ISSN (P): (2580-8656)
ISSN (E): (2580-3883)

LEGAL STANDING
JURNAL ILMU HUKUM

Vol.10 Issue.2 (2026)

Kualifikasi Yuridis Pelecehan Seksual dalam Interaksi Game Online Berdasarkan Hukum Positif Indonesia

***Clara Amanda[1], R. Rahaditya[2]**
[1 2] Universitas Tarumanagara, Jakarta Barat, DKI Jakarta, Indonesia
*clara.217251043@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

The development of online games as digital social spaces has created opportunities for sexual harassment through text and voice communication, as well as the transmission of electronic content. This issue requires legal analysis to distinguish conduct that violates platform rules from acts that fulfil the elements of criminal offences under Indonesian positive law. This study aims to analyse the juridical qualification of sexual harassment in online games and identify the legal provisions applicable to such conduct. It employs normative legal research using statutory and conceptual approaches. Legal materials are analysed qualitatively and prescriptively through grammatical and systematic interpretation. The findings indicate that the juridical qualification of sexual harassment in online games must be based on the specific conduct, the context of interaction, the fulfilment of criminal elements, and the available evidence. Articles 5 and 14 of the Law on Sexual Violence Crimes may provide legal grounds for addressing non-physical sexual harassment and electronic-based sexual violence, respectively, where the elements of each provision are fulfilled. Meanwhile, the application of provisions concerning decency after the Indonesian Criminal Code came into force on 2 January 2026 must take into account the relevant amendments and transitional provisions, including the cessation of Article 27 paragraph (1) of the Electronic Information and Transactions Law as a directly applicable criminal provision. This study concludes that legal protection for victims must be pursued while upholding the principles of legality and legal certainty.

Keywords: *Online Games; Sexual Harassment; Juridical Qualification; Sexual Violence; Indonesian Criminal Law.*

Perkembangan *game online* sebagai ruang interaksi sosial digital turut menimbulkan persoalan pelecehan seksual melalui komunikasi teks, suara, maupun pengiriman konten elektronik. Persoalan tersebut memerlukan analisis hukum untuk menentukan batas antara perilaku yang melanggar aturan platform dan perbuatan yang memenuhi unsur tindak pidana berdasarkan hukum positif Indonesia. Penelitian ini bertujuan menganalisis kualifikasi yuridis pelecehan seksual dalam *game online* serta mengidentifikasi ketentuan hukum yang dapat diterapkan terhadap perbuatan tersebut. Penelitian menggunakan metode hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Bahan hukum dianalisis secara kualitatif dan preskriptif melalui penafsiran gramatikal dan sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi yuridis pelecehan seksual dalam *game online* harus didasarkan pada bentuk perbuatan konkret, konteks interaksi, pemenuhan unsur tindak pidana, dan bukti yang tersedia. Pasal 5 dan Pasal 14 Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan

Seksual dapat menjadi dasar hukum terhadap pelecehan seksual nonfisik dan kekerasan seksual berbasis elektronik apabila unsur masing-masing ketentuan terpenuhi. Sementara itu, penerapan ketentuan hukum terkait kesusilaan setelah berlakunya KUHP nasional pada 2 Januari 2026 harus memperhatikan perubahan dan ketentuan peralihan, termasuk tidak lagi berlakunya Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai dasar pidana langsung. Penelitian menyimpulkan bahwa perlindungan hukum terhadap korban perlu dilaksanakan dengan tetap memperhatikan asas legalitas dan kepastian hukum.
Kata Kunci: *Game Online; Pelecehan Seksual; Kualifikasi Yuridis; Kekerasan Seksual; Hukum Pidana Indonesia.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat membangun komunikasi dan hubungan sosial. Salah satu ruang digital yang mengalami perkembangan pesat adalah *game online*. Permainan daring tidak lagi semata-mata menjadi sarana hiburan, tetapi juga berkembang menjadi ruang interaksi sosial yang memungkinkan pengguna berkomunikasi, membentuk kelompok, bekerja sama, dan menjalin hubungan dengan pemain lain. Melalui fitur *text chat*, *voice chat*, pesan pribadi, dan berbagai fasilitas komunikasi lainnya, pemain dapat berinteraksi dengan pengguna yang tidak selalu dikenal secara langsung. Namun, keterbukaan interaksi tersebut juga menimbulkan potensi penyalahgunaan, termasuk penyampaian ucapan seksual yang tidak dikehendaki, komentar yang merendahkan tubuh atau seksualitas, permintaan seksual berulang, serta perilaku lain yang dapat mengarah pada pelecehan seksual.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pelecehan seksual dan perilaku seksis merupakan persoalan yang masih ditemukan dalam komunitas permainan daring. Fox dan Tang (2017) menjelaskan bahwa pengalaman pelecehan umum maupun seksual dapat mendorong pemain perempuan untuk membatasi interaksi, mengembangkan strategi perlindungan diri, bahkan menarik diri dari permainan. McLean dan Griffiths (2019) juga menemukan bahwa pemain perempuan menghadapi pelecehan serta keterbatasan dukungan sosial dalam lingkungan permainan, sehingga sebagian memilih menyembunyikan identitas atau menghindari komunikasi dengan pemain lain. Vergel et al. (2024), melalui tinjauan terhadap penelitian mengenai *cybersexism* dalam komunitas permainan daring, menunjukkan bahwa seksisme dapat muncul melalui berbagai bentuk komunikasi dan perilaku yang memengaruhi pengalaman pemain perempuan. Penelitian Zhou dan Peterson (2025) turut memperlihatkan bahwa pelecehan seksual dalam permainan daring merupakan persoalan yang berdampak terhadap rasa aman dan partisipasi pemain. Temuan tersebut menunjukkan bahwa interaksi dalam permainan daring tidak terlepas dari risiko pelecehan seksual, meskipun hasil penelitian di luar Indonesia tidak dapat secara langsung digunakan untuk menggambarkan prevalensi kejadian di Indonesia.

Pelecehan seksual dalam *game online* memiliki karakteristik yang perlu diperhatikan dalam menentukan kualifikasi hukumnya. Perbuatan dapat dilakukan melalui kata-kata, suara, gambar, avatar, maupun pesan digital. Pelaku juga dapat menggunakan nama samaran atau akun yang tidak secara langsung menunjukkan identitas sebenarnya. Selain itu, komunikasi dapat berlangsung melalui kanal publik yang dapat diakses banyak pemain, kelompok permainan terbatas, maupun pesan pribadi. Perbedaan media dan konteks komunikasi tersebut berpengaruh terhadap

penilaian hukum karena ucapan seksual, pengiriman konten seksual, ancaman, pemaksaan, dan penguntitan digital memiliki karakteristik perbuatan yang berbeda. Oh dan Choi (2023) menunjukkan bahwa stereotip gender dan seksisme dalam permainan berkaitan dengan pengalaman pelecehan seksual antarpemain. Dengan demikian, persoalan pelecehan seksual dalam permainan daring tidak cukup dipahami sebagai pelanggaran etika komunikasi, tetapi juga perlu dikaji berdasarkan bentuk perbuatan dan ketentuan hukum yang mungkin diterapkan.

Dalam hukum Indonesia, salah satu instrumen penting untuk menganalisis persoalan tersebut adalah Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS). Undang-undang ini mengakui pelecehan seksual nonfisik sebagai salah satu bentuk tindak pidana kekerasan seksual. Pasal 5 mengatur perbuatan seksual secara nonfisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi seseorang dengan maksud merendahkan harkat dan martabat berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya. Ketentuan ini relevan untuk dianalisis terhadap ucapan atau pesan seksual yang ditujukan kepada pemain lain melalui fitur komunikasi dalam permainan daring. Selain itu, Pasal 14 UU TPKS mengatur kekerasan seksual berbasis elektronik, antara lain berupa perekaman atau pengambilan gambar bermuatan seksual tanpa kehendak atau persetujuan objeknya, transmisi konten seksual di luar kehendak penerima, serta penguntitan atau pelacakan melalui sistem elektronik untuk tujuan seksual. Meskipun demikian, penerapan kedua pasal tersebut tetap mensyaratkan pemeriksaan terhadap unsur perbuatan yang dirumuskan dalam masing-masing ketentuan (Indonesia, 2022; Hariyadi & Sambas, 2025; Lektonpessy et al., 2026).

Selain UU TPKS, ketentuan mengenai informasi dan transaksi elektronik juga perlu diperhatikan, terutama untuk memahami perkembangan pengaturan konten bermuatan kesusilaan di ruang digital. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengubah Pasal 27 ayat (1) UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan mengatur perbuatan menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik bermuatan melanggar kesusilaan untuk diketahui umum. Namun, ketentuan tersebut tidak dapat diterapkan hanya karena komunikasi berlangsung melalui media elektronik. Unsur perbuatan, muatan konten, kesengajaan, sifat tanpa hak, dan tujuan agar diketahui umum tetap harus diperiksa. Oleh karena itu, pesan pribadi yang ditujukan kepada seorang pemain tidak dapat serta-merta disamakan dengan penyebaran konten untuk diketahui umum (Indonesia, 2024).

Perkembangan hukum pidana nasional juga menimbulkan konsekuensi terhadap analisis tersebut. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mulai berlaku pada 2 Januari 2026. Berdasarkan ketentuan peralihan dalam UU Nomor 1 Tahun 2024 dan ketentuan pencabutan dalam Pasal 622 UU KUHP sebagaimana disesuaikan melalui UU Nomor 1 Tahun 2026, Pasal 27 ayat (1) beserta ketentuan pidananya tidak lagi dapat diposisikan sebagai dasar tindak pidana yang berlaku secara langsung setelah tanggal tersebut. UU Nomor 1 Tahun 2026 memang mengatur penggantian rujukan terhadap Pasal 27 ayat (1) dan Pasal 45 ayat (1) UU ITE menjadi Pasal 407 KUHP dalam konteks rujukan oleh ketentuan undang-undang lain. Namun, penggantian rujukan tersebut tidak berarti Pasal 407 dapat diterapkan terhadap seluruh bentuk komunikasi seksual dalam permainan daring. Penerapannya tetap harus memperhatikan unsur tindak pidana pornografi yang dirumuskan dalam KUHP. Dengan demikian, analisis hukum terhadap perbuatan yang terjadi setelah 2 Januari 2026 harus memperhatikan keberlakuan norma, ketentuan peralihan, serta hubungan antara UU TPKS dan KUHP nasional (Indonesia, 2023, 2024, 2026).

Persoalan utama dalam menentukan kualifikasi yuridis pelecehan seksual dalam *game online* bukan hanya apakah suatu perilaku dapat disebut sebagai pelecehan dalam pengertian sosial, melainkan apakah perbuatan konkret tersebut memenuhi unsur tindak pidana berdasarkan hukum positif Indonesia. Komentar seksual, pengiriman konten seksual, ancaman, pemaksaan, dan penguntitan digital tidak dapat diperlakukan sebagai satu bentuk perbuatan yang seragam. Demikian pula, pelanggaran terhadap aturan komunitas atau syarat layanan permainan tidak otomatis merupakan tindak pidana. Asas legalitas mengharuskan pertanggungjawaban pidana didasarkan pada ketentuan yang telah dirumuskan secara jelas dalam peraturan perundang-undangan. Oleh karena itu, penentuan kualifikasi hukum harus memperhatikan bentuk perbuatan, konteks interaksi, unsur delik, serta bukti yang tersedia (Moeljatno, 2015).

Penelitian terdahulu telah membahas pelecehan dan seksisme dalam permainan daring, terutama dari perspektif pengalaman pemain, perilaku komunitas, serta dampaknya terhadap partