Jurnal Hukum Siber
dan Regulasi Teknologi
e-ISSN 3123-8114
Vol. 1, No. 3, September 2026

Analisis Yuridis terhadap Tindak Cyberbullying di Metaverse: Studi Kasus Platform Roblox dalam Perspektif Perlindungan Hukum Bagi Anak di Indonesia

Ayun Hapsari

1. Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Ilmu Sosial dan Ilmu Politik , Universitas Terbuka
* author e-mail : 13ayun.hapsari@gmail.com

Article Info

Kata Kunci:
Cyberbullying, Metaverse, Perlindungan Hukum

Abstrak

Perkembangan metaverse sebagai ruang interaksi digital menciptakan bentuk relasi sosial baru yang menghadirkan risiko perundungan digital, khususnya dalam platform Roblox yang banyak digunakan anak dan remaja, sehingga memunculkan kebutuhan mendesak untuk menilai kecukupan kerangka hukum Indonesia dalam memberikan perlindungan yang efektif. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual untuk mengkaji sejauh mana norma hukum nasional mampu menjangkau tindakan agresif berbasis avatar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk perundungan dalam Roblox mencakup tindakan verbal, nonverbal, dan perilaku imersif yang berdampak psikologis nyata, namun seluruh bentuk tersebut belum memiliki dasar pengaturan yang spesifik sehingga menimbulkan kekosongan norma dalam hukum positif Indonesia. Ketentuan dalam undang-undang yang berlaku masih menggunakan rumusan umum dan belum dirancang untuk mengatur perbuatan yang terjadi di ruang virtual tiga dimensi, sedangkan kendala identifikasi pelaku, keterbatasan pembuktian digital, dan masalah yurisdiksi platform transnasional semakin melemahkan efektivitas perlindungan bagi korban. Penelitian ini menyimpulkan perlunya perumusan regulasi khusus terkait aktivitas metaverse, penyempurnaan pengaturan perundungan digital, penegasan tanggung jawab platform, serta penguatan mekanisme pelaporan dan literasi digital sebagai langkah strategis untuk memperkuat perlindungan anak dalam lingkungan metaverse.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi besar dalam pola interaksi manusia, terutama melalui munculnya ruang virtual yang semakin imersif. Metaverse

Received Jul 2026 / Revised Aug 2026 / Accepted Aug 2026
*Corresponding author.
Email addresses: 13ayun.hapsari@gmail.com (hapsari)

hadir sebagai salah satu inovasi yang memungkinkan pengguna memasuki lingkungan tiga dimensi yang dapat diakses melalui avatar. Perkembangan ini menjadikan batas antara dunia fisik dan digital semakin kabur, sehingga membuka dinamika sosial baru yang sebelumnya tidak pernah dibayangkan dalam ruang interaksi tradisional.[1]

Metaverse tidak hanya menawarkan pengalaman visual tiga dimensi, tetapi juga menyediakan ruang sosial baru yang memungkinkan pengguna berinteraksi, bekerja sama, dan membangun komunitas. Salah satu platform yang paling menonjol adalah Roblox, sebuah dunia virtual yang memungkinkan pengguna berkreasi sekaligus bersosialisasi. Roblox berkembang pesat menjadi ekosistem sosial–digital yang banyak digunakan oleh anak-anak dan remaja sebagai tempat bermain, belajar, dan berkomunikasi secara interaktif.[2]

Dominasi pengguna muda di Roblox menimbulkan perhatian khusus karena interaksi yang terjadi sering kali berlangsung tanpa pengawasan orang dewasa. Data menunjukkan lebih dari separuh basis pemain Roblox berusia di bawah 16 tahun, menjadikannya salah satu ruang virtual terbesar yang berorientasi pada kelompok usia rentan.[3] Kondisi ini menciptakan kebutuhan mendesak untuk memahami risiko yang mungkin muncul dalam lingkungan digital yang sangat bebas dan interaktif tersebut.

Interaksi dalam Roblox berlangsung melalui avatar, fitur pesan, dan komunikasi real-time, yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara spontan. Namun, bentuk interaksi yang tampak sederhana itu dapat menjadi pintu munculnya perilaku negatif, termasuk tindakan merendahkan, mengejek, atau mengucilkan pengguna lain. Fenomena ini menunjukkan bahwa struktur sosial dalam metaverse memiliki kompleksitas yang mirip dengan interaksi sosial di dunia nyata, tetapi dengan tingkat anonimitas yang jauh lebih tinggi.[4]

Cyberbullying menjadi salah satu risiko yang paling sering dilaporkan di platform gim daring, termasuk Roblox. Penelitian internasional menunjukkan lebih dari separuh anak dan remaja pernah mengalami perundungan siber saat bermain gim atau menggunakan platform video digital.[5] Data tersebut menegaskan bahwa perilaku agresif dalam dunia digital bukan fenomena marginal, tetapi telah menjadi bagian dari pengalaman daring generasi muda di berbagai negara.

Berbagai laporan dari pengguna muda menunjukkan bahwa cyberbullying di Roblox muncul dalam bentuk ejekan terhadap avatar, hinaan melalui pesan teks, hingga pengucilan dari permainan. Sebuah laporan bahkan mencatat kasus anak Indonesia yang diejek "miskin" oleh teman sebaya karena menggunakan pakaian avatar gratis.[6] Insiden

---

[1] Susilawati, E., dkk. (2022). Digitalisasi Era Metaverse. Tulungagung: Akademia Pustaka.

[2] Martin, J. (2025, October 20). Roblox Stats – How Many Players, Demographics, Stock Price. Retrieved from https://explodingtopics.com/blog/roblox-stats.

[3] Ibid.

[4] Han, E., Miller, M. R., DeVeaux, C., Jun, H., Nowak, K. L., Hancock, J. T., ... & Bailenson, J. N. (2023). People, places, and time: a large-scale, longitudinal study of transformed avatars and environmental context in group interaction in the metaverse. Journal of Computer-Mediated Communication, 28(2).

[5] McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. Child and Adolescent Social Work Journal, 34(6), 597–607.

[6] Nudia Utami, "Serunya Gim Populer Roblox di Jagat Maya, Tapi Amankah untuk Anak?," Lembaga Pers Mahasiswa Manunggal Undip, 15 Mei 2025, https://manunggal.undip.ac.id/serunya-gim-populer-roblox-di-jagat-maya-tapi-amankah-untuk-anak/.

seperti ini tampak sepele di permukaan, tetapi dapat berdampak signifikan bagi kondisi psikologis korban, terutama pada usia anak dan remaja.

Risiko cyberbullying dalam lingkungan metaverse menjadi lebih kompleks karena sifatnya yang imersif. Avatar yang mewakili diri digital pengguna membuat tindakan agresif di ruang virtual terasa lebih personal. Kejadian seperti mengikuti korban dari satu permainan ke permainan lain, menghalangi aktivitas avatar, atau menirukan gerakan secara ofensif menjadi bagian dari bentuk agresi digital baru yang tidak dijumpai pada media sosial dua dimensi konvensional.[7]

Selain itu, mekanisme anonim yang disediakan platform memberikan peluang bagi pelaku untuk menyembunyikan identitas, sehingga mempersulit identifikasi dan penindakan hukum. Berbeda dengan media sosial yang menggunakan identitas personal, Roblox memungkinkan pengguna menciptakan persona digital yang dapat diganti kapan saja. Anonimitas ini memperkuat keberanian pelaku untuk melakukan intimidasi tanpa rasa takut terhadap konsekuensi sosial atau hukum.[8]

Penelitian menunjukkan bahwa dampak cyberbullying di ruang digital dapat mencakup kecemasan, depresi, penurunan kepercayaan diri, hingga trauma mendalam. Dalam beberapa kasus ekstrem, perundungan digital bahkan dapat berujung pada tindakan menyakiti diri sendiri.[9] Hal ini menunjukkan bahwa meskipun dilakukan dalam ruang virtual, cyberbullying tetap menimbulkan akibat nyata yang dapat mengancam keselamatan mental anak-anak dan remaja sebagai pengguna utama metaverse.

Tingginya prevalensi cyberbullying memperlihatkan bahwa platform seperti Roblox membutuhkan pengawasan dan pendekatan hukum yang lebih komprehensif. Regulasi yang ada saat ini, seperti UU ITE dan KUHP, belum mengatur secara khusus perundungan dalam ruang metaverse, sehingga sering terjadi kekosongan norma ketika kasus melibatkan interaksi avatar. Fenomena ini menunjukkan pentingnya kajian yuridis untuk memahami bagaimana hukum nasional dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi baru.[10]

Perkembangan pesat platform seperti Roblox menunjukkan bahwa ekosistem metaverse bukan lagi sekadar ruang hiburan, tetapi juga ruang sosial yang mempengaruhi perilaku dan hubungan antar pengguna. Interaksi yang berlangsung secara sinkron membuat setiap tindakan, baik positif maupun negatif, meninggalkan dampak langsung pada pengalaman pengguna. Hal ini menjadikan metaverse sebagai lingkungan yang memerlukan perhatian serius, terutama terkait perlindungan pengguna muda yang rentan terhadap tindakan merugikan.[11]

---

[7] Chawki, M., Basu, S., & Choi, K. S. (2024). Redefining boundaries in the metaverse: Navigating the challenges of virtual harm and user safety. Laws, 13(3), 33.

[8] Putra, E. (2024). Law's silence on cyberbullying to children in Indonesia. Brawijaya Law Journal, 11(1), 10–21776.

[9] Meldrum, R. C., Patchin, J. W., Young, J. T., & Hinduja, S. (2022). Bullying victimization, negative emotions, and digital self-harm: Testing a theoretical model of indirect effects. Deviant Behavior, 43(3), 303–321.

[10] Sukmaningsih, N. K. I. A., Pratama, I. P. A., & Prathama, A. A. G. A. I. (2025). Paradigma baru dalam pembaharuan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata: Upaya adaptasi terhadap dinamika hukum di era digital dan globalisasi. Jurnal Yustitia, 20(1), 67–76.

[11] Ali, M., Naeem, F., Kaddoum, G., & Hossain, E. (2023). Metaverse communications, networking, security, and applications: Research issues, state-of-the-art, and future directions. IEEE Communications Surveys & Tutorials, 26(2), 1238–1278.

Salah satu faktor yang memperkuat potensi cyberbullying di Roblox adalah sifatnya sebagai platform berbasis konten buatan pengguna. Karena setiap pemain dapat membuat permainan, aturan dan struktur sosial setiap ruang virtual sangat bervariasi. Pemain baru sering kali harus menyesuaikan diri dengan norma sosial buatan komunitas tertentu, sehingga membuka potensi terjadinya pengucilan atau manipulasi sosial yang menyerupai perundungan dunia nyata.[12]

Fitur komunikasi yang tersedia dalam Roblox, seperti voice chat, private server, dan group chat, menambah lapisan risiko baru. Voice chat memungkinkan pengguna berkomunikasi secara langsung, tetapi sering kali tidak disertai pengawasan yang memadai. Dalam berbagai studi, fitur komunikasi suara disebut sebagai salah satu saluran paling mudah digunakan untuk melakukan penghinaan verbal dan intimidasi psikologis dalam permainan daring.[13]

Selain penghinaan langsung, bentuk cyberbullying seperti impersonation juga muncul. Pengguna dapat membuat avatar yang menyerupai pemain lain untuk mempermalukan atau merusak reputasi korban. Identitas digital yang dapat ditiru dengan mudah ini menimbulkan tantangan baru dalam penegakan hukum, karena sulit menentukan apakah suatu tindakan benar dilakukan oleh pemilik akun asli atau oleh pihak lain yang menyamar.[14]

Pengguna yang telah menjadi korban cyberbullying sering mengalami tekanan emosional akibat serangan berulang dari pelaku. Interaksi digital yang bersifat real-time membuat serangan dapat terjadi kapan saja, sehingga korban tidak memiliki ruang aman untuk menghindar. Keadaan ini memperparah rasa ketidaknyamanan dan ketidakberdayaan, terutama bagi anak-anak yang belum memiliki kemampuan regulasi emosi yang baik.[15]

Kasus cyberbullying di Roblox juga menunjukkan adanya pola griefing, yakni perilaku mengganggu permainan orang lain secara sengaja. Griefing dapat berupa menghalangi avatar, merusak konstruksi digital, atau menggagalkan misi permainan. Tindakan ini, meskipun terlihat sebagai perilaku bermain, sering kali berubah menjadi bentuk agresi ketika dilakukan berulang dan ditujukan secara personal kepada pemain tertentu.[16]

Di beberapa negara, termasuk Indonesia, laporan terkait dampak negatif permainan daring terhadap anak semakin meningkat. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) telah meminta pemerintah untuk menindak tegas platform yang membahayakan anak, bahkan mengusulkan pemblokiran sementara untuk menjaga keamanan pengguna muda. Langkah ini menunjukkan tingginya keprihatinan terhadap risiko interaksi digital yang

[12] Hertz, U. (2021). Learning how to behave: Cognitive learning processes account for asymmetries in adaptation to social norms. Proceedings of the Royal Society B, 288(1952), 20210293.

[13] Patel, J. (2025). Combatting Toxicity: Designing an Intelligent System to Diminish Verbal Harassment in Online Games (Doctoral dissertation, OCAD University).

[14] Putra, F. A., & Nugroho, L. D. (2021). Perlindungan hukum terhadap penyalahgunaan akun dalam transaksi elektronik melalui Traveloka. Inicio Legis, 2(1).

[15] Vienlentia, R. (2021). Peran dukungan sosial keluarga terhadap regulasi emosi anak dalam belajar. Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen, 5(2), 35–46.

[16] Glad, K. A., Stensland, S., Czajkowski, N. O., Boelen, P. A., & Dyb, G. (2022). The longitudinal association between symptoms of posttraumatic stress and complicated grief: A random intercepts cross-lag analysis. Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy, 14(3), 386.

tidak terkendali.[17]

Kekhawatiran serupa juga muncul dalam penelitian internasional yang menyebutkan bahwa fitur sosial dalam gim daring dapat meningkatkan potensi terjadinya kekerasan psikis. Interaksi yang dilakukan secara anonim memungkinkan pelaku menghindari akuntabilitas, sehingga perilaku agresif lebih mudah dilakukan. Penelitian lain juga menegaskan bahwa cyberbullying di ruang gim dapat berdampak lebih kuat dibandingkan bullying langsung karena sifatnya yang terus-menerus dan tidak mengenal batas waktu.[18]

Karakteristik metaverse yang memberikan kebebasan kepada pengguna untuk membangun identitas digital membuka ruang bagi eksplorasi, tetapi sekaligus membuka peluang terjadinya penyalahgunaan. Anak-anak dan remaja sering kali belum memiliki kapasitas untuk mengenali tanda-tanda manipulasi digital, sehingga lebih rentan menjadi target pelaku yang memanfaatkan sifat fleksibel identitas virtual. Risiko ini memperlihatkan pentingnya literasi digital sejak usia dini.[19]

Fenomena cyberbullying dalam Roblox mencerminkan benturan antara perkembangan teknologi dan ketidaksiapan regulasi. Ketika ruang virtual berkembang cepat, perangkat hukum justru tertinggal dalam memberikan perlindungan memadai bagi pengguna. Kekosongan hukum terkait metaverse memperlemah posisi korban, karena tidak tersedia aturan khusus yang mengatur tindak perundungan dalam ruang virtual tiga dimensi. Kondisi ini menegaskan perlunya kajian yuridis yang mendalam.[20]

Keterbatasan regulasi nasional semakin terlihat ketika dikaitkan dengan fenomena cyberbullying di ruang metaverse. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik memang mengatur penghinaan elektronik, namun belum mencantumkan istilah "cyberbullying" secara eksplisit.[21] Akibatnya, aparat penegak hukum harus melakukan penafsiran ekstensif untuk menjerat pelaku, yang pada praktiknya menimbulkan ketidakpastian hukum bagi korban maupun penyidik.

Demikian pula, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana hanya mengatur penghinaan, ancaman, atau perbuatan tidak menyenangkan dalam konteks umum.[22] Ketentuan tersebut dirumuskan untuk peristiwa di dunia nyata, bukan untuk perilaku agresif yang terjadi dalam ruang virtual berbasis avatar. Perbedaan karakteristik ini membuat beberapa unsur delik sulit diterapkan pada konteks metaverse, terutama karena identitas digital

---

[17] Habibah, A. F. (2023). Komnas PA Surabaya soroti bahaya gim Roblox. Antara News. Retrieved from https://www.antaranews.com/berita/5031645/komnas-pa-surabaya-soroti-bahaya-gim-roblox

[18] Sumardiana, B., Wicaksono, S. S., & Ramada, D. P. (2021). Social response of legal prevention for cyberbullying to children (a comparative studies on cyberbullying to children of Indonesia and Thailand). *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law*, 24(1), 83–90.

[19] Stoilova, M., Livingstone, S., & Khazbak, R. (2021). Investigating risks and opportunities for children in a digital world: A rapid review of the evidence on children's internet use and outcomes. London: London School of Economics and Political Science.

[20] Rohman, M. N. (2021). Tinjauan yuridis normatif terhadap regulasi mata uang kripto di Indonesia. Jurnal Supremasi, 1–10.

[21] Republik Indonesia. (2024). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jakarta: Sekretariat Negara.

[22] Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Jakarta: Sekretariat Negara, 2023.

pelaku tidak selalu mudah diverifikasi.

Undang-Undang Perlindungan Anak memberikan dasar hukum penting terkait kekerasan psikis terhadap anak, namun belum secara spesifik mengatur interaksi dalam ruang virtual tiga dimensi.[23] Padahal, sebagian besar pengguna Roblox adalah anak-anak dan remaja yang rentan terhadap kekerasan psikis digital. Kekosongan pengaturan ini menyebabkan perlindungan anak di dunia metaverse masih bergantung pada penafsiran umum terhadap kekerasan atau tindakan yang merugikan secara emosional.

Ketiadaan regulasi khusus mengenai aktivitas dalam metaverse juga menimbulkan legal vacuum yang signifikan. Tidak adanya standar hukum yang mengatur perilaku pengguna, kewajiban platform, maupun mekanisme perlindungan korban menyebabkan penanganan kasus cyberbullying cenderung reaktif dan tidak konsisten.[24] Dalam situasi seperti ini, korban sering kali tidak memperoleh perlindungan memadai karena hukum positif belum mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi virtual.

Kasus cyberbullying di Roblox telah tercatat dalam berbagai laporan nasional dan internasional. Di Indonesia, misalnya, seorang anak mengalami ejekan berulang terkait tampilan avatarnya yang dianggap "kurang menarik," sementara laporan global mengungkap banyak anak mengalami pengucilan dan intimidasi dalam permainan daring.[25] Kasus-kasus tersebut menunjukkan bahwa Roblox bukan sekadar ruang hiburan, tetapi ruang sosial nyata di mana konflik dan perundungan dapat terjadi.

Berbagai studi internasional mengonfirmasi bahwa cyberbullying di platform gim dapat meningkat akibat minimnya pengawasan, volume interaksi yang sangat besar, serta kecepatan komunikasi real-time.[26] Roblox, yang menerima jutaan interaksi harian, menghadapi tantangan besar dalam memoderasi konten dan perilaku pengguna. Moderasi berbasis kecerdasan buatan juga tidak selalu efektif menangkap konteks, sehingga beberapa tindakan agresif tidak terdeteksi dengan optimal.

Kondisi ini menunjukkan urgensi penelitian yuridis untuk menganalisis dasar hukum apa yang dapat digunakan untuk melindungi korban cyberbullying di Roblox. Kajian hukum menjadi penting bukan hanya untuk mengidentifikasi celah regulasi, tetapi juga untuk merumuskan arah kebijakan yang mampu menyesuaikan perkembangan teknologi metaverse. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi penyempurnaan perangkat hukum nasional agar lebih responsif terhadap risiko digital yang mengancam anak-anak.

Sebagai konsekuensi dari berbagai persoalan normatif, teknis, dan sosial yang muncul dari praktik cyberbullying dalam platform Roblox sebagai ruang metaverse, penelitian ini perlu merumuskan sejumlah pertanyaan pokok yang menjadi dasar analisis. Rumusan masalah ini disusun untuk mengarahkan pembahasan secara sistematis, sekaligus

---

[23] Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Jakarta: Sekretariat Negara, 2014.

[24] Herlina, M. (2024). Analisis dampak implementasi norma penjelasan dalam peraturan perundang-undangan terhadap kepastian dan efektivitas penegakan hukum di Indonesia. Journal of Interdisciplinary Legal Perspectives, 1(1), 46–58.

[25] Hidayat, Z., Permatasari, C. B., & Mani, L. A. (2022). Cyber violence and bullying in online game addiction: A phenomenological study. Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 100(5), 1428–1440.

