



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 1656-1669

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Kejahatan Siber (*Cyber Child Grooming*) Pada Game Online Roblox

Rayhan Rizky Ramawan^{1✉}, Muhammad Zaky²

Universitas Budi Luhur

Email: 2143500821@budiluhur.ac.id^{1✉}

Abstrak

Kejahatan siber terhadap anak-anak semakin mengkhawatirkan, khususnya dalam bentuk cyber child grooming melalui platform game online seperti Roblox. Penelitian ini bertujuan memahami pola, bentuk, serta faktor pendukung praktik grooming daring dalam ekosistem Roblox. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan merujuk pada *Routine Activity Theory*, studi ini menyoroti peran fitur komunikasi seperti chat, voice, dan mata uang virtual (*Robux*) dalam membentuk relasi manipulatif antara pelaku dan korban. Wawancara terhadap tiga korban dan dua pelaku menunjukkan bahwa anak-anak menjadi target rentan akibat rendahnya literasi digital, kurangnya pengawasan orang tua, serta lemahnya sistem keamanan platform. Pelaku memanfaatkan ruang komunikasi privat untuk membangun kedekatan emosional sebelum mengarahkan korban ke situasi merugikan secara psikologis dan seksual. Penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua sebagai *capable guardian* dalam menjaga anak di ruang digital, serta menjadi kontribusi penting bagi pengembangan literatur kriminologi siber dan perlindungan anak di era digital.

Kata Kunci: *Cyber Child Grooming, Roblox, Kejahatan Siber, Game Online*

Abstract

Cybercrime targeting children is becoming increasingly alarming, particularly in the form of cyber child grooming conducted through online gaming platforms such as Roblox. This study aims to examine the patterns, forms, and contributing factors of online grooming practices within the Roblox ecosystem. Employing a descriptive qualitative approach and guided by Routine Activity Theory, the research highlights the role of communication features such as chat, voice, and virtual currency (Robux) in fostering manipulative relationships between offenders and victims. Interviews with three victims and two perpetrators reveal that children are vulnerable targets due to low digital literacy, limited parental supervision, and gaps in platform security. Offenders exploit private communication spaces to build emotional closeness before leading victims into psychologically and sexually harmful situations. The findings emphasize the critical role of parents as capable guardians in protecting children in digital environments and offer valuable insights for advancing cyber criminology literature and child protection frameworks in the digital age.

Keywords: *Cyber Child Grooming, Roblox, Cyber Crime, Game Online*

PENDAHULUAN

Dunia bergantung pada era digital yang mempunyai kemampuan untuk mengakses banyak hal, seperti informasi, hiburan, serta berita. Indonesia sebagai negara kepulauan bahkan tidak luput dari berkembangnya fenomena era digital ini. Berkembangnya fenomena ini dapat memunculkan dampak negatif seperti fenomena "*Child Grooming*" hal ini disebabkan karena mudahnya akses dan rendahnya literasi digital. Sehingga masyarakat lebih mudah termanipulasi, termasuk anak – anak. (Andaru.I.P.N, 2021). Platform era digital saat ini memiliki berbagai potensi yang dapat menyebabkan kejahatan siber. Beberapa yang lain diantaranya seperti media sosial, e – commerce, dan game online. Game online sering kali memiliki fitur chat dan interaksi sosial yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi satu sama lain. Ini menciptakan peluang bagi pelaku kejahatan seksual untuk menjalin hubungan dengan anak-anak, membangun kepercayaan, dan akhirnya mengeksploitasi mereka secara seksual atau finansial. (Sacharissa, N.R, 2023).

Roblox, sebuah platform game online yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan bermain dalam game buatan pengguna lain, telah mengalami pertumbuhan pesat dengan jutaan pengguna aktif setiap bulannya. Game ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi, seperti obrolan dalam permainan, sistem pertemanan, dan kemampuan untuk membuat avatar serta dunia virtual yang dapat diakses oleh pemain lain. Fitur-fitur ini mendorong kreativitas dan interaksi sosial, menjadikannya lingkungan yang menarik bagi anak-anak (Davidson et al., 2019). Salah satu

genre yang dapat diakses adalah genre sosial, yang dimana mengedepankan interaksi antar pemain. Dalam kategori genre sosial, sering kali dirancang untuk memungkinkan antar pemain untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan bersosialisasi dalam ruang lingkup virtual. Pemain dapat bertemu, berbicara lewat suara, maupun dengan fitur chat. Salah satu *server*, atau lokasi yang populer dikalangan pemain Indonesia adalah server *Roleplay*.

Namun, di balik kemajuan dan popularitasnya, terdapat ancaman keamanan siber yang berpotensi membahayakan pengguna muda, khususnya terkait fenomena "Child Grooming" dengan cara mengeksploitasi anak secara online. Platform seperti Roblox tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga menarik perhatian para pelaku kejahatan siber, termasuk pelaku "Child Grooming" yang menggunakan media sosial dan platform online untuk mendekati dan mengeksploitasi anak-anak. Mereka sering kali menggunakan fitur komunikasi dalam game untuk membangun hubungan dengan anak-anak, mengumpulkan informasi pribadi mereka, dan bahkan mengarahkan anak-anak untuk melakukan tindakan yang tidak pantas. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa para pelaku kejahatan siber memanfaatkan platform-platform ini untuk melakukan grooming, yaitu proses mendekati dan memanipulasi anak-anak guna mencapai tujuan eksploitasi seksual (Ringrose & Harvey, 2015).

Waspada Ancaman Child Grooming pada Game Online

Penargetan anak-anak oleh predator di platform game Roblox dan bagaimana platform tersebut dimanfaatkan untuk upaya child grooming terungkap.

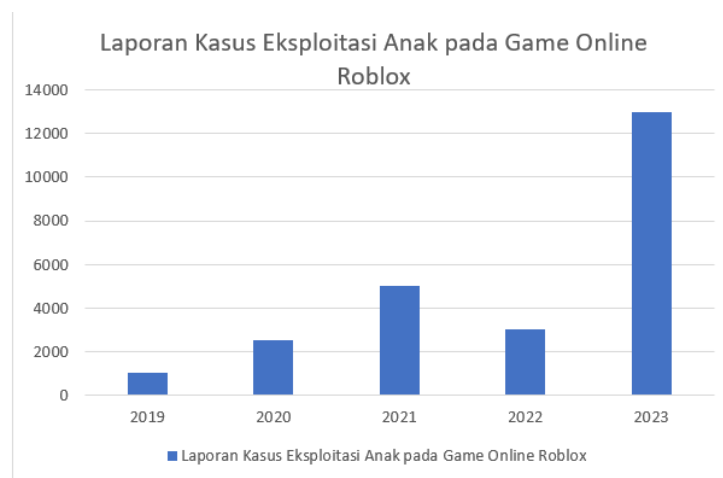
7 Agustus 2022 | 08.15 WIB

Gambar 1. *Headline* berita tentang ancaman *Child Grooming* pada *game online*.

Sumber: Tempo.id

Platform yang awalnya dirancang sebagai media hiburan bagi anak-anak ini telah disalahgunakan oleh beberapa pelaku kejahatan untuk melakukan pendekatan kepada anak-anak yang dapat berujung pada eksploitasi seksual. Kasus-kasus grooming, yaitu praktik mendekati dan memanipulasi anak-anak untuk tujuan eksploitasi seksual, telah meningkat tajam dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan *The Legal Journal*, pada tahun 2023, *Roblox* melaporkan lebih dari 13.000 insiden eksploitasi anak kepada *National Center for Missing and Exploited Children*, yang menunjukkan peningkatan drastis dibandingkan tahun sebelumnya. Di tahun 2022, kasus eksploitasi anak yang dilaporkan hanya sekitar 3.000 insiden, namun laporan kasus eksploitasi anak di tahun 2023 meningkat lebih dari empat kali lipat. Hal ini menjadi semakin berisiko mengingat karakteristik interaktif dari game online yang memungkinkan komunikasi langsung antara anak-anak dengan

individu asing. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memberikan edukasi mengenai bahaya child grooming serta menerapkan pengawasan yang ketat terhadap aktivitas online anak. (Sutiawana. H., 2024)



Gambar 2. Laporan kasus eksploitasi anak pada *game online Roblox*

Sumber: *National Center for Missing and Exploited Children.*

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif dalam memahami fenomena “Child Grooming” pada game online Roblox, dalam penelitian ini akan mengkaji interaksi antara pengguna di dalam platform tersebut, serta bagaimana dinamika sosial yang memungkinkan munculnya potensi terjadinya kejahatan siber yaitu eksploitasi seksual terhadap anak – anak. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemahaman yang komprehensif tentang perilaku pelaku dan konteks sosial tempat kejahatan dilakukan sangat penting untuk mengembangkan strategi pencegahan yang efektif. (D. Hardianto, 2018). Dengan merujuk kepada teori – teori kriminologi seperti teori aktivitas rutin, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor – faktor yang terlibat terhadap kerentanan anak – anak dalam menghadapi risiko fenomena “Child Grooming”.

