



SISI GELAP PERMAINAN ROLE PLAYING DILIHAT DARI SUDUT PANDANG HUKUM DAN KEJAHATAN SIBER

Yerisha Afriani¹, Ronaully Juwita Christin Simbolon², Asmak UI Hosnah³
Fakultas Hukum Universitas Pakuan, Jalan Pakuan No. 1 Bogor 16143, Indonesia¹²³

Alamat e-mail : riani1030@gmail.com¹,_ronaullyjcs01@gmail.com²,
asmak.hosnah@unpak.ac.id³

Abstract

The development of the times makes technology so developed as well as crime and laws that apply in social media, these crimes are crimes that are difficult to solve because of their wide reach and rapid spread, it will be very fast for children who do not know the discourse of the internet will fall into the misuse of the internet and general media such as role playing, to prevent this from happening, early education and reasoning in using general media are needed by children, with guidance from parents and teachers it will minimize the possibility of children to do things that are not desirable. Although it has been regulated in law, the role of parents and teachers is still very much needed to supervise children's activities in following the time such as the use of social media and the internet, therefore extra supervision is needed for children when playing using social media and the internet.

Abstrak

Berkembangnya zaman menjadikan teknologi begitu berkembang begitu juga dengan kejahatan serta hukum yang berlaku di media sosial, kejahatan tadi merupakan kejahatan yang sulit untuk dipecahkan sebab jangkauannya yang terlalu luas serta penyebarannya yang sangat cepat, maka akan sangat cepat bagi anak-anak yang tidak mengetahui wacana internet akan terjerumus kedalam penyalahgunaan internet dan media umum seperti *role playing*, untuk mencegah hal tersebut terjadi, pendidikan serta penalaran anak semenjak dini dalam menggunakan media umum sangat diperlukan oleh anak-anak, dengan adanya bimbingan dari orang tua serta guru maka akan memperkecil kemungkinan anak untuk melakukan hal-hal yang tidak diinginkan. Walaupun telah diatur dalam undang-undang, kiprah orang tua serta pengajar masih sangat diperlukan untuk mengawasi aktivitas anak dalam mengikuti perkembangan zaman seperti penggunaan media sosial dan internet, oleh karena itu dibutuhkan pengawasan yang ekstra terhadap anak pada saat bermain menggunakan media sosial serta internet.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Saat ini, kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah setiap aspek kehidupan manusia baik ekonomi, sosial, dan budaya. Teknologi dan informasi memudahkan akses informasi dari seluruh dunia hanya dengan satu ketukan. Namun perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat. tidak hanya membawa keuntungan

Article History

Submitted: 4 January 2024
Accepted: 13 January 2024
Published: 14 January 2024

Key Words

Law, Social Media,
Kids, Parents

Sejarah Artikel

Submitted: 4 January 2024
Accepted: 13 January 2024
Published: 14 January 2024

Kata Kunci

Hukum, Media Sosial,
Anak-anak, Orang Tua



tetapi juga tantangan baru. Tantangan-tantangan inilah yang melatarbelakangi perkembangan teknologi dan informasi sehingga memunculkan kejahatan yang disebut *cybercrime*.

Cybercrime adalah kejahatan dunia maya adalah aktivitas ilegal yang dilakukan oleh penjahat yang memanfaatkan jaringan komputer dan sistem informasi dan secara diam-diam memodifikasi teknologi untuk mendapatkan informasi. Kejahatan dunia maya dapat dibagi menjadi dua kategori: kejahatan terkait sistem komputer dan kejahatan kesehatan terkait penggunaan jaringan komputer. Kejahatan-kejahatan ini dapat dibagi menjadi dua kategori: kejahatan yang berkaitan dengan sistem komputer dan kejahatan yang berkaitan dengan penggunaan jaringan komputer. (Widodo, 2009)¹. Penjahat TI mengacu pada orang-orang yang orang buta terhadap kekuatan teknologi yang sangat mengganggu setiap aspek kehidupan modern, kekuatan teknologi, yang sangat merusak setiap aspek kehidupan modern. (Maskum, 2013).²

Untuk menetapkan batasan, luasnya kejahatan siber menjadi sangat penting. Perlu diingat bahwa modus kejahatan baru muncul lebih cepat daripada perkembangan internet. Contoh kejahatan dunia maya antara lain penipuan, penipuan, pencurian, pornografi, pelecehan, pencemaran nama baik, dan pemalsuan. (Bestari, n.d.).

Metode kejahatan dunia maya berbeda-beda dan seiring berjalannya waktu, metode operasinya menjadi lebih beragam dan terkini, yang paling banyak digunakan adalah rekayasa sosial, khususnya kejahatan manipulasi pikiran agresor. Media yang digunakan dalam rekayasa sosial antara lain telepon, SMS, email, dan berbagai media sosial (Rohardjo, 1976).³

Untuk itu diperlukan pengaturan hukum tentang kejahatan yang dilakukan melalui internet (kejahatan siber), sebagai suatu upaya untuk mencegah dan menanggulangi terjadinya kejahatan siber, serta demi terciptanya suatu perlindungan hukum bagi masyarakat yang saat ini mayoritas semua masyarakat menggunakan internet, dan untuk meminimalisir suatu kejahatan siber.

Rumusan masalah penelitian ini didasarkan pada konteks yang dijelaskan sebagai berikut: “Apa yang dimaksud dengan *role playing*?”, “Apa saja dampak buruk (contoh kasus) *role play* dan apa saja perlindungan hukum dalam UU ITE? dan “Peran orang tua dalam mendidik dan mengawasi anak dalam penggunaan gawai atau saat bermain di jejaring sosial sebagai bentuk pengurangan kejahatan di dunia maya (*cyber*) yang sering terjadi pada remaja?”. Demikianlah

¹ Widodo, *Sistem Pemindaan dalam Cyber Crime*, (Yogyakarta: Laksbang Mediatama, 2009).

² Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime)*, (Jakarta: Kencana, 2013).

³ Alfian Umbara dan Dian Alan Setiawan, “Analisis Kriminologis Terhadap Peningkatan Kejahatan Siber di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Riset Ilmu Hukum (JRIH)*, Vol. 2, 2022, hal. 82



tujuan penelitian ini dijabarkan pada poin-poin berikut: (1) Secara spesifik pengertian *role play*, (2) Mengenali dan memahami dampak negatif (contoh kasus) *role play* dan perlindungan hukum dalam UU ITE; (3) Memahami peran orang tua dalam mengawasi dan mendidik anak dalam menggunakan peralatan atau bermain masyarakat sebagai bentuk meminimalisir situasi kejahatan (*cyber*) yang sering terjadi di dunia maya pada kalangan anak di bawah umur.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian normatif yang mengkaji permasalahan hukum dari sudut pandang ilmu hukum. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian teoritis. Penelitian hukum terfokus pada satu objek, yaitu seperangkat peraturan hukum beserta asas-asasnya yang dibangun secara sistematis dan tersistematisasi. Aturan-aturan tersebut diinventarisasi dengan cara deduksi dan induksi, inilah yang kita sebut dengan penelitian hukum/penelitian doktrinal⁴. “Penelitian doktrin” (*Doctrine Research*) membantu mengungkap persoalan-persoalan yang berkaitan dengan kategori hukum tertentu, baik ambiguitas standar, kekosongan norma hukum atau peraturan, serta pertentangan norma dan peraturan hukum⁵. Oleh karena itu, penelitian forensik merupakan suatu proses deduktif dan induktif yang kemudian dibangun untuk menganalisis mengapa kejahatan siber sering terjadi dalam permainan *role playing* dan tindakan pencegahan apa yang dapat dilakukan untuk mengurangi kejahatan tersebut. Dokumen hukum yang digunakan untuk penelitian ini adalah: 1. Dokumen pokok hukum meliputi undang-undang, peraturan pemerintah, dan peraturan menteri. 2. Dokumen hukum sekunder meliputi karya sastra, jurnal hukum, dan artikel akademis. 3. Dokumen hukum tingkat ketiga meliputi kamus hukum dan kamus besar bahasa Indonesia.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

RP, juga disebut sebagai permainan peran, adalah permainan di mana pemain memilih peran atau karakter dan bekerja sama untuk membangun cerita. Pengguna sering membuat karakter nasional atau internasional favorit mereka sendiri. Sederhananya, *role playing* adalah permainan di jejaring sosial di mana orang dapat mengambil peran artis, idola, atau selebritas yang mereka sukai. Permainan ini dapat dimainkan secara beregu atau dalam kelompok. *Game* ini dapat dimainkan di banyak situs dan aplikasi sosial media, termasuk Line, Instagram, dan Telegram.

Dengan menggunakan forum publik, ruang dialog pribadi, milis, ruang dialog, dan layanan pesan instan, dalam permainan bermain peran, Anda mempunyai kesempatan untuk menciptakan dunia dan karakter yang akan bertahan selama berjam-jam dan

⁴ M. Hadin Muhjad dan Nunuk Nuswardani, *Penelitian Hukum Indonesia Kontemporer* (Yogyakarta: Genta Publishing, 2012).

⁵ Rahmida Erliyani, *Metode Penelitian Dan Pemahaman Hukum* (Yogyakarta: Magnum Pustaka, 2021).



bertahun-tahun. Aturan bahkan dibuat untuk meningkatkan kompleksitas dan kedalaman cerita. Saat bermain permainan *role playing*, ada banyak genre yang dapat Anda pilih, mulai dari fantasi hingga modern, steampunk hingga abad pertengahan.

Berikut ini cara bermain peran:

1. Tentukan artis atau aktor yang ingin Anda tiru
2. Buat akun media sosial yang Anda inginkan, seperti Telegram, Instagram, Line, Twitter, dll;
3. Menggunakan nama dan foto idola yang ingin Anda tiru;
4. Mencari grup untuk memperkenalkan orang baru dan mempromosikan akun yang sudah ada;
5. Setelah berada dalam kelompok, mintalah peserta memperkenalkan diri sesuai dengan idola yang mereka tiru;
6. Peserta dapat mulai berinteraksi dengan teman tiruannya;
7. Peserta tidak diperkenankan memperkenalkan diri di dunia nyata, apalagi memberikan informasi pribadi;
8. Member dapat memilih untuk menjadi IC (*in character*) yang mirip dengan idolanya, atau OOC (*out of character*), yang hanya menggunakan nama idolanya saja, namun karakternya sama sekali berbeda;
9. Peserta *role playing* akan melakukan tugas dan melakukan perilaku seperti idolanya.⁶

Role playing memberikan manfaat bagi pemainnya, khususnya pelatihan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pengguna, meningkatkan kreativitas dan imajinasi pengguna, *role playing* sebagai jembatan sosial bagi pengguna (Yerisha Afriani, 2023). Namun, *role playing game* tidak hanya memiliki efek positif bagi penggunanya, tetapi juga memiliki efek negatif yang menarik perhatian masyarakat.

Hal ini terlihat dalam artikel yang ditulis pada Maret 2022 oleh Hafiza Dina Islamy, seorang penulis lepas yang tinggal di Yogyakarta (yang sangat tertarik dengan masalah gender) yang mendapat tanggapan buruk di forum jejaring sosial seperti Twitter, balasan, dan topik diskusi. Hafiza menemukan bahwa timeline kekerasan berbasis gender online (KBGO) menyerang seorang aktris berusia 14 tahun. KBGO adalah permainan role player berbasis Telegram, dan pembuatnya tidak diketahui. Hafiza mengetahui pelaku pamer KBGO di grup chat Telegram yang terdiri dari 10.000 orang melalui thread tersebut. Sayangnya, anggota kelompok mendukung tindakan pelaku.

⁶ Ayu Rifka Sitoresmi, "RP Adalah Role Playing, Ketahui Pengertian dan Cara Bermainnya", Liputan6, 27 Juli 2022, <https://www.liputan6.com/hot/read/5025461/rp-adalah-role-playing-ketahui-pengertian-dan-cara-bermainnya?page=4>, diakses pada tanggal 1 November 2023



Kekerasan yang dialami korban merupakan penghinaan bagi banyak orang. Tindakan kekerasan yang dialami korban antara lain gambar korban dicuri, diedit dengan menambahkan foto alat kelamin laki-laki, dan kemudian dibagikan di grup Telegram yang beranggotakan 10.000 orang. Tak sampai di situ, KBGO pun viral di feeds dan dilihat puluhan bahkan ratusan ribu orang. Namun, tidak ada lembaga perlindungan anak atau polisi yang turun tangan menangani KBGO.

Belakangan, Hafiza mengidentifikasi 2 (dua) orang korban KBGO lainnya dalam bentuk *trolling* (yaitu penghinaan, ejekan, dan komentar seksis yang menyerang kebutuhan dan seksualitas korban), Natha (nama samaran), 14 tahun dan Denis (sebenarnya itu bukan nama sebenarnya), 21 tahun.

Kejadian yang dialami Natha bermula ketika akun umum di Twitter mengeluhkan adanya akun peniru identitas di Telegram yang menggunakan foto selfie Natha sebagai foto profilnya, yang ia unggah ke akun peniru perannya di Twitter.

Natha, yang dikenal memiliki akun Twitter sebagai penggemar idola K-pop, memiliki akun role playing yang hanya menggunakan foto-foto idola dan bukan nama asli Natha. Bayangkan diri Anda sebagai orang lain. Ketika Natha memposting akun game-nya di internet, ia terkadang memperlihatkan identitasnya, seringkali dengan detail yang tidak penting. Pelapor yang diterima Natha menyatakan bahwa pelaku, yang bernama Raiya, bermain *truth or dare* dengan teman-temannya di Telegram dan diminta untuk mengirimkan foto asli sebagai profil akunya. Pada saat itu, ia menggunakan foto Natha.

Menggunakan informasi kontak umum, Natha langsung menghubungi Raiya di Telegram. Ia berencana meminta foto curiannya dihapus oleh Raiya. Meskipun demikian, reaksi Raiya benar-benar mengejutkan. Raiya menggunakan postingan Natha sebagai bahan ejekan di grup chat Telegram miliknya. Raiya juga mengirimkan gambar Natha yang telah di-photoshop dengan alat kelamin laki-laki yang tergantung di grup. Setelah itu, Natha mendapatkan banyak perundungan yang tidak henti-hentinya, yang dia tidak bisa memahami. Selain Raiya, dia juga menempelkan foto vaginanya pada foto selfie Natha yang dia pakai untuk *sexting* (*sex testing*). Dia kemudian mengirimkan foto tersebut ke grup dengan *caption* yang mengerikan. Menurut tangkapan layar (*screenshot*) dari percakapan grup yang diunggah dalam thread menunjukkan bahwa anggota grup chat tidak hanya menentang tindakan Raiya tetapi juga membuat komentar yang tidak menyenangkan untuk Natha.

Denis mendapatkan pelecehan seksual berbasis verbal melalui media sosial ASKfm. Hal ini terjadi bermula ketika Denis secara tanpa disengaja memergoki pasangannya berselingkuh. Setelah itu, muncul teror dari sosok tak dikenal yang menudingnya sebagai orang ketiga. Setelah membuka akun roleplay di ASKfm dan memasang tautan ke profil Twitternya, Denis menemukan kekerasan seksual berbasis verbal melalui media sosial



ASKfm. Diakui Denis, awal pertandingan berlangsung seperti biasa dan tidak ada yang aneh. Namun Denis sudah lama tidak membuka ASKfm. Saat membuka akun ASKfm dan membaca *inbox* (kotak masuk/pesan) yang dipenuhi banyak notifikasi, Denis kaget menemukan pesan dengan kata-kata lugas, termasuk kata-kata makian dan yang menjijikkan.⁷

Contoh negatif lain dari permainan peran adalah video terbaru yang menjadi viral di TikTok dan kemudian menjadi viral. Dalam video tersebut terlihat seorang ayah memarahi putrinya yang sedang bermain *role playing*. Kita tahu, anak itu masih berusia 11 tahun. Yang mengejutkan adalah selama bermain peran, anak tersebut memiliki dua keluarga dan dua anak (situasi dan cerita yang dibuat oleh gadis tersebut bersama teman-teman bermain perannya). Melihat hal tersebut, sang ayah marah dan memarahi sang anak sepanjang video.⁸

Contoh di atas menunjukkan bahwa dampak negatif dari *role playing* telah menjadi kekhawatiran utama masyarakat. Pasalnya, permainan *role playing* memberikan dampak negatif bagi anak kecil. Berikut dampak negatif peran berbayar terhadap pengguna, khususnya anak-anak:

1. Kesulitan membandingkan kenyataan dan fantasi

Efek samping dari bermain peran yaitu, anak-anak mungkin mengalami masalah dalam memisahkan antara kehidupan nyata dan angan-angan mereka. Mereka mungkin merasa sulit untuk memisahkan dunia nyata dan dunia khayalan jika mereka terlalu banyak bermain peran. Akibatnya, hal ini dapat mengganggu pandangan mereka terhadap lingkungan nyata dan membingungkan mereka dengan norma-norma sosial yang berlaku.