[26] Chawki, M. (2025). AI moderation and legal frameworks in child-centric social media: A case study of Roblox. Laws, 14(3), 29.

menegaskan fokus kajian terkait perlindungan hukum bagi anak dan remaja dalam lingkungan virtual tiga dimensi. Adapun pertanyaan penelitian yang hendak dijawab adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk dan karakteristik tindak cyberbullying dalam platform Roblox sebagai ruang metaverse?
2. Bagaimana kerangka hukum positif Indonesia mengatur perlindungan korban cyberbullying dalam metaverse?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif yang menitikberatkan pada pengkajian norma hukum tertulis sebagai dasar analisis perlindungan korban cyberbullying pada platform Roblox dalam ruang metaverse. Fokus penelitian diarahkan pada penilaian kecukupan aturan, asas, dan konstruksi hukum positif dalam merespons perundungan berbasis akun, identitas virtual, dan interaksi berbasis avatar, dengan bertumpu pada doktrin penelitian hukum normatif sebagaimana diuraikan oleh Peter Mahmud Marzuki.[27]

Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan undang-undang (statute approach) untuk menelaah UUD 1945, UU ITE, KUHP, dan UU Perlindungan Anak, termasuk keterkaitan serta sinkronisasi norma yang relevan dengan perlindungan korban.[28] Selain itu digunakan pendekatan konseptual (conceptual approach) untuk memperjelas konsep cyberbullying, identitas virtual, anonimitas, avatar, dan metaverse, sehingga analisis tidak berhenti pada bunyi pasal tetapi juga pada makna dan tujuan perlindungan hukum.

Bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan, sedangkan bahan hukum sekunder meliputi buku, artikel jurnal, hasil penelitian, dan dokumen resmi yang relevan, termasuk kebijakan moderasi konten Roblox.[29] Data dihimpun melalui studi kepustakaan dan dianalisis menggunakan teknik penalaran deduktif, yakni menarik kesimpulan dari norma umum menuju jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan.[30]

Hasil dan Pembahasan

Roblox, sebagai salah satu metaverse terbesar dengan pengguna anak dan remaja, menciptakan dinamika sosial yang intens melalui avatar dan interaksi real-time. Kondisi ini memunculkan peluang terjadinya perilaku agresif digital. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bentuk dan karakteristik cyberbullying dalam platform tersebut sebagai dasar analisis hukum berikutnya.

Bentuk dan Karakteristik Cyberbullying dalam Platform Roblox sebagai Ruang Metaverse

---

[27] Efendi, J., & Ibrahim, J. (2018). Metode penelitian hukum: Normatif dan empiris. Jakarta: Prenada Media.

[28] Yani, A. (2018). Sistem pemerintahan Indonesia: Pendekatan teori dan praktek konstitusi Undang-Undang Dasar 1945. Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, 12(2), 119.

[29] Benuf, K., & Azhar, M. (2020). Metodologi penelitian hukum sebagai instrumen mengurai permasalahan hukum kontemporer. Gema Keadilan, 7(1), 20–33.

[30] Fadillah, A. (2019). Analisis kemampuan penalaran deduktif matematis siswa. JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika), 3(1), 15–21.

Roblox merupakan platform metaverse yang memungkinkan pengguna berinteraksi melalui avatar dalam ruang tiga dimensi. Lingkungan sosial semacam ini menciptakan pola komunikasi baru yang bercampur antara permainan, kreativitas, dan interaksi sosial. Namun, sifatnya yang interaktif juga membuka peluang munculnya perilaku agresif digital yang termasuk dalam kategori cyberbullying.[31]

Cyberbullying dalam Roblox tidak hanya muncul dalam bentuk pesan teks yang menghina, tetapi juga melalui aksi avatar yang dapat direkayasa untuk menyerang atau mempermalukan pengguna lain. Bentuk tindakan agresif semacam ini menunjukkan bahwa metaverse memperluas definisi cyberbullying dari sekadar komunikasi verbal menjadi perilaku imersif yang berdampak psikologis.[32]

Salah satu bentuk cyberbullying yang sering dilaporkan adalah verbal harassment, yakni ejekan atau hinaan terhadap pengguna melalui pesan teks atau voice chat. Fitur komunikasi real-time dalam Roblox membuat hinaan dapat terjadi secara spontan dan berulang, sehingga meningkatkan intensitas tekanan psikologis pada korban.[33]

Selain verbal harassment, pengucilan (exclusion bullying) juga mudah terjadi. Pelaku dapat mengeluarkan korban dari kelompok permainan, menolak bekerja sama dalam misi gim, atau membuat komunitas khusus yang mengecualikan pemain tertentu. Dalam interaksi sosial digital, pengucilan ini dapat menimbulkan rasa keterasingan yang sangat kuat.[34]

Bentuk lain yang cukup signifikan adalah impersonation, yakni tindakan menyamar sebagai korban dengan membuat avatar yang meniru penampilan atau nama korban untuk mempermalukan atau merusak reputasinya. Di Roblox, avatar dapat didesain secara bebas, sehingga praktik impersonation jauh lebih mudah dibandingkan pada media sosial konvensional.[35]

Perilaku immersive aggression juga menjadi temuan khas dalam metaverse, misalnya mengikuti avatar korban dari satu server ke server lain, menghalangi aktivitas permainan, atau mengganggu konstruksi digital yang dibuat korban. Perilaku ini memiliki efek intimidatif karena dilakukan dalam ruang tiga dimensi yang terasa lebih nyata.

Beberapa perilaku agresif ini masuk dalam kategori griefing, yaitu tindakan sengaja mengganggu permainan orang lain. Dalam beberapa kasus, griefing berkembang menjadi bentuk perundungan ketika dilakukan berulang dan ditujukan pada pemain tertentu. Roblox sebagai ruang bebas kreasi membuat griefing sangat mudah dilakukan dan sulit

---

[31] Rizkiyanto, E., Sudewo, F. A., & Rizkianto, K. (2024). Penegakan hukum terhadap tindak pidana cyberbullying melalui media elektronik. Semarang: NEM.

[32] Aswat, H., Purwanta, E., Wangid, M. N., Manaf, A., & Hayadin, H. (2025). Global research trends of cyberbullying and the metaverse in the virtual world: Bibliometric analysis using the Scopus database. International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education, 13(1), 157–164.

[33] Roblox Corporation. (2024). Unlocking trusted connections: Expressive chat features, party voice chat without filters. Roblox Help Center. Retrieved from https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/37725513985812-Unlocking-Trusted-Connections-Expressive-Chat-Features-Party-Voice-chat-without-filters

[34] Roblox Corporation. (2024). Finding and joining a community. Roblox Help Center. Retrieved from https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/203313490-Finding-and-Joining-a-Community

[35] Diez, D. (2025, November 19). Roblox, the video game where millions of children interact with strangers. El País. Retrieved from https://english.elpais.com/technology/2025-11-19/roblox-the-video-game-where-millions-of-children-interact-with-strangers.html

dibatasi oleh sistem.[36]

Karakteristik cyberbullying dalam Roblox diperkuat oleh anonimitas platform. Pengguna dapat membuat banyak akun, mengubah identitas avatar, atau berganti server sehingga pelaku sulit dilacak. Anonimitas ini memberikan rasa impunitas sehingga mendorong perilaku agresif yang tidak berani dilakukan di dunia fisik.[37]

Studi internasional menunjukkan bahwa lebih dari separuh remaja pernah mengalami bentuk cyberbullying di ruang gim digital. Kaspersky melaporkan tingginya angka perundungan dalam gim yang melibatkan ejekan, penghinaan, dan pengucilan oleh pemain lain di platform seperti Roblox.[38] Hal ini menggambarkan bahwa fenomena tersebut bersifat global dan bukan kasus sporadis.