Menurut (Moleong, 2007: 6), penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Pada pendekatan penelitian yang dimaksud oleh peneliti adalah teknik wawancara dan observasi, proses penelitian ini dimulai dari banyaknya kasus pelaku “Cyber Child Grooming” pada platform game online Roblox, tetapi banyak yang menutup mata bahwasanya platform game online

Roblox hanyalah sebuah game anak – anak semata. Selain itu, platform game online Roblox saat ini menduduki peringkat game online pemain terbanyak pada tahun 2024. Selama hari biasa, lebih dari 80 juta orang masuk ke Roblox, ini berarti lebih banyak orang yang masuk ke Roblox setiap 10 menit atau lebih. Pada basis bulanan, Roblox sekarang menghitung lebih dari 380 juta pengguna. (B. Matthew, 2024). Dengan pengguna sebanyak itu, dapat terjadinya potensi kejahatan siber seksual terhadap anak – anak, dikarenakan Roblox memiliki sistem pemantauan yang memindai 100% laporan penyalahgunaan, hanya sekitar 10% yang dapat ditindaklanjuti, menyoroti adanya celah dalam perlindungan anak di platform tersebut. (P. Erwin, 2022) Akhirnya, penelitian ini berkontribusi pada literatur yang lebih luas tentang kejahatan siber dan perlindungan anak – anak dalam menggunakan platform game online, memberikan wawasan tentang tindakan pencegahan yang dapat dilakukan orang tua dan pengembang game untuk melindungi anak-anak dari risiko ini. (R. S. Linda, 2022) Penelitian ini bersifat deskriptif.

Penelitian deskriptif memberikan detail spesifik mengenai situasi, kondisi sosial, dan hubungan tertentu. Penelitian deskriptif sebagian besar menggunakan sesi wawancara, dan kajian suatu penelitian sebelumnya, dan kajian studi literatur perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian sendiri. Menurut Nazir (2014), berpendapat bahwa studi literatur dapat juga disebut dengan studi pustaka. Studi pustaka yang dimaksudkan disini adalah kegiatan yang berhubungan dengan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis terkait dokumen-dokumen, beberapa buku, beberapa laporan, beberapa catatan, beberapa literatur yang relevan untuk memecahkan masalah dari yang sedang dihadapi oleh peneliti.

Peneliti memulai penelitiannya dengan subyek penelitian yang sudah spesifik dan melakukan penelitiannya untuk menjelaskan dengan akurat sehingga hasil penelitiannya kemudian memberikan gambaran yang jelas mengenai subyek penelitiannya (Neuman W, 2003). Penelitian ini berharap menguatkan bahwasanya memang benar ada terjadinya kasus cyber child grooming di ruang dunia maya game online Roblox, dengan data wawancara sebanyak 5 responden, 2 pelaku dengan nama inisial FJ dan DPA dengan umur yang sama yaitu 27 tahun, 3 korban yang tidak mau disebutkan namanya (Responden X, Y, dan Z).

Tabel 1. Profil Narasumber Pada Penelitian

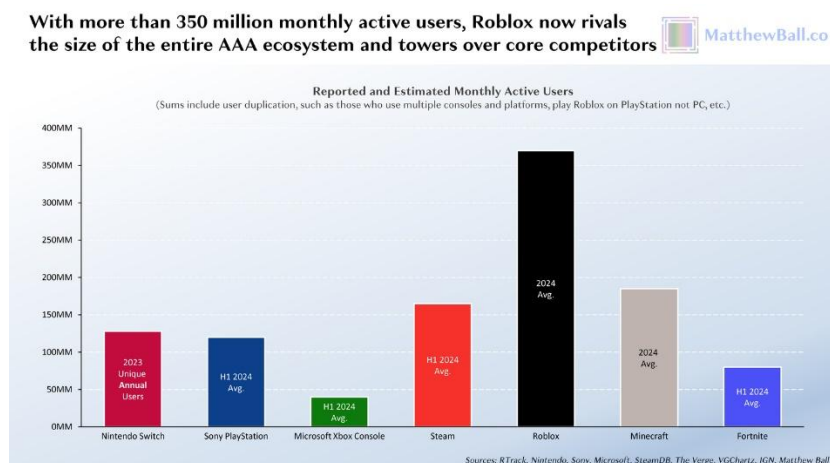
No.	Nama	Status	Usia Narasumber	Waktu Wawancara	Jenis Kelamin
1	ACP (Nama Inisial)	Siswi SMK (Korban X)	19 Tahun	16 Desember 2024	Perempuan
2	LA (Nama Inisial)	Siswi SMA PGRI 117 Karang Tengah (Korban Y)	17 Tahun	27 Desember 2024	Perempuan
3	JW (Nama Inisial)	Siswi SMA (Korban Z)	15 Tahun	10 Desember 2024	Perempuan
4	FJ (Nama Samaran)	Pelaku <i>Cyber Child Grooming</i> (Pelaku 1)	27 Tahun	3 Januari 2025	Laki – laki
5	DPA (Nama Samaran)	Pelaku <i>Cyber Child Grooming</i> (Pelaku 2)	27 Tahun	24 Januari 2025	Laki – laki