2. Pengaruh Negatif Tokoh Fiksi

Dalam permainan bermain peran, anak-anak sering kali berperan sebagai tokoh fiksi dengan kekuatan dan karakteristik yang unik. Namun, seringnya interaksi dengan karakter tersebut dapat berdampak negatif pada perilaku dan karakteristik anak di dunia nyata. Misalnya, mereka mungkin meniru perilaku yang tidak pantas atau agresif, yang mungkin memengaruhi kehidupan sosial mereka dengan teman sebaya atau memengaruhi pembelajaran mereka di sekolah.

⁷ Hafiza Dina Islamy, "Dunia Roleplay Berubah Dari Tempat Bersenang-senang Jadi Ajang Kekerasan Gender", Vice, <https://www.vice.com/id/article/qjbg7q/kasus-kbgo-dan-pelecehan-seksual-marak-di-komunitas-roleplay-dan-ava-korea-pengguna-medsos-indonesia>, diakses pada tanggal 2 November 2023

⁸ Maoidotuen Nasih, "Viral! Bocah Perempuan 11 Tahun Kedapatan Main RP, Apa Itu Role Play?", Tribun-Sulbar.com, 19 Juni 2023, <https://sulbar.tribunnews.com/2023/06/19/viral-bocah-perempuan-berusia-11-tahun-kedapatan-main-rp-apa-itu-role-play>, diakses pada tanggal 2 November 2023



3. Kecanduan Dunia Maya

Role playing sering dilakukan melalui game *online* atau platform media sosial di era modern. Anak-anak yang terlalu sering bermain permainan peran di internet dapat menjadi kecanduan dunia maya. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya waktu yang dihabiskan untuk aktivitas fisik atau berinteraksi tatap muka dengan teman, masalah tidur, dan penurunan prestasi akademik.

4. Gangguan Emosi Dan Psikologis

Anak-anak yang bermain peran mungkin mengalami gangguan emosional dan psikologis dalam banyak kasus. Terlalu banyak bermain peran fiksi dapat menyebabkan kecemasan, depresi, atau bahkan masalah identitas. Anak-anak mungkin menghadapi kesulitan untuk membandingkan kehidupan nyata dengan peran yang mereka mainkan

5. Keterlibatan sosial dan keterampilan komunikasi anak-anak

Mereka mungkin terlalu fokus pada dunia fiksi dan kehilangan kemampuan untuk berinteraksi secara langsung karena terlalu fokus pada dunia imajinasi. Kehidupan sosial Anda di dunia nyata dapat berdampak negatif jika Anda tidak dapat berkomunikasi dengan jelas, memahami emosi orang lain, dan bekerja sama.⁹

Pasal 31 ayat (1) UU RI Nomor 16 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa kejahatan yang terjadi di internet atau media sosial termasuk pencemaran nama baik, bullying (perundungan), dan foto yang ditambahkan dengan gambar yang tidak baik (dalam hal ini pornografi)¹⁰. Maka, korban dapat melaporkan kejahatan tersebut kepada Kepolisian Republik Indonesia *Law enforcement personnel, specifically the Police, have the authority outlined in the "Circular Letter of the Chief of Police Number: SE/6/X/2015 to carry out defamation investigations." with reference to defamation that is connected to defamation, where the handling procedures for implementing preventive measures are outlined in Number 3* (Dalam bidang penegakkan hukum pencemaran nama baik, aparat penegak hukum dalam melaksanakannya yaitu Kepolisian, Kepolisian sendiri memiliki kewenangan yang diatur dalam "Surat Edaran Kapolri Nomor: SE/6/X/2015"sehubungan dengan pencemaran nama baik, di mana tindakan untuk mengambil kebijakan pencegahan adalah sebagai berikut di no. 3):

⁹ Muhammad Khoiruzzadi, " Mengenal Lebih Dekat Tentang RP (Role Playing) dan Dampak Negatif Bagi Anak", Kompasiana, 17 Juni 2023, <https://www.kompasiana.com/muhammadkhoiruzzadi/648dc26608a8b5752d0ae153/mengenal-lebih-dekat-tentang-rp-role-playing-dan-dampak-negatifnya-bagi-anak?page=all#section2>, diakses pada tanggal 2 November 2023

¹⁰ Pasal 31 ayat (1) UU RI Nomor 16 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.