Di Indonesia, KPAI telah mencatat beberapa laporan perilaku agresif dalam Roblox yang berdampak pada anak. Salah satunya adalah kasus seorang siswi yang diejek karena avatarnya memakai pakaian gratis.[39] Meskipun tampak sederhana, bentuk ejekan ini menunjukkan bagaimana identitas digital menjadi medium baru untuk melakukan perundungan terhadap anak.

Fenomena ini menunjukkan bahwa cyberbullying di Roblox memiliki karakteristik unik yang berbeda dari media sosial tradisional. Interaksi avatar membuat tindakan agresif terasa lebih personal dan immersive. Metaverse juga memiliki social presence lebih kuat, sehingga dampak psikologis yang dirasakan korban menjadi lebih berat meskipun tindakan dilakukan dalam ruang digital.[40]

Dengan demikian, bentuk dan karakteristik cyberbullying di Roblox memperluas cakupan perundungan digital, tidak hanya mencakup tindakan verbal tetapi juga tindakan non-verbal berbasis avatar yang memanfaatkan lingkungan tiga dimensi. Perluasan bentuk ini menuntut penyesuaian analisis hukum karena perundungan tidak lagi terbatas pada komunikasi, tetapi juga perilaku imersif dalam ruang virtual.

Kerangka Hukum Positif Indonesia Terkait Perlindungan Korban Cyberbullying dalam Metaverse

Kerangka hukum nasional Indonesia sebenarnya telah menyediakan sejumlah norma yang dapat digunakan untuk melindungi korban cyberbullying, meskipun belum dirancang secara khusus untuk menjawab fenomena yang terjadi dalam ruang metaverse. Regulasi yang ada terutama bersifat umum sehingga memerlukan penafsiran untuk dapat diterapkan pada perilaku agresif digital di platform seperti Roblox.

UUD 1945 merupakan dasar konstitusional yang menjamin perlindungan terhadap

[36] Roblox Corporation. (2024). A word on griefing and moderation. Roblox DevForum. Retrieved from https://devforum.roblox.com/t/a-word-on-griefing-and-moderation/327202

[37] 1News. (2025, November 21). Roblox blocks children from chatting with adults in safety crackdown. 1News New Zealand. Retrieved from https://www.1news.co.nz/2025/11/21/roblox-blocks-children-from-chatting-with-adults-in-safety-crackdown/

[38] Kaspersky. (2025). The dark side of kids' virtual gaming worlds. Kaspersky Blog. Retrieved from https://www.kaspersky.com/blog/threats-in-kids-gaming-worlds/

[39] Utami, N. (2025, Mei 15). Serunya gim populer Roblox di jagat maya, tapi amankah untuk anak? Lembaga Pers Mahasiswa Manunggal Undip. Retrieved from https://manunggal.undip.ac.id/serunya-gim-populer-roblox-di-jagat-maya-tapi-amankah-untuk-anak/

[40] Taylor, J. (2025, November 8). What is Roblox and is it safe or healthy for children? The Guardian. Retrieved from https://www.theguardian.com/media/2025/nov/08/what-is-roblox-is-it-safe-healthy-for-children

anak dan setiap individu dari tindakan kekerasan, termasuk kekerasan psikis yang dapat terjadi dalam ruang digital. Pasal 28B ayat (2) menegaskan hak anak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, sedangkan Pasal 28G ayat (1) menjamin rasa aman dari ancaman. Ketentuan ini menjadi payung utama dalam perlindungan korban cyberbullying.[41]

UU ITE merupakan instrumen hukum utama yang selama ini digunakan dalam penanganan kasus cyberbullying. Pasal 27A hasil perubahan tahun 2024 mengatur tindakan menyerang kehormatan melalui sistem elektronik.[42] Meskipun demikian, rumusan tersebut belum mencakup secara eksplisit perilaku non-verbal berbasis avatar, sehingga penegak hukum masih harus menggunakan interpretasi meluas untuk menerapkannya pada metaverse.

Selain penghinaan, UU ITE juga memuat ketentuan mengenai ancaman kekerasan melalui sistem elektronik sebagaimana diatur dalam Pasal 29[43]. Penegakan terhadap tindakan ancaman dalam ruang digital dapat diterapkan pada kasus intimidasi yang terjadi dalam Roblox. Namun, tantangan muncul dalam pembuktian, khususnya ketika intimidasi dilakukan melalui gestur avatar, bukan pernyataan verbal.

UU ITE juga memuat ketentuan mengenai kewajiban penyelenggara sistem elektronik untuk menyediakan mekanisme pengamanan yang memadai. Ketentuan ini dapat digunakan sebagai dasar bagi negara untuk menilai apakah platform seperti Roblox telah memenuhi kewajiban perlindungan pengguna, terutama anak-anak. Namun, regulasi Indonesia belum mengatur secara rinci tanggung jawab platform metaverse.

KUHP baru juga memuat beberapa ketentuan yang dapat dijadikan dasar penindakan, seperti pasal penghinaan dan perbuatan tidak menyenangkan. Akan tetapi, rumusannya disusun dengan perspektif dunia fisik, sehingga belum selaras dengan pola interaksi digital dalam ruang tiga dimensi. Unsur-unsur delik tersebut sering kali sulit dipenuhi ketika perilaku dilakukan melalui avatar.[44]

Keterbatasan KUHP dalam mengatur perilaku digital menciptakan kesulitan dalam menjerat pelaku cyberbullying di metaverse. Misalnya, tindakan griefing atau mengejar avatar korban tidak dapat diklasifikasikan sebagai perbuatan fisik yang nyata, sehingga tidak mudah dikualifikasikan sebagai "perbuatan tidak menyenangkan" menurut rumusan KUHP.

UU Perlindungan Anak menegaskan larangan kekerasan psikis terhadap anak, yang secara yuridis dapat mencakup cyberbullying. Namun, undang-undang ini belum mendefinisikan kekerasan digital dalam lingkungan metaverse, sehingga masih bergantung pada konstruksi tafsir untuk memperluas ruang lingkup perlindungan. Padahal sebagian besar pengguna Roblox merupakan anak di bawah 16 tahun.[45]

---

[41] Republik Indonesia, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 28B, Jakarta: Sekretariat Negara, 1945.

[42] Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27A, Jakarta: Sekretariat Negara, 2024.

[43] Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 29, Jakarta: Sekretariat Negara, 2024.

[44] Republik Indonesia. (2023). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Jakarta: Sekretariat Negara.

[45] NPR. (2025, November 21). Roblox bets on facial scanning to keep its youngest users safe. National Public Radio. Retrieved from

UU Perlindungan Anak juga mengatur kewajiban negara untuk melindungi anak dari konten berbahaya. Dalam konteks metaverse, ketentuan ini dapat digunakan untuk mengarahkan pemerintah agar melakukan pengawasan lebih kuat terhadap platform seperti Roblox. Namun belum terdapat regulasi turunan yang mengatur mekanisme pengawasan khusus bagi ruang virtual tiga dimensi.

Regulasi turunan seperti Permenkominfo terkait klasifikasi permainan digital sebenarnya telah memberikan kerangka dasar mengenai kategori permainan dan batasan usia.[46] Akan tetapi, ketentuan tersebut lebih fokus pada aspek konten dan belum menjangkau aspek perilaku sosial dalam permainan seperti cyberbullying. Akibatnya, ruang metaverse masih relatif bebas dari pengaturan perilaku pengguna.

Dari perspektif kebijakan platform, Roblox memiliki Community Standards yang melarang perilaku intimidatif, pelecehan, dan ancaman[47]. Meskipun demikian, standar komunitas tersebut bukan merupakan norma hukum positif Indonesia, sehingga tidak dapat dijadikan dasar pemidanaan. Peran Roblox sebatas regulasi privat yang hanya dapat menindak melalui mekanisme internal seperti pemblokiran akun.

Keseluruhan kerangka hukum tersebut menunjukkan bahwa perlindungan terhadap korban cyberbullying di metaverse masih sangat bergantung pada interpretasi terhadap ketentuan umum. Ketiadaan regulasi khusus mengenai metaverse menciptakan ruang kosong yang menyulitkan aparat penegak hukum untuk menerapkan norma secara efektif. Situasi ini menegaskan perlunya penguatan regulasi digital nasional.

Efektivitas perlindungan hukum terhadap korban cyberbullying dalam Roblox sangat bergantung pada kemampuan norma hukum nasional untuk menjangkau perilaku yang terjadi dalam ruang metaverse. Meskipun UUD 1945, UU ITE, KUHP, dan UU Perlindungan Anak menyediakan dasar normatif, penerapannya terhadap tindakan agresi avatar sering menghadapi tantangan struktural dan teknis.

Dari sudut pandang asas perlindungan anak, setiap tindakan yang menyebabkan penderitaan psikologis seharusnya mendapatkan intervensi hukum[48]. Namun, karena sebagian besar tindakan cyberbullying di Roblox terjadi melalui avatar, pembuktian unsur kekerasan psikis menjadi sulit. Sistem hukum Indonesia belum secara tegas mengakui agresi digital imersif sebagai bentuk kekerasan psikis.

Dalam UU ITE memang dapat digunakan untuk menjerat pelaku melalui pasal penghinaan elektronik. Namun, perlindungan yang diberikan masih bergantung pada keberhasilan korban membuktikan adanya serangan kehormatan melalui rekaman chat atau voice chat.[49] Banyak bentuk bully yang berbasis avatar tidak tercakup dalam kategori "informasi elektronik" sebagaimana dimaksud UU ITE, sehingga menimbulkan kekosongan penerapan.

Penegakan hukum juga terhambat oleh fenomena multi-server dan multi-akun dalam

---

https://www.npr.org/2025/11/21/nx-s1-5614161/roblox-bets-on-facial-scanning-to-keep-its-youngest-users-safe

[46] Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.

[47] Roblox Corporation. (2024). Roblox community standards. Roblox Help Center. Retrieved from https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/203313410-Roblox-Community-Standards

[48] Erdianti, R. N. (2020). Hukum perlindungan anak di Indonesia. Malang: UMMPress.

[49] Lubis, F., & Purba, S. R. (2024). Analisis kritik pembuktian elektronik dalam hukum acara perdata: Tantangan dan prospek di era digital. Judge: Jurnal Hukum, 5(2), 39–47.

Roblox. Pelaku dapat berpindah server, mengganti avatar, atau membuat akun baru dengan mudah. Hal ini menyebabkan proses identifikasi pelaku membutuhkan keahlian digital forensik yang tidak selalu tersedia dalam penegakan hukum di Indonesia.[50]

Tantangan lain muncul dari sifat transnasional Roblox yang beroperasi dari yurisdiksi Amerika Serikat. Ketika terjadi laporan cyberbullying, akses aparat penegak hukum terhadap data pengguna sangat bergantung pada kerja sama platform. Proses cross-border data request sering memakan waktu lama, sehingga tidak efektif untuk kasus yang sifatnya memerlukan penanganan cepat.[51]

Dari perspektif hukum positif, tidak ada ketentuan yang mengatur batas waktu respons platform terhadap laporan cyberbullying dari otoritas nasional. Akibatnya, negara berada pada posisi lemah dalam meminta platform mengambil tindakan, misalnya menutup akun pelaku atau memberikan log komunikasi. Hal ini menunjukkan keterbatasan Indonesia dalam mengatur platform global yang tidak berkedudukan di wilayahnya.

Efektivitas perlindungan hukum juga dipengaruhi oleh pemahaman penyidik terhadap fenomena metaverse. Banyak aparat penegak hukum masih memposisikan tindakan avatar sebagai perilaku permainan, bukan sebagai tindakan hukum yang berdampak psikologis[52]. Persepsi ini menyebabkan penanganan laporan cyberbullying sering dianggap tidak serius atau dipandang "konflik antar pemain saja."

Tantangan pembuktian menjadi hambatan terbesar. Banyak korban tidak mengetahui cara mengumpulkan bukti digital, seperti screenshot, rekaman layar, atau riwayat interaksi avatar. Tanpa bukti memadai, laporan sering dihentikan karena tidak memenuhi unsur delik.[53] Padahal banyak perilaku bully bersifat imersif yang tidak selalu muncul dalam riwayat chat.

Perbandingan dengan kebijakan internasional menunjukkan bahwa beberapa negara telah mewajibkan platform digital menyediakan fitur pelaporan cepat dan real-time moderation[54]. Indonesia belum memiliki ketentuan serupa. Akibatnya, korban di Indonesia sangat bergantung pada sistem moderasi internal Roblox, yang menurut penelitian sering tidak konsisten dan lambat.

Community Standards Roblox sebenarnya melarang pelecehan, intimidasi, dan eksploitasi pengguna. Namun, standar tersebut bersifat privat dan tidak dapat menggantikan perlindungan hukum negara. Ketika platform gagal atau lambat menangani laporan, korban tidak memiliki basis hukum untuk menuntut platform karena ketiadaan aturan khusus tentang tanggung jawab penyelenggara metaverse.

---

[50] Manorek, B. D. (2025). Penegakan hukum pidana dalam memberantas kejahatan pencurian data elektronik (phising). *Lex Privatum*, 15(2).

[51] Chumachenko, I. (2020). Internal and cross-border conflict of laws regulation in the United States of America. Journal of Advanced Research in Law and Economics (JARLE), 11(49), 784–791.

[52] Kalyvaki, M. (2023). Navigating the metaverse business and legal challenges: Intellectual property, privacy, and jurisdiction. Journal of Metaverse, 3(1), 87–92.

[53] Retno, K. K., Octarina, N. F., & Manan, N. S. (2025). Urgensi beban pembuktian terbalik atas kewenangan jaksa penuntut umum pada tindak pidana korupsi. Jurnal Media Informatika, 6(3), 2222–2226.