Sumber: Diolah oleh Peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejak awalnya game online Roblox meningkat pada awal tahun 2010, Roblox telah berkembang menjadi salah satu platform game online terbesar yang dibuat oleh David Baszucki dan Almarhum Eric Cassel pada tahun 2004 dan dikembangkan oleh para pengguna dari seluruh dunia, dengan lebih dari 200 juta pengguna aktif setiap bulannya. Seiring berjalannya waktu, Roblox telah banyak mengembangkan fitur - fitur seperti fitur chat, fitur add friend, undangan permainan, dan server pribadi. Roblox, semakin mencerminkan karakteristik platform media online pada umumnya. Beberapa fitur ini juga mulai menghadirkan peluang bagi para oknum – oknum pelaku untuk dijadikan sebagai salah satu alat untuk menjalankan modus cyber child grooming pada game online Roblox. Peringatan publik paling awal adalah tentang kasus cyber child grooming muncul pada sekitar tahun 2017, ketika beberapa forum kelompok pengawas seperti Common Sense Media dan Internet Matters mulai menyoroiti beberapa kekhawatiran seperti konten – konten yang tidak pantas dan interaksi orang asing kepada anak – anak yang kurang dengan literasi digital. Beberapa investigasi mengungkap kasus eksploitasi dan penipuan mulai terjadi oleh beberapa oknum pelaku, dengan misalnya menawarkan Robux (mata uang virtual pada game online Roblox), untuk meningkatkan rasa kepercayaan, dan pada akhirnya permintaan – permintaan yang tidak pantas bagi anak – anak dibawah umur. (Katz, Barnett & Hershkowitz, 2019) Anak – anak dibawah umur yang kurang diawasi memang

cenderung memiliki akses tanpa batas ke internet dan dunia maya, termasuk media sosial, game online, dan platform pendukung untuk bersosial.



Gambar 3. Pengguna *game online Roblox* dibandingkan dengan *game online* lainnya

Sumber: MatthewBall.co

Tanpa kontrol, anak – anak dapat mengakses dan dapat dengan mudah bertemu dan berinteraksi dengan orang asing, salah satunya adalah predator seksual atau oknum pelaku manipulator yang menggunakan identitas palsu atau identitas anonim untuk mendekati anak – anak secara perlahan dengan strategi manipulatif. Orang tua dan keluarga juga yang tidak terlibat dalam aktivitas anak – anak didalam dunia maya juga biasanya tidak memahami ataupun memberikan edukasi dini tentang bahaya dari interaksi sosial dengan orang asing. Dengan demikian, anak – anak tanpa kemampuan literasi atau pemahaman tentang dunia maya, terkhususnya kepada game online Roblox, lebih besar terkena modus bujuk rayu, pemberian hadiah ataupun upah, tanpa memikirkan resiko yang besar. Fitur – fitur komunikasi, interaksi sosial, dan sistem anonim dalam tahapan fenomena cyber child grooming menciptakan media atau pondasi yang efektif bagi para predator online untuk melakukan cyber child grooming pada game online Roblox, termasuk dengan penciptaan kedekatan emosional, manipulasi psikologis, dan eksploitasi seksual non – fisik atau pada ruang dunia maya,

(a) Fitur Komunikasi (Server Chat dan Direct Messages)

Fitur komunikasi server chat dan direct messages atau biasa dikenal dengan fitur in-game whisper di game online Roblox memfasilitasi proses cyber grooming secara bertahap. Para oknum pelaku dapat melakukan interaksi pendekatan awal secara tidak terlalu mencolok di ruang publik, kemudian berlanjut pada ruang privat, yang hanya dimana interaksi hanya dilakukan oleh dua orang saja. Dalam konteks Roblox, server

chat menjadi media untuk “memancing” interaksi awal secara umum, sementara fitur direct message menjadi jalur utama untuk melakukan eksplorasi psikologis terhadap korban secara lebih mendalam dan personal. Perpindahan komunikasi dari ruang publik ke ruang privat inilah yang membuat praktik cyber grooming menjadi semakin sulit terdeteksi, baik oleh sistem pengawasan yang ada maupun oleh orang tua korban. Meskipun Roblox sudah memiliki sistem penyaringan otomatis untuk menyaring konten yang tidak pantas, para pelaku sering kali menyiasatinya dengan menggunakan bahasa yang samar atau simbol-simbol tertentu. Mereka juga cenderung membangun hubungan secara perlahan agar tidak menimbulkan kecurigaan, baik dari sistem maupun dari korban itu sendiri.