1. *Each and every member of the national police force needs to be knowledgeable about the various forms of slander that can arise in society* (Setiap anggota Polri harus berpengalaman dalam berbagai jenis fitnah yang mungkin terjadi di masyarakat).
2. *When law enforcement officials are more cognizant of the effects of various forms of hate speech, they are more likely to notice instances of defamation within the community* (Petugas kepolisian cenderung lebih memperhatikan tanda-tanda pencemaran nama baik yang muncul di masyarakat ketika mereka memiliki kesadaran yang lebih dalam mengenai dampak dari berbagai jenis ujaran kebencian).
3. *Third, it is expected of all members of the national police force to participate in activities that analyze or look into the conditions and circumstances in their local communities, with a focus on matters pertaining to defamation* (Ketiga, semua anggota kepolisian nasional diharapkan untuk terlibat dalam kegiatan yang menganalisis atau menyelidiki keadaan dan kondisi di komunitas lokal mereka, dengan perhatian khusus pada masalah pencemaran nama baik).
4. *Fourth, it is mandatory for every member of the national police force to report any suspicious activity to their superiors or website, particularly if it involves defamation* (Keempat, semua anggota kepolisian nasional diwajibkan untuk melaporkan aktivitas yang mencurigakan, terutama jika melibatkan pencemaran nama baik, kepada atasan atau situs *web* mereka).

Every member of the national police force is required to take the following steps after discovering any conduct that may constitute defamation (Setiap anggota penegak hukum bertanggung jawab untuk mengambil tindakan berikut setelah menemukan tindakan yang dapat dianggap sebagai pencemaran nama baik).

1. *Watch out for indications of conflict and discord in the community before things get out of control* (Mengawasi tanda-tanda perselisihan dan gangguan masyarakat sebelum keadaan menjadi tidak terkendali).
2. *Contact individuals suspected of defamation* (Menghubungi pihak-pihak yang diduga melakukan pencemaran nama baik).
3. *Third, facilitating communication between the defamed party and the victim.* (Ketiga, memfasilitasi komunikasi antara pihak yang diduga melakukan pencemaran nama baik dengan korban).
4. *Attempting to mediate a truce between warring parties and* (Berusaha memediasi gencatan senjata antara pihak-pihak yang bertikai dan).



5. *Describe the consequences of defamation that you anticipate.* (Jelaskan dampak yang anda antisipasi dari pencemaran nama baik).¹¹

Apabila polisi tidak mengambil tindakan atau tindakan pencegahan yang dilakukan polisi tidak efektif, maka korban dapat melaporkan kejadian tersebut kepada aparat penegak hukum, yang dalam hal ini pelaku dapat dihukum berdasarkan Pasal 45 ayat (3), sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2016 tentang ITE memuat: “Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau memperbanyak dan/atau memudahkan diaksesnya perangkat elektronik dengan muatan penghinaan dan/atau pemfitnahan sebagaimana tersebut pada ayat-ayat berikut dalam Pasal 27 ayat (3), adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”.¹²

Mengingat dampak negatif *role playing game* seperti contoh di atas merupakan dampak negatif era *digital* saat ini, maka orang tua perlu berperan dalam mendidik dan mengawasi penggunaan Internet/jejaring sosial pada anak. Di bawah ini adalah cara orang tua mendidik dan memantau anak mereka saat menggunakan Internet/jejaring sosial:

1. Tetapkan aturan penggunaan perangkat atau *gadget*

Penting untuk menetapkan peraturan yang mengatur penggunaan gawai dan Internet di rumah untuk membantu anak-anak belajar di era *digital*. Orang tua memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan praktik dan model pengasuhan yang umum digunakan. Misalnya, anak tidak memiliki kemampuan untuk bermain internet sambil menghabiskan waktu bersama keluarga. Setelah makan siang, anak-anak dapat pergi keluar untuk bermain dengan perangkat tersebut.

2. *Screen time*

Screen time adalah waktu yang digunakan untuk memandang layar, seperti TV, ponsel, atau bermain video game. Menurut situs Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), *screen time* untuk anak di atas dua tahun tidak boleh lebih dari dua jam setiap hari. Hal ini disebabkan karena dengan semakin lama mereka menggunakan waktu di depan layar, maka semakin besar kecenderungan mereka untuk terpapar konten yang kurang pantas untuk diusianya. Selain itu, penglihatan anak bisa rusak jika terlalu lama memandang layar.