[54] Suharno. (2025, Februari). Daftar negara yang jadi acuan Komdigi buat regulasi perlindungan anak di ruang digital. Selular.id. Retrieved from https://selular.id/2025/02/daftar-negara-yang-jadi-acuan-komdigi-buat-regulasi-perlindungan-anak-di-ruang-digital/

Dengan demikian, efektivitas perlindungan hukum terhadap korban cyberbullying di Roblox saat ini masih rendah. Hukum nasional belum mampu mengimbangi perkembangan teknologi digital yang menciptakan bentuk-bentuk interaksi baru. Tanpa pembaruan regulasi, korban anak dan remaja akan tetap berada dalam posisi rentan di tengah minimnya mekanisme hukum yang adaptif terhadap ruang metaverse.

Berdasarkan analisis sebelumnya, penguatan regulasi diperlukan untuk memastikan perlindungan hukum yang efektif bagi anak sebagai kelompok rentan dalam metaverse. Regulasi yang ada belum mampu mengakomodasi dinamika interaksi digital tiga dimensi, sehingga negara perlu melakukan reformulasi hukum untuk menjamin kepastian dan perlindungan yang sejalan dengan perkembangan teknologi.

Langkah pertama adalah pembentukan regulasi khusus yang mengatur aktivitas dalam metaverse. Regulasi ini perlu mendefinisikan konsep ruang virtual tiga dimensi, perilaku agresi avatar, serta bentuk-bentuk kekerasan psikis digital. Definisi tersebut diperlukan untuk menghindari kekaburan norma dan memastikan bahwa tindakan cyberbullying imersif dapat dijerat secara tegas oleh hukum.

Pembuat undang-undang juga perlu mereformulasi UU ITE dengan memasukkan istilah "cyberbullying" secara eksplisit. Ketentuan baru harus meliputi tindakan verbal, non-verbal, dan imersif yang dilakukan melalui avatar. Hal ini penting mengingat perilaku agresi di Roblox sering terjadi secara non-verbal melalui gestur, pergerakan avatar, atau tindakan menghalangi aktivitas pengguna.

UU Perlindungan Anak perlu diperkuat dengan memasukkan ketentuan perlindungan khusus terhadap interaksi digital berbasis avatar. Penambahan rumusan mengenai kekerasan psikis digital akan memberikan kepastian hukum bagi korban dan menjadi dasar bagi aparat penegak hukum untuk bertindak tanpa harus bergantung pada interpretasi luas.

Selain reformasi normatif, negara perlu mengatur secara tegas tanggung jawab platform metaverse. Regulasi harus menetapkan kewajiban minimum: verifikasi usia pengguna, moderasi konten berbasis AI yang akuntabel, serta mekanisme pelaporan cepat untuk kasus cyberbullying. Kewajiban ini selaras dengan standar internasional seperti Digital Services Act (DSA) dan UK Online Safety Act.

Kebijakan nasional juga harus mengatur mekanisme audit berkala bagi platform metaverse untuk memastikan kepatuhan terhadap standar perlindungan anak. Audit ini dapat mencakup evaluasi terhadap sistem moderasi, algoritma rekomendasi, dan efektivitas deteksi perilaku berbahaya. Keberadaan audit akan memberikan jaminan akuntabilitas yang lebih besar bagi platform global seperti Roblox.

Rekomendasi berikutnya adalah pembentukan pusat aduan khusus cyberbullying metaverse yang terintegrasi dengan kepolisian dan Kominfo. Pusat ini akan memfasilitasi pelaporan cepat, panduan pengumpulan bukti digital, serta pendampingan psikologis bagi korban anak. Mekanisme ini dapat meningkatkan kemampuan negara dalam memberikan perlindungan secara responsif.

Kerja sama internasional juga menjadi aspek penting karena platform seperti Roblox beroperasi lintas yurisdiksi. Indonesia perlu memperkuat mekanisme mutual legal assistance (MLA) dan cross-border data cooperation untuk memastikan akses cepat terhadap data pelaku cyberbullying. Keterlambatan akses data sering menjadi hambatan utama dalam proses penyidikan.

Selain reformasi regulatif, program literasi digital bagi orang tua, guru, dan anak sangat diperlukan. Anak-anak sering tidak menyadari bahwa mereka menjadi korban cyberbullying, sementara orang tua tidak memahami mekanisme pelaporan platform. Literasi digital dapat memperkuat perlindungan dengan membangun kesadaran risiko dan keterampilan mitigasi secara mandiri.

Rekomendasi penguatan regulasi ini bertujuan membangun kerangka hukum yang adaptif, progresif, dan mampu melindungi anak dari risiko baru dalam ruang digital. Tanpa pembaruan hukum, perkembangan metaverse berpotensi menciptakan ruang interaksi yang tidak aman bagi anak-anak, sehingga melanggar prinsip the best interests of the child yang menjadi pedoman utama perlindungan anak.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian menunjukkan bahwa cyberbullying dalam Roblox memiliki bentuk dan karakteristik khusus yang dipengaruhi struktur metaverse. Interaksi avatar menciptakan pola agresi digital yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan dengan konsep perundungan konvensional. Bentuk tindakan verbal, non-verbal, maupun imersif memberi dampak psikologis nyata dan memperluas cakupan perilaku merugikan dalam ruang virtual tiga dimensi.

Kerangka hukum positif Indonesia pada dasarnya menyediakan dasar perlindungan umum melalui UUD 1945, UU ITE, KUHP, dan UU Perlindungan Anak. Namun, seluruh regulasi tersebut belum dirancang untuk menangani perilaku agresif dalam metaverse. Norma yang ada masih terbatas pada rumusan umum sehingga memerlukan penafsiran untuk dapat diterapkan terhadap tindakan yang dilakukan melalui avatar.

Analisis yuridis menunjukkan efektivitas perlindungan hukum bagi korban cyberbullying di Roblox masih rendah. Tantangan utama terletak pada identifikasi pelaku, pembuktian bukti digital, dan keterbatasan norma yang belum menjangkau interaksi imersif. Ketidakhadiran aturan khusus menyebabkan perlindungan bergantung pada kebijakan privat platform yang tidak memiliki kekuatan hukum negara.

Reformulasi hukum diperlukan untuk mengatasi kesenjangan antara perkembangan metaverse dan kapasitas hukum nasional. Pemerintah perlu menyusun regulasi khusus mengenai aktivitas dalam metaverse yang mencakup definisi ruang virtual, bentuk agresi avatar, dan mekanisme perlindungan anak. Hal ini dilakukan untuk menjembatani ketertinggalan norma dan memberikan kepastian hukum yang dapat digunakan dalam penanganan kasus cyberbullying berbasis avatar.

Selain itu, diperlukan peningkatan kapasitas aparat penegak hukum dan perluasan program literasi digital bagi masyarakat sangat diperlukan. Dengan memahami dinamika interaksi dalam metaverse, aparat dapat menangani laporan secara lebih tepat, sementara anak dan orang tua memiliki kemampuan mengenali risiko serta mengumpulkan bukti digital secara benar. Tanpa pembaruan hukum, risiko cyberbullying akan tetap tinggi dan sulit diatasi secara efektif oleh aparat penegak hukum.

Daftar Pustaka

Buku

Efendi, J., & Ibrahim, J. (2018). Metode penelitian hukum: Normatif dan empiris. Jakarta: Prenada Media.

Erdianti, R. N. (2020). Hukum perlindungan anak di Indonesia. Malang: UMMPress.

Karyanti, M., & Aminudin, S. (2019). Cyberbullying & body shaming. Yogyakarta: K-Media.

Rizkiyanto, E., Sudewo, F. A., & Rizkianto, K. (2024). Penegakan hukum terhadap tindak pidana cyberbullying melalui media elektronik. Semarang: NEM.

Susilawati, E. dkk. (2022). Digitalisasi Era Metaverse. Tulungagung: Akademia Pustaka.

Jurnal

Ali, M., Naeem, F., Kaddoum, G., & Hossain, E. (2023). Metaverse communications, networking, security, and applications: Research issues, state-of-the-art, and future directions. IEEE Communications Surveys & Tutorials, 26(2), 1238–1278.

Benuf, K., & Azhar, M. (2020). Metodologi penelitian hukum sebagai instrumen mengurai permasalahan hukum kontemporer. Gema Keadilan, 7(1), 20–33.

Chawki, M. (2025). AI moderation and legal frameworks in child-centric social media: A case study of Roblox. Laws, 14(3), 29.

Chumachenko, I. (2020). Internal and cross-border conflict of laws regulation in the United States of America. Journal of Advanced Research in Law and Economics (JARLE), 11(49), 784–791.

Fadillah, A. (2019). Analisis kemampuan penalaran deduktif matematis siswa. JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika), 3(1), 15–21.

Glad, K. A., Stensland, S., Czajkowski, N. O., Boelen, P. A., & Dyb, G. (2022). The longitudinal association between symptoms of posttraumatic stress and complicated grief. Psychological Trauma, 14(3), 386.

Han, E., Miller, M. R., DeVeaux, C., Jun, H., Nowak, K. L., Hancock, J. T., ... & Bailenson, J. N. (2023). People, places, and time: A large-scale study of transformed avatars. Journal of Computer-Mediated Communication, 28(2).

Herlina, M. (2024). Analisis dampak implementasi norma penjelasan dalam peraturan perundang-undangan. Journal of Interdisciplinary Legal Perspectives, 1(1), 46–58.

Hertz, U. (2021). Learning how to behave. Proceedings of the Royal Society B, 288(1952), 20210293.

Hidayat, Z., Permatasari, C. B., & Mani, L. A. (2022). Cyber violence and bullying in online game addiction. Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 100(5), 1428–1440.

Kalyvaki, M. (2023). Navigating the metaverse business and legal challenges. Journal of Metaverse, 3(1), 87–92.

Lubis, F., & Purba, S. R. (2024). Analisis kritik pembuktian elektronik dalam hukum acara perdata. Judge: Jurnal Hukum, 5(2), 39–47.

McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. Child and Adolescent Social Work Journal, 34(6), 597–607.

Meldrum, R. C., Patchin, J. W., Young, J. T., & Hinduja, S. (2022). Bullying victimization and digital self-harm. Deviant Behavior, 43(3), 303–321.

Putra, E. (2024). Law's silence on cyberbullying to children in Indonesia. Brawijaya Law Journal, 11(1), 10–21776.

Putra, F. A., & Nugroho, L. D. (2021). Perlindungan hukum terhadap penyalahgunaan akun.

Inicio Legis, 2(1).

Retno, K. K., Octarina, N. F., & Manan, N. S. (2025). Urgensi beban pembuktian terbalik. Jurnal Media Informatika, 6(3), 2222–2226.

Rohman, M. N. (2021). Tinjauan yuridis normatif terhadap regulasi mata uang kripto. Jurnal Supremasi, 1–10.

Sukmaningsih, N. K. I. A., Pratama, I. P. A., & Prathama, A. A. G. A. I. (2025). Paradigma baru dalam pembaharuan KUHPerdata. Jurnal Yustitia, 20(1), 67–76.

Sumardiana, B., Wicaksono, S. S., & Ramada, D. P. (2021). Social response of legal prevention for cyberbullying. South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law, 24(1), 83–90.

Vienlentia, R. (2021). Peran dukungan sosial keluarga. Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen, 5(2), 35–46.

Yani, A. (2018). Sistem pemerintahan Indonesia. Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, 12(2), 119.

Sumber lain

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim. Jakarta: Kominfo.

Patel, J. (2025). Combatting Toxicity: Designing an Intelligent System to Diminish Verbal Harassment in Online Games. Doctoral Dissertation, OCAD University.

Republik Indonesia. (1945). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 28B. Jakarta: Sekretariat Negara.

Republik Indonesia. (2014). UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Jakarta: Sekretariat Negara.

Republik Indonesia. (2023). UU No. 1 Tahun 2023 tentang KUHP. Jakarta: Sekretariat Negara.

Republik Indonesia. (2024). UU No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua UU ITE. Jakarta: Sekretariat Negara.

Stoilova, M., Livingstone, S., & Khazbak, R. (2021). Investigating risks and opportunities for children in a digital world. London: LSE.

Artikel elektronik

1News. (2025, November 21). Roblox blocks children from chatting with adults in safety crackdown. Retrieved from https://www.1news.co.nz/2025/11/21/roblox-blocks-children-from-chatting-with-adults-in-safety-crackdown/

Diez, D. (2025, November 19). Roblox, the video game where millions of children interact with strangers. El País. Retrieved from https://english.elpais.com/technology/2025-11-19/roblox-the-video-game-where-millions-of-children-interact-with-strangers.html

Habibah, A. F. (2025, August 12). Komnas PA Surabaya soroti bahaya gim Roblox. Antara News. Retrieved from https://www.antaranews.com/berita/5031645/

Kaspersky. (2025,). The dark side of kids' virtual gaming worlds. Kaspersky Blog. Retrieved from https://www.kaspersky.com/blog/threats-in-kids-gaming-worlds/

Martin, J. (2025, October 20). Roblox Stats – How Many Players, Demographics, Stock Price. Retrieved from https://explodingtopics.com/blog/roblox-stats

NPR. (2025, November 21). Roblox bets on facial scanning to keep its youngest users safe. Retrieved from https://www.npr.org/2025/11/21/

Suharno. (2025, February 20). Daftar negara yang jadi acuan Komdigi buat regulasi perlindungan anak di ruang digital. Selular.id. Retrieved from https://selular.id/2025/02/daftar-negara-yang-jadi-acuan-komdigi-buat-regulasi-perlindungan-anak-di-ruang-digital/

Taylor, J. (2025, November 8). What is Roblox and is it safe or healthy for children? The Guardian. Retrieved from https://www.theguardian.com/media/2025/nov/08/

Utami, N. (2025, May 15). Serunya gim populer Roblox di jagat maya. LPM Manunggal Undip. Retrieved from https://manunggal.undip.ac.id/

Roblox Corporation. (2019, August 10). A word on griefing and moderation. Roblox DevForum.

Roblox Corporation. (2024). Finding and joining a community. Roblox Help Center.

Roblox Corporation. (2024). Roblox community standards. Roblox Help Center.