(b) Mekanisme Interaksi Sosial Game online

Roblox memiliki game engine nya sendiri dan mempunyai bahasa pemrograman sendiri yang dinamai Lua, yang dimana para pemain dapat mengakses pembuatan game di dalam Roblox dan dapat berkreasi sebebasnya. Menurut (Kloess et al., 2014) lingkungan permainan mendorong pengalaman bersama, yang dapat dimanipulasi untuk mensimulasikan persahabatan dan kesetiaan oleh para predator. Fitur mekanisme interaksi sosial ini dapat mendukung para oknum pelaku cyber child grooming untuk memancing para anak – anak untuk bermain game buatan mereka tanpa mengetahui apa tujuan dari para oknum untuk membuat game atau server tersebut.

(c) Mata uang Robux (In-game Currency)

Korelasi antara “mata uang” di game online Roblox dengan kejahatan siber child grooming pada game online Roblox adalah penggunaan mata uang virtual seperti Robux muncul menjadikan salah satu faktor dalam memfasilitasi cyber child grooming. Yang dimana, Robux yang memiliki nilai virtual dan dunia nyata, sering sekali dieksploitasi oleh oknum – oknum pelaku sebagai alat untuk memanipulasi, pemaksaan dan membangun kepercayaan kepada korban untuk kejahatan cyber child grooming pada game online Roblox. Para oknum, biasanya menawarkan beberapa Robux sebagai hadiah atau kompensasi untuk memikat korban kedalam modus pelaku, memanipulasi korban untuk meminta informasi pribadi, atau bertukar konten – konten eksplisit kepada korban. Dinamika transaksional ini mendorong ketidakseimbangan kekuasaan di mana anak-anak, terutama mereka yang memiliki pengawasan orang dewasa yang terbatas, mungkin merasa berhutang budi atau terdorong secara emosional untuk mematuhi permintaan yang semakin tidak pantas

(Whittle et al., 2013). Dalam konteks ini, Robux berfungsi tidak hanya sebagai mata uang virtual saja, tetapi sebagai alat manipulasi bagi para oknum pelaku yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, Robux, meskipun dikenali sebagai fitur permainan Roblox yang tidak membahayakan, tetapi memiliki potensi besar untuk dijadikan alat atau senjata dalam konteks cyber child grooming dalam game online Roblox.

Kejahatan cyber tidak mengharuskan korban dan pelaku saling bertemu di suatu ruang atau waktu yang sama, namun kegiatan rutin seseorang di dunia cyber bisa memberikan peluang untuk seseorang menjadi korban cyber crime (Leukfeldt, 2017). Routine activity theory (teori aktifitas rutin) menjelaskan bahwa secara tidak langsung kerentanan seseorang dalam menjadi korban berada pada aktifitas rutin sehari-hari.

Oleh karena itu, peneliti menganalisa kejahatan cyber child grooming menggunakan routine activity theory (teori aktifitas rutin) berdasarkan data yang peneliti dapatkan dari lima narasumber, tiga korban dan dua pelaku.

(a) A Suitable Target for Cyber Child Grooming

Suitable Target dapat dikatakan sebagai orang atau individu yang rentan atau tepat untuk menjadi korban cyber child grooming. Kerentanan seseorang untuk menjadi salah satu korban cyber child grooming dapat dilihat dari rutinitas korban dalam mengakses game online atau di dunia maya. Dari rutinitas dari korban yang sering bermain game Roblox, akan adanya potensi untuk para oknum pelaku – pelaku cyber child grooming untuk mendekati dan memanipulasi para korban untuk masuk jebakan para oknum pelaku. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu narasumber berinisial ACP, ACP adalah salah satu korban cyber child grooming, yang bertemu dengan oknum pelaku di game online Roblox dan berpindah ke platform sosial media lainnya.

"Awalnya kita ketemu kak di salah satu server yang lumayan ratingnya tinggi lah, aku emang kadang sering main juga disitu sama temen – temen aku, waktu itu aku ngobrol lah kayak seolah – olah ngumpul aja ngobrol gitu biasa – biasa aja, sampe ada nih satu cowok yang direct message aku, kan di Roblox emang bisa kan nge-whisper gitu, nah aku tanggapin aja, awalnya aku enggak mikir yang gimana – gimana sih, kita sering ngobrol chattingan di Roblox sampai kita pindah ke Discord kak."

Selain ACP, narasumber kedua yang berinisial LA juga menyertakan keterangan bahwa beberapa oknum pelaku dapat ditemukan ketika sedang beraktifitas dalam game online Roblox,

"Dia waktu itu nyamperin aku kan di peta servernya, dia nanya kayak kamu dimana kamu dimana, aku jawab lah by chat di server kan, dia samperin aku terus dia mulai nunjukin mobil – mobil koleksi mahalnyalah di Roblox."

Narasumber ketiga, JW juga menyertakan pernyataan apabila ia bertemu dengan oknum pelaku dari salah satu server di game online Roblox pada saat bermain,

"Hmm, beda ya, kita ketemu di CDID (Car Driving Indonesia) tapi juga suka main bareng di Indo Voice sih."

Apabila pola kegiatan tersebut dilakukan secara terus – menerus, pola tersebut menjadi rutinitas bagi korban, yang dimana rutinitas tersebut yang pada akhirnya membuat para korban untuk menjadi rentan menjadi korban cyber child grooming. Pengakuan dari kedua narasumber FJ dan DPA, mereka membuka peluang untuk berkomunikasi kepada para korban atau orang – orang asing, dengan mudahnya mereka cukup mengakses dan bergabung dalam salah satu server Roblox. Yang dimana banyak orang – orang asing bisa komunikasi satu sama lain di dalam server tersebut. Berikut pernyataan dari FJ,

"Ya kadang orang – orang kenalan ngobrol atau enggak pake soundboard tuh kadang gak jelas, banyak sih ada cewek cowoknya disitu kalo lu misalnya gak tahu."

Narasumber DPA mengaku bahwa narasumber menggunakan fitur add friend untuk bisa berkomunikasi dan menambah teman di dunia game online Roblox untuk mengajak bermain bersama, berikut pernyataan DPA,

"Sering mah engga ya, paling ya add friend aja gitu terus ngobrol – ngobrol ngajak mabar segala macem."

Dari pernyataan FA dan DPA dalam menggunakan game online Roblox untuk dijadikan sebagai salah satu platform komunikasi menjadikan dinamika sosial didalam server Roblox betul dengan adanya potensi bertemu dengan para pemain yang tepat untuk dijadikan korban cyber child grooming.

(b) A Capable Guardian on Roblox

Mengenai sistem keamanan didalam game online Roblox, Roblox menyediakan fitur anonim bagi para pemain – pemainnya, Roblox juga menyediakan fitur untuk dapat mencurahkan ide kreatif bagi para pemain untuk membuat avatarnya sendiri.

Dari fitur Roblox sediakan, banyak para pemain Roblox yang merasa aman untuk dapat berkomunikasi kepada orang – orang asing dikarenakan yang muncul didalam server Roblox adalah avatar yang mereka buat sendiri, yang dimana bisa saja tidak sesuai dengan fisik pengguna asli. DPA menyebutkan bahwasanya fitur ini bisa menjadi salah satu faktor

pendukung agar dapat identitasnya tidak dapat diketahui oleh para pemain – pemain asing yang berkomunikasi dengan DPA. Berikut pernyataan dari DPA,

“Cuma apalagi kalo di Roblox orang – orang cuma ngeliat avatar kita sama username kita doang, ya walaupun gua juga gatau ya mereka gimana bentukan aslinya bisa aja mereka ngakunya cewek tapi aslinya cowok kan ada tuh yang pake voice changer.”

Selain Roblox menyediakan fitur chat, Roblox juga menyediakan fitur voice yang mengharuskan para pengguna atau para pemain di Roblox untuk melampirkan dokumen legal seperti KTP (Kartu Tanda Pengenal) dan email yang aktif agar pihak Roblox dapat mengetahui mana saja pemain yang sudah diatas 18 tahun atau usia yang legal, berikut pernyataan dari FJ, *“...itu biasanya pake chat, terus nanti pake apa tuh namanya voice kan itu juga harus daftar dulu tuh.”*

(c) A Capable Guardian on Attentive Household

Selain kurangnya keamanan dari game online Roblox, kurangnya kesadaran dan kewaspadaan dari lingkungan dan keluarga terhadap kejahatan siber dapat membuat seseorang bisa mudah menjadi salah satu korban cyber child grooming. Salah satu narasumber ACP mengaku bahwasanya pihak keluarga tidak mengetahui tentang pengalamannya di manipulasi oleh orang asing dari game online Roblox. Berikut pernyataan dari ACP,

“Aduh jangan sampe deh kak, aku bisa abis sama orang tua aku kalo tau, mungkin aku bisa enggak dikasih gadget buat main lagi.”

Dari narasumber LA, menyertakan pernyataan bahwa saat ini ia berada jauh dari orang tuanya dan hanya tinggal bersama neneknya, kondisi ini menyebabkan LA menjadi kurang mendapatkan pengawasan langsung dari orang tua kandungnya. Ketidakhadiran orang tua dalam kehidupan sehari-hari membuat LA lebih rentan terhadap berbagai pengaruh lingkungan, karena tidak ada figur otoritas utama yang dapat secara konsisten memantau aktivitasnya, memberi nasihat, atau memberikan arahan yang diperlukan dalam menghadapi kejahatan siber dalam game online Roblox, berikut pernyataan dari LA,

“Aku tinggal sama nenek aku kak, orang tua aku gak tau sama sekali aku main apa, kadang cuma nanya kabar aja, soalnya kan orang tua jauh di Lampung.”

Perlu diketahui bahwa Roblox membuat fitur – fitur keamanan untuk mencegah para pemain – pemainnya menjadi korban grooming dari pemain – pemain asing didalam server Roblox dan menjadikan komunitas yang aman dan nyaman bagi para penggunanya. Para pemain juga harus memiliki tingkat kewaspadaan dan kesadaran yang penuh terhadap

resiko dan potensi terjadinya kekerasan siber. Lemahnya pengetahuan literasi digital dan pengawasan yang cukup dari pihak keluarga dan lingkungan memperkuat terjadinya seseorang menjadi korban kejahatan siber.

(d) Motivated Offender

Berbicara mengenai kegiatan dari tiga narasumber (ACP, LA, dan JW) yang bermain Roblox, para narasumber mengakui bahwa mereka bertemu dengan para oknum pelaku cyber child grooming di dalam salah satu server Roblox. Keterangan ketiga narasumber diatas mengenai kegiatan mereka dalam bermain Roblox, membuka peluang untuk orang – orang asing untuk berkomunikasi kepada korban. Dari sisi pelaku, pelaku mengaku pada awalnya hanya sekedar berbicara kepada orang – orang asing di server Roblox, yang dimana ujungnya menjadi salah satu bentuk manipulatif dari pelaku, berikut pernyataan dari FJ,

“Ya gaada, cuma buat ngobrol – ngobrol aja, cakep juga jadi yaudah.”

Selain itu dari perspektif dari narasumber DPA, DPA juga mengaku bertemu dengan korban karena kondisi bosan dengan faktor ingin berbicara pada orang – orang asing di server Roblox. Berikut pernyataan dari DPA,

“Ya itu bang, karena kebebasan dan faktor bosen juga jadi kayak terdorong dan kayak yaudah lah gaada yang tau juga gitu kan ...”

Dari kedua narasumber pelaku yang peneliti wawancara, motif dari seorang pelaku cyber child grooming itu beragam, bisa karena rasa suka sama suka yang dibaluti oleh lemahnya literasi atau pengetahuan penggunaan digital yang aman dan nyaman, berikut pernyataan dari narasumber FJ,

“Wah yaudah kayak deketin awal aja gitu, kasih apa kek, ya gua liatnya awalnya kayak jual mahal aja dia, tapi lama – lama yaudah saling percaya.”

Agar para korban cyber child grooming makin percaya satu sama lain, salah satu caranya adalah memberikan imbalan dengan niat terselubung. Menurut Felson (1994), motivated offender merupakan seseorang yang tidak hanya mempunyai kemampuan atau keahlian, melainkan memiliki niat tersendiri untuk melakukan kejahatan, yang dimana dalam kasus ini adalah kejahatan siber, yang mengincar anak – anak dibawah umur, yang bisa percaya oleh orang asing dengan hanya menerima imbalan. Berikut pernyataan dari salah satu korban cyber child grooming yang peneliti wawancara, ACP menyatakan bahwa narasumber merasa nyaman dikarenakan diberikan imbalan untuknya,

"Awalnya juga gitu kak, aku biasa biasa aja kan tapi kok orang ini kayak baik banget gitu, mau ngasih Robux lah, terus juga kita banyak ngobrol aku juga kayak nyaman sih sama dia."

Dari pernyataan narasumber ACP, terjadinya kejahatan cyber child grooming pada game online Roblox dikarenakan faktor mendapatkan imbalan dari pelaku, agar korban dapat termanipulasi untuk memberikan hal yang sama. Narasumber JW menambahkan, *"Dia baik banget kak sumpah, apa apa yang aku mau itu selalu dikasih sama dia, kadang kan ada tuh bahasanya kayak abang – abangan atau adek – adekan, nah waktu itu aku sama dia tuh kayak gitu, gaada expect apa apa sebetulnya, tapi ya memang kadang dia kalau butuh, aku juga bantu."* Aspek motivasi pelaku untuk mendorong terjadinya kejahatan cyber child grooming pada game online Roblox sangat dipertimbangkan untuk menjadi peran terbesar mengapa terjadinya kejahatan cyber child grooming pada game online Roblox. Yang dimana perbedaan sangat signifikannya adalah sebagian besar bentuk kejahatan di dunia nyata dengan dunia maya adalah tidak ada atau penghapusan jarak fisik antara pelaku yang termotivasi, dengan target yang tepat untuk menjadi korban.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa game online Roblox dapat menjadi ruang potensial terjadinya kejahatan cyber child grooming. Fitur interaktif seperti chat, voice, add friend, server sosial, dan Robux dimanfaatkan pelaku untuk membangun kedekatan dan memanipulasi korban. Anak-anak yang aktif bermain tanpa pengawasan orang tua menjadi target utama. Berdasarkan Routine Activity Theory, kejahatan terjadi karena lemahnya literasi digital anak, motivasi pelaku, dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Pelaku biasanya mendekati korban secara emosional melalui komunikasi intens, baik di dalam game maupun media sosial eksternal, serta menggunakan Robux sebagai alat manipulasi psikologis terhadap korban.

DAFTAR PUSTAKA

- Andaru, I. P. N. (2021). Cyber child grooming sebagai bentuk kekerasan berbasis gender online di era pandemi. *Jurnal Wanita dan Keluarga*, 2(1), 41-51.
- Cohen, L. E., & Felson, M. (2015). Routine activity theory: A routine activity approach. In *Criminology theory* (pp. 313-321). Routledge.
- Cohen, L. E., & Felson, M. (2003). Social change and crime rate trends: A routine activity approach. *Crime: Critical Concepts in Sociology*, 1, 316.

- Casman, C., Fitriani, N., Bahtiar, B., Pradana, A. A., & Helfiyanti, Y. (2021). Portrait of Interaction Between the Internet, Pornography and Child Sexual Abuse in Indonesia. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*, 4(2), 52-62.
- Grabosky, P., Smith, R. G., & Dempsey, G. (2001). *Electronic theft: Unlawful acquisition in cyberspace*. Cambridge University Press.
- Hopkins Burke, R. (2018). *An Introduction to Criminological Theory* (5th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315204871>
- Hopkins Burke, R. (2020). *Contemporary Criminological Theory: Crime and Criminal Behaviour in the Age of Moral Uncertainty* (1st ed.). Routledge.
- Holivia, A., & Suratman, T. (2021). Child Cyber Grooming Sebagai Bentuk Modus Baru Cyber Space Crimes. *Bhirawa Law Journal*, 2(1), 1-13.
- Ika, I. yuniartiningtiyas, & Widodo, S. (2022). Grooming Child Literature Review: Analisis Kasus Grooming Child pada Penggunaan Media Sosial: Analisis Kasus Grooming Child. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(2), 119–127.
- Imran, M. F. (2015). *Mutilasi dalam Perspektif Kriminologi: Tinjauan Teoritis Lima Kasus Mutilasi di Jakarta*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Probosiwi, R., & Bahransyaf, D. (2015). Pedofilia dan kekerasan seksual: Masalah dan perlindungan terhadap anak. *Sosio Informa*, 52836.
- Salamor, A. M., Mahmud, A. N. F., Corputty, P., & Salamor, Y. B. (2020). Child grooming sebagai bentuk pelecehan seksual anak melalui aplikasi permainan daring. *Sasi*, 26(4), 490-499.
- Sutiawan, H. A., Rasjidi, I. T., Nasution, M. H., Hariani, R. R., & Agung, M. S. (2024). Legal Protection for Online Gamers Who Are Victims of Nonverbal Sexual Violence. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, 15(2), 159-167.
- Sacharissa, N. R. (2023). Parasitisme Media Sosial Dalam Konteks Child Cyber Grooming Pada Jejaring Sosial Games Hago. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi* (e-ISSN: 2807-6818), 3(01), 22-29.
- Salsabila, N. A., & Firmantoro, K. (2025). ANALISIS HUKUM KETERKAITAN TEKNOLOGI TERHADAP PERLINDUNGAN ANAK SEBAGAI KORBAN ATAS KEJAHATAN CYBER GROOMING DI INDONESIA. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, 3(1), 55-67.
- Tillyer, M. S., & Eck, J. E. (2011). Getting a handle on crime: A further extension of routine activities theory. *Security Journal*, 24, 179-193.