



## ***Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Orang Tua Dalam Pencegahan Kejahatan Siber Terhadap Anak dibawah Umur pada Penggunaan Aplikasi Game Roblox***

**Nurhikma Resky Rahmadani<sup>1</sup>, Rizky Amelia<sup>2</sup>, Shevira Amelia Putri<sup>3</sup>, Rosnila Nur Ramadhannia<sup>4</sup>, Reno Mandala Putra<sup>5</sup>, Maharani Galuh Pratiwi<sup>6</sup>, Neneng Lestari<sup>7</sup>, Sunaryo<sup>8</sup>**

Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Indonesia

Email Korespondensi: [nurhikmareskyrdni@gmail.com](mailto:nurhikmareskyrdni@gmail.com), [rizkyamelia0277@gmail.com](mailto:rizkyamelia0277@gmail.com), [sheviraameiliaputri@gmail.com](mailto:sheviraameiliaputri@gmail.com), [rosnilanurra@gmail.com](mailto:rosnilanurra@gmail.com), [reno64mandala@gmail.com](mailto:reno64mandala@gmail.com), [maharani080705@gmail.com](mailto:maharani080705@gmail.com), [tarii150105@gmail.com](mailto:tarii150105@gmail.com), [sun487@umkt.ac.id](mailto:sun487@umkt.ac.id)

Article received: 15 September 2025, Review process: 25 September 2025

Article Accepted: 10 Oktober 2025, Article published: 25 November 2025

### **ABSTRACT**

*The development of digital technology has had a significant impact on children's interaction patterns, particularly through online gaming platforms like Roblox. Although designed as an educational and entertainment medium, Roblox harbors potential risks of cybercrime such as sexual exploitation, cyberbullying, and child grooming. This study aims to examine the legal responsibility of parents in preventing cybercrime against minors through online gaming applications such as Roblox, and to assess the effectiveness of national regulations and digital literacy in creating a safe digital ecosystem for children. The method used is qualitative with a normative approach, through a literature review of regulations such as the Child Protection Law, the ITE Law, and the PP TUNAS. Cohen and Felson's Routine Activity Theory is used to emphasize the role of parents as capable guardians in preventing online crime. This study is motivated by the lack of legal discussion that specifically highlights the legal role of parents in supervising online gaming applications. The results of the study indicate that negligence in supervision can have legal implications, and that regulations are ineffective without adequate digital literacy support.*

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

### **ABSTRAK**

*Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap pola interaksi anak-anak, khususnya melalui platform permainan daring seperti Roblox. Meskipun dirancang sebagai media edukatif dan hiburan, Roblox menyimpan potensi risiko kejahatan siber seperti eksploitasi seksual, cyberbullying, dan child grooming. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tanggung jawab hukum orang tua dalam mencegah kejahatan siber terhadap anak di bawah umur melalui aplikasi game daring seperti Roblox, serta menilai efektivitas regulasi nasional dan literasi digital dalam membentuk ekosistem digital yang aman bagi anak. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan normatif melalui studi kepustakaan terhadap peraturan seperti UU Perlindungan Anak, UU ITE, dan PP TUNAS. Teori Routine Activity dari Cohen dan Felson digunakan untuk menekankan peran orang tua sebagai capable guardian dalam mencegah kejahatan daring. Kajian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pembahasan yuridis yang secara spesifik menyoroti peran hukum orang tua dalam pengawasan aplikasi game daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelalaian pengawasan dapat berimplikasi hukum, dan bahwa regulasi belum efektif tanpa dukungan literasi digital yang memadai.*

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

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi anak-anak di era modern. Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah maraknya penggunaan aplikasi permainan daring seperti Roblox, yang secara eksplisit ditujukan untuk anak-anak namun menyimpan potensi risiko yang kompleks. Di tengah pesatnya digitalisasi, anak-anak menjadi kelompok yang paling rentan terhadap dampak negatif teknologi, khususnya dalam ruang virtual yang tidak sepenuhnya terkontrol. Roblox, sebagai salah satu platform game daring yang populer di kalangan anak-anak, menyajikan dunia virtual yang interaktif dan terbuka, namun juga menyimpan potensi ancaman yang tidak kasat mata. Keberadaan fitur komunikasi terbuka dalam game ini memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan pengguna asing tanpa pengawasan, membuka celah bagi perlakuan tanpa sadar maupun secara sadar yang mengarah kepada eksploitasi dan manipulasi psikologis yang dilakukan kepada anak-anak yang menurut Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak bahwa anak-anak memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan dari hal-hal tersebut (Pemerintah Republik Indonesia, 2002).

Sebagai penguatan nilai spiritual dan moral dalam perlindungan anak, Al-Qur'an telah menegaskan tanggung jawab orang tua terhadap keluarganya melalui firman Allah SWT:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ

*"Wahai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu." (QS. At-Tahrim: 6) (Al-Qur'an Surah At-Tahrim Ayat 6).*

Kejahatan siber yang melanggar hak-hak terhadap anak-anak dibawah umur mendapatkan respon oleh negara. Seperti memberlakukan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik antara lain Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang telah mengalami beberapa perubahan (Pemerintah Republik Indonesia, 2008). Selain itu, pemerintah juga mempertegas pentingnya peran orang tua dalam melakukan pengawasan kepada anak dalam interaksinya dengan alat elektronik, melalui Peraturan Pemerintah Republik Indonesia sebagai dasar dalam melakukan pengawasan serta melakukan klasifikasi konten digital yang sesuai dengan umur dari anak, memberikan pemahaman akan pentingnya orang tua sebagai garda terdepan dalam melakukan perlindungan terhadap anak yang dimulai dari dalam lingkungan keluarga perlu diperhatikan efektivitas dari regulasi ini sangat bergantung atas kesadaran dan tanggung jawab orang tua. Jika orang tua tidak menjalankan pertanggungjawaban ini sebagaimana yang telah terdapat dan dicantumkan dalam Undang-Undang dapat dianggap sebagai bentuk kelalaian oleh orang tua dan bahkan dianggap mengabaikan hak anak yang seharusnya terpenuhi dengan baik, hal ini juga dapat berimplikasi pada pertanggungjawaban hukum sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Dalam praktiknya, pengawasan penggunaan digital yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak sering kali tidak optimal, hal ini dapat terjadi karena keterbatasan literasi baik itu alat maupun fitur dari digital itu sendiri, selain itu pemahaman yang minim terhadap risiko dari timbulnya konten berbahaya dari aplikasi seperti Roblox membuat anak terlalu bebas bereksplorasi bahkan masuk ke dunia yang tidak seharusnya di masuki oleh anak-anak dibawah umur. Dalam banyaknya kasus yang terjadi, anak-anak yang masih dibawah umur masih memiliki pengetahuan yang minim akan definisi dari eksploitasi bahkan cenderung belum pernah mengenali kalimat itu sama sekali, oleh karena itu anak-anak yang menjadi target eksploitasi sangat sering tidak menyadari bahwa dirinya telah menjadi target eksploitasi oleh oknum-oknum yang memiliki pemikiran manipulative dengan memanfaatkan pendekatan yang tidak secara langsung bertemu secara fisik.

Oleh karena itu, para penulis menganggap bahwa penelitian ini sangat penting untuk dilakukan, melihat bahwa Tingkat urgensinya yang menyangkut tentang masa depan dari bibit generasi masyarakat Indonesia yang hak anak serta masa pertumbuhannya dapat benar-benar mendapatkan masa keemasannya. Selain itu, penelitian ini juga di dorong oleh kajian yuridis yang masih minim serta tidak secara spesifik melibatkan peran orang tua mencegah kejahatan siber terhadap anak terutama melalui aplikasi game online. Sebagaimana besar orang tua masih terfokus pada aspek keamanan digital atau pada regulasi umum perlindungan anak, yang dalam pengimplementasiannya masih terdapat kekurangan dalam melibatkan orang tua itu sendiri didalamnya sebagai pengawas yang mengerti akan baik dan buruknya penggunaan digital tersebut. Maka dari itu, penting untuk meninjau kembali sejauh mana tanggung jawab hukum orang tua telah dilaksanakan dalam mengawasi perilaku anak dalam menggunakan digital, serta bagaimana regulasi yang ada mampu menjawab tantangan literasi dan dinamika teknologi yang terus berkembang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan normatif. Metode kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan dan menganalisis fenomena hukum secara mendalam melalui data deskriptif yang bersumber dari literatur, dokumen hukum, dan publikasi ilmiah. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara komprehensif dinamika tanggung jawab orang tua dalam mencegah kejahatan siber terhadap anak dibawah umur, khususnya dalam penggunaan aplikasi dari game daring seperti Roblox. Sementara itu, pendekatan normatif digunakan untuk menelaah norma-norma hukum positif yang berlaku, seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi (ITE), serta peraturan pelaksana terkait perlindungan anak dalam ruang digital. Analisis dilakukan terhadap ketentuan hukum yang mengatur kewajiban orang tua, bentuk perlindungan hukum terhadap anak, serta implikasi yuridis dari kelalaian pengawasan digital. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif – analitis dengan menafsirkan norma hukum dan menghubungkannya dengan praktik social yang relevan. Dengan

metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam memperkuat pemahaman hukum terkait perlindungan anak dari kejahatan siber di era digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlindungan terhadap anak tidak hanya terbatas pada ruang fisik, tetapi juga harus mencakup ruang digital yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak di era modern. Platform game online seperti Roblox, meskipun dalam orientasinya kepada anak-anak sebagai media hiburan dan edukasi yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi dalam dunia yang tidak terbatas untuk berekspresi, menyimpan potensi ancaman yang serius apabila tidak disertai dengan pengawasan yang sangat berharga bagi anak sebagai pedoman dalam pemanfaatan digital sebagai sebuah pembelajaran yang berinovasi. Fitur komunikasi terbuka yang sering dijumpai dalam game online seperti Roblox, akses terhadap konten buatan pengguna yang cenderung tidak menentu akan konten-konten yang disajikan didalamnya, serta minimnya sistem verifikasi usia yang ketat dan dapat dengan mudah di modifikasi menjadikan anak-anak yang tidak seharusnya masuk ke dalam konten permainan yang membutuhkan umur minimal kedewasaan rentan terhadap eksploitasi, manipulasi psikologis, dan paparan konten yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Aulia Noviani Qodariah,. Kehadiran platform digital seperti Roblox harus memiliki perhatian lebih untuk dikaji secara kritis dalam konteks hukum perlindungan anak. Negara memiliki kewajiban untuk memastikan bahwa ruang digital yang tidak terbatas setidaknya bukan merupakan celah bagi pelaku pelanggaran hak anak, sementara orang tua wajib memahami dan menjalankan peran pengawasan secara aktif dengan mengikuti perkembangan zaman. Ketika pengawasan ini tidak dilakukan secara optimal, maka potensi pelanggaran terhadap hak anak semakin besar, dan hal ini menuntut evaluasi terhadap efektivitas regulasi serta peran orang tua dalam perlindungan anak di era digital (Muhammad Zaky Rayhan Rizky Ramawan, 2025). Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi termasuk dalam platform digital, Roblox, menunjukkan hal-hal yang mengindikasikan Ancaman, Eksploitasi, dan Kejahatan Siber terhadap perlindungan anak. Dalam Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2002 yang kemudian diperkuat dengan perubahan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 (Pemerintah Republik Indonesia, 2014) sebagai landasan bahwa anak-anak memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan dari berbagai ruang termasuk ruang digital. Beberapa hubungan relevan dapat diuraikan sebagai berikut:

### *Tanggung Jawab Orang Tua Dalam Mencegah Kejahatan Siber Terhadap Anak*

Tanggung jawab hukum orang tua dalam mencegah kejahatan siber terhadap anak di bawah umur khususnya dalam penggunaan aplikasi game daring seperti Roblox merupakan kewajiban yang bersifat aktif dan preventif. Dalam konteks hukum positif, Pasal 26 ayat (1) huruf a Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menyatakan bahwa orang tua wajib mengasuh, menjaga, mendidik, dan melindungi anak dari segala bentuk kekerasan dan eksploitasi,

termasuk yang terjadi di ruang digital. Game daring seperti Roblox memiliki fitur komunikasi terbuka yang memungkinkan anak berinteraksi dengan pengguna asing sehingga membuka celah bagi kejahatan siber seperti *cyberbullying* dan *child grooming*. Oleh karena itu, pengawasan digital bukan hanya bersifat teknis, tetapi merupakan bentuk tanggung jawab hukum yang melekat pada orang tua sebagai pelindung utama anak. Dalam Hukum Islam, tanggung jawab orang tua terhadap anak mencakup perlindungan dari bahaya yang tidak hanya fisik tetapi juga psikologis dan sosial termasuk yang bersumber dari interaksi digital yang tidak sehat. Surah At-Tahrim ayat 6 menjadi landasan etis bahwa pengawasan digital bukan hanya kewajiban hukum tetapi merupakan sebuah amanah keimanan.

Teori "Capable Guardian" dari Cohen dan Felson dalam Routine Activity Theory menyatakan bahwa kejahatan terjadi ketika tidak ada pengawasan yang memadai. Dalam konteks digital, orang tua harus berperan sebagai guardian aktif yang mampu mencegah kejahatan siber terhadap anak (Lawrence E. Cohen & Marcus Felson, 1979). Teori ini diperkuat oleh Satjipto Rahardjo yang menyatakan bahwa hukum harus hadir sebagai perlindungan terhadap yang lemah, dan anak sebagai subjek hukum yang rentan harus mendapatkan perlindungan maksimal dari negara dan keluarga (Satjipto Rahardjo, 2006). Kehadiran orang tua sebagai guardian aktif berarti melakukan pengawasan yang berkelanjutan, membatasi akses komunikasi anak dengan pihak asing, serta mengedukasi anak tentang batasan privasi dan keamanan digital. Hal ini sejalan dengan prinsip perlindungan hukum terhadap kelompok rentan, di mana anak sebagai subjek hukum yang belum memiliki kapasitas penuh harus dilindungi secara maksimal oleh keluarga dan negara.

### ***Relevansi Undang - Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Terhadap Cyber Child grooming.***

Undang - Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 yang telah diubah menjadi Undang - Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengatur Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan memiliki kekuatan hukum yang berlaku untuk setiap orang di wilayah hukum Indonesia maupun di luar negeri, seperti dalam hal perlindungan informasi digital dan hukuman untuk kejahatan siber. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengandung ketentuan-ketentuan yang harus ditaati oleh setiap orang yang beraktivitas di ruang digital, Undang - undang ini memastikan adanya kepastian hukum dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi. Kemajuan teknologi yang tidak diimbangi oleh kecerdasan dalam menggunakan perangkat teknologi modern khususnya media sosial akan memberikan dampak buruk bagi peradaban manusia. Efektivitas Regulasi dan Literasi Digital dalam Pencegahan Kejahatan Siber Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), khususnya setelah perubahan melalui UU No.19 Tahun 2016 dan penambahan Pasal 45B dalam UU No. 1 Tahun 2024, memberikan dasar hukum untuk menindak pelaku *child grooming* di ruang digital. Ancaman Pidana hingga 4 Tahun dan denda RP 750 Juta menunjukkan komitmen negara dalam

menindak kejahatan siber terhadap anak. Selain itu, UU No. 35 Tahun 2014 Pasal 81 dan 82 memberikan sanksi pidana berat terhadap pelaku eksploitasi terhadap anak, termasuk pidana kebiri dan pemasangan alat deteksi elektronik. Peraturan Pemerintah tentang Tata Kelola Sistem Elektronik Ramah Anak (PP TUNAS) mewajibkan penyedia platform digital untuk menyediakan fitur kontrol orang tua dan sistem verifikasi usia. Namun, efektivitas regulasi ini sangat bergantung pada implementasi teknis dan kesadaran orang tua dalam memanfaatkan fitur-fitur tersebut. Banyak platform digital belum sepenuhnya mematuhi ketentuan ini, dan orang tua sering kali tidak memiliki literasi digital yang cukup untuk mengakses atau mengatur kontrol tersebut secara optimal. Literasi digital menjadi instrumen penting yang harus dimiliki oleh orang tua. Survei APJII tahun 2023 menunjukkan bahwa hanya 42% orang tua memahami fitur kontrol orang tua pada aplikasi game daring, hal ini menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital berkontribusi langsung terhadap meningkatnya risiko anak terekspos konten berbahaya (Survei Internet Dan Literasi Digital Indonesia, 2023). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman terhadap resiko, regulasi, dan kemampuan untuk menerapkan kontrol digital seperti pengaturan privasi, pembatasan komunikasi, dan pemantauan konten.

Philip Gilster dalam bukunya *"Digital Literacy"* menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer (Philip Gilster, 1997). Selain itu Jimly Asshiddiqie juga mengaskan bahwa perlindungan anak dalam era digital harus menjadi bagian dari konstitusionalisme modern, di mana negara wajib menjamin hak-hak untuk tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang aman, termasuk di ruang digital (Jimly Asshiddiqie, 2021). Oleh karena itu, membangun ekosistem digital yang aman bagi anak memerlukan sinergi antara regulasi yang kuat, literasi digital yang tinggi, dan komitmen moral yang konsisten dari orang tua sebagai garda terdepan dalam perlindungan anak.

## SIMPULAN

Dalam era digital, Berdasarkan hasil kajian terhadap tanggung jawab hukum orang tua dan efektivitas regulasi nasional dalam mencegah kejahatan siber terhadap anak dibawah umur melalui aplikasi game daring seperti Roblox, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat menentukan dalam membentuk perlindungan yang efektif di ruang digital. Tanggung jawab hukum orang tua tidak hanya bersifat moral tetapi juga memiliki dasar yuridis yang jelas sebagaimana diatur dalam pasal 26 ayat (1) huruf a Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Orang tua wajib mengasuh, menjaga, dan melindungi anak dari segala bentuk kekerasan dan eksploitasi termasuk yang terjadi secara daring. Dalam praktiknya, pengawasan digital yang lemah dapat membuka celah bagi kejahatan siber seperti *cyberbullying*, *child grooming*, dan eksploitasi seksual, sehingga kelalaian orang tua dalam hal ini dapat menimbulkan konsekuensi hukum baik secara perdata maupun pidana. Di sisi lain, efektivitas regulasi nasional seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta Peraturan Pemerintah No. 17

Tahun 2025 (PP TUNAS) telah memberikan kerangka hukum yang cukup kuat untuk menindak pelaku kejahatan siber terhadap anak. Namun, keberhasilan regulasi tersebut sangat bergantung pada tingkat literasi digital orang tua.

Rendahnya pemahaman terhadap fitur kontrol orang tua, pengaturan privasi, dan risiko interaksi daring menyebabkan anak-anak lebih rentan terhadap konten berbahaya dan manipulasi psikologis. Oleh karena itu, membangun ekosistem digital yang aman bagi anak memerlukan sinergi antara regulasi yang tegas, literasi digital yang memadai, serta keterlibatan aktif orang tua sebagai pelindung utama dalam kehidupan daring anak. Dengan demikian, perlindungan anak dari kejahatan siber bukan hanya tanggung jawab negara atau penyedia platform digital, tetapi dimulai dari rumah melalui kesadaran hukum, pengawasan yang konsisten, dan edukasi digital yang berkelanjutan oleh orang tua. Kedua rumusan masalah tersebut menunjukkan bahwa pendekatan hukum dan sosial harus berjalan beriringan untuk menciptakan ruang digital yang aman dan ramah anak.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada rekan-rekan yang telah sangat membantu dalam pembuatan jurnal penelitian ini, terutama kepada rekan-rekan sejawat, dosen pembimbing, tim redaksi jurnal hingga Institusi serta pihak-pihak yang membantu terealisasinya jurnal ini. Bentuk terima kasih ini disampaikan atas arahan, doa, kerja keras, dukungan, fasilitas hingga pendanaan yang telah mendorong penelitian ini untuk dapat disempurnakan. Sebagai penulis, dengan penuh rasa hormat, penyampaian ucapan terima kasih ini bertujuan untuk mengaspresiasi kepada pihak-pihak yang telah menyalurkan masukan berharga dalam segala bentuk bantuan, sehingga jurnal ini dapat disusun dengan rapi hingga dapat disempurnakan dengan baik. Penghargaan ini juga diberikan kepada para intitusi yang telah memberikan dorongan moral serta material selama proses penelitian berlangsung. Akhir kata, penulis sangat menghargai segala bantuan dan berharap semoga jurnal penelitian ini dapat bermanfaat dalam setiap hal positifnya bagi semua orang.

### DAFTAR RUJUKAN

- Al-Qur'an Surah At-Tahrim Ayat 6," 6, n.d. <https://quran.com/at-tahrim/6>.
- Felson, Lawrence E. Cohen & Marcus. "Social Change and Crime Rate Trends: A Routine Activity Approach." *American Sosiological Review* Vol. 44, no. No. 4 (1979): 588-608. <https://www.jstor.org/stable/2094589>.
- Jimly Asshiddiqie. *Konstitusi Dan Konstitusionalisme Indonesia*. Sinar Grafika, 2021. [https://books.google.com/books/about/Konstitusi\\_dan\\_Konstitusionalisme\\_Indone.html?id=QXtWEAAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Konstitusi_dan_Konstitusionalisme_Indone.html?id=QXtWEAAAQBAJ).
- Pemerintah Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (2008). <https://peraturan.bpk.go.id/details/37589/uu-no-11-tahun-2008%0A>.

- 
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (2002). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/44473/uu-no-23-tahun-2002%0A>.
- Pemerintah Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (2014). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014%0A>.
- Philip Gilster. *Digital Literacy*. Wiley, 1997. [https://books.google.com/books/about/Digital\\_literacy.html?id=awkoAQAAMAAJ](https://books.google.com/books/about/Digital_literacy.html?id=awkoAQAAMAAJ).
- Qodariah, Aulia Noviani. "Analisis Sanksi Pidana *Child grooming* Dalam Pasal 45B Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Perspektif Hukum Pidana Islam." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024. <https://share.google/Bxr6O1vmxDNRt81y2>.
- Rayhan Rizky Ramawan, Muhammad Zaky. "Analisis Kejahatan Siber (*Cyber Child grooming*) Pada Game Online Roblox." *Journal Of Social Science Research*(2025).
- Satjipto Rahardjo. *ILMU HUKUM*. Citra Aditya Bakti, 2006.
- Survei Internet Dan Literasi Digital Indonesia," 2023. <https://survei.apjii.or.id/home>