3. Dampingi anak saat bermain *gadget*

¹¹ Asmak Ul Hosnah, Herli Antoni, Ravy Yofani, “Law Enforcement Against Perpetrators of Defamation Through Social Media Based On The ITE Law”, *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, Vol. 10, 2023, hal. 366

¹² UU RI Nomor Tahun 2016, *Op.Cit*, Pasal 45 ayat (3)



Apa cara terbaik untuk mengajar anak-anak di era *digital* yang penuh tantangan ini? Ketika anak-anak bermain dengan gadget, orang tua dapat mencoba mendampingi. Pastikan anak-anak tidak menonton tayangan atau informasi yang tidak sesuai dengan usia mereka. Anak-anak Anda lebih baik menonton atau bermain video game di tempat terbuka, seperti televisi di ruang keluarga. Hal ini akan memudahkan orang tua untuk menyatukan apa yang ditonton anak - anak mereka.

4. Pantau aktivitas anak di dunia maya

Pantau aktivitas *online* anak Terdapat bermacam-macam metode untuk mengajarkan anak-anak agar tetap terlindungi di era internet. Salah satunya adalah dengan melacak apa yang dilakukan anak-anak saat mengakses internet. Orang tua dapat mengetahui apakah video yang ditonton anak-anak mereka sesuai untuk usia mereka. Jika Anda menemukan sesuatu yang mengkhawatirkan, sebaiknya segera hentikan akses ke situs-situs yang mengandung konten bermuatan kekerasan. Lihatlah pada daftar teman di akun anak Anda jika ia menggunakan jejaring sosial. Perhatikan juga isi komen dari video yang diakses dari akun media sosial anak Anda.

5. Komunikasi dengan anak

Anda harus memberi tahu anak Anda tentang situs web dan konten apa yang boleh dan tidak boleh mereka lihat sebelum memberi mereka gawai. Jika anak Anda mampu bermain di media sosial, ajarkan mereka untuk melapor kepada orangtua atau guru jika menerima ancaman atau pelecehan melalui kolom komentar.

6. Hindari menjadikan gawai sebagai alat agar anak tidak rewel

Sangat penting untuk memberi tahu anak Anda tentang semua situs web dan konten yang tidak boleh mereka lihat. Arahkan anak Anda untuk memberi tahu orang tua atau guru mereka jika mereka menerima ancaman atau perundungan melalui media sosial jika mereka sudah dapat bermain di sana.

7. Seimbangkan waktu bermain dengan waktu di dunia maya

Cara terbaik untuk mendidik anak di era *digital* adalah orang tua harus menyeimbangkan penggunaan media digital dengan pengalaman kehidupan nyata anak mereka. Banyak aktivitas bermanfaat seperti lari, menyanyi, menari dan aktivitas menyenangkan lainnya. Bermain dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik anak dengan lebih baik. Ketika ia bertemu dengan teman-temannya, hal itu menunjukkan bahwa ia telah mengembangkan keterampilan sosial dan emosionalnya sejak ia masih kecil.

8. Pinjamkan gawai sesuai kebutuhan anak

Salah satu cara untuk mendidik anak di era digital adalah dengan mengajarkan mereka cara menggunakan perangkat teknologi. Anak Anda akan lebih mampu mengendalikan diri dan mengejar keinginannya jika Anda memberikan berbagai perangkat *digital* sesuai dengan kebutuhannya. Anak-anak juga akan belajar berbagi dengan berbagi barang. Dunia digital memang memiliki banyak manfaat, namun juga merugikan bagi



kesehatan mental anak. Namun, bukan berarti orang tua harus membiarkan anak-anak mereka sendirian karena jika dibiarkan, mereka dapat menjadi ketergantungan pada perangkat tersebut.¹³

Kesimpulan

Sanksi terhadap individu yang melakukan penipuan online hanya dapat diterapkan berdasarkan Pasal 28 ayat (1) yang terkait dengan Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Dalam kasus tindak pidana penipuan online, konsekuensi hukum dari penggunaan Pasal 28 ayat 1 UU ITE terhadap Pasal 378 KUHP adalah bahwa keduanya saling mengecualikan. Pasal 28 ayat 1 UU ITE digunakan untuk menangani penipuan online, sementara Pasal 378 KUHP berlaku umum untuk penipuan konvensional. Dengan demikian, penggunaan Pasal 28 ayat 1 UU ITE dianggap sebagai ketentuan yang lebih khusus daripada Pasal 378 KUHP, yang merupakan ketentuan yang lebih umum dalam kasus penipuan. Pentingnya hal ini terkait dengan perkembangan dan kecanggihan tindakan pidana penipuan online yang terus berkembang, sehingga penerapan Pasal 28 ayat 1 UU ITE dianggap lebih sesuai dan efektif untuk menangkap pelaku, tanpa memberikan celah bagi mereka untuk menghindari hukuman.

Saran

Di era digital saat ini, akses masyarakat terhadap berbagai informasi menjadi lebih mudah dan cepat. Namun, disadari bahwa kemudahan ini juga membawa dampak serius, terutama terkait dengan popularitas permainan peran yang banyak dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Keberhasilan menemukan beberapa kasus negatif yang terkait dengan permainan ini menekankan perlunya kesadaran orang tua dalam memberikan pendidikan dan pengawasan yang lebih baik terhadap anak-anak mereka saat menggunakan internet dan media sosial. Penting juga adanya keterlibatan pemerintah untuk memberlakukan aturan yang ketat guna melindungi masyarakat dari pelaku kejahatan di dunia maya.

Daftar Pustaka

- Asmak Ul Hosnah, H. A. (2023). Law Enforcement Against Perpetrators of Defamation Through Social Media Based On The ITE Law. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, 366.
- Erliyani, R. (2021). *Metode Penelitian dan Pemahaman Hukum*. Yogyakarta: Magnum Pustaka.

¹³ Bali Royal Hospital, "Orangtua, Ini 5 Tips Mendidik Anak di Era Digital yang Bisa Dilakukan", 23 November 2021, <https://baliroyalhospital.co.id/orangtua-ini-5-tips-mendidik-anak-di-era-digital-yang-bisa-dilakukan/>, diakses pada tanggal 4 November 2023



Hospital, B. R. (2021, November Selasa). *Orangtua, Ini 5 Tips Mendidik Anak di Era Digital yang Bisa Dilakukan*. Diambil kembali dari <https://baliroyalhospital.co.id/orangtua-ini-5-tips-mendidik-anak-di-era-digital-yang-bisa-dilakukan/>

Islamy, H. D. (t.thn.). *Dunia Roleplay Berubah Dari Tempat Bersenang-senang Jadi Ajang Kekerasan Gender*. Diambil kembali dari Vice:
<https://www.vice.com/id/article/qjbg7q/kasus-kbgo-dan-pelecehan-seksual-marak-di-komunitas-roleplay-dan-ava-korea-pengguna-medsos-indonesia>

Khoiruzzadi, M. (2023, Juni Jumat). *Mengenal Lebih Dekat Tentang RP (Role Playing) dan Dampak Negatif Bagi Anak*. Diambil kembali dari Kompasiana:
<https://www.kompasiana.com/muhammadkhoiruzzadi/648dc26608a8b5752d0ae153/mengenal-lebih-dekat-tentang-rp-role-playing-dan-dampak-negatifnya-bagi-anak?page=all#section2>

Maskun. (2013). *Kejahatan Siber*. Jakarta: Kencana.

Nasiha, M. (2023, Juni Senin). *Viral! Bocah Perempuan 11 Tahun Kedapatan Main RP, Apa Itu Role Play?* Diambil kembali dari Tribun sulbar.com:
<https://sulbar.tribunnews.com/2023/06/19/viral-bocah-perempuan-berusia-11-tahun-kedapatan-main-rp-apa-itu-role-play>

Nuswardani, M. H. (2012). *Penelitian Hukum Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Genta Publishing.

Setiawan, A. U. (2022). Analisis Kriminologis Terhadap Peningkatan Kejahatan Siber di Indonesia Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ilmu Hukum (JRIH)*, 82.

Sitoremi, A. R. (2022, Juli Rabu). *RP Adalah Role Playing, Ketahui Pengertian dan Cara Bermainnya*. Diambil kembali dari Liputan6:
<https://www.liputan6.com/hot/read/5025461/rp-adalah-role-playing-ketahui-pengertian-dan-cara-bermainnya?page=4>

Widodo. (2009). *Sistem Pemindaan Dalam Cyber Crime*. Yogyakarta: Laksbang Media Tama.

Pasal 31UU RI Nomor 16 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 45 ayat (3) UU RI Nomor 16 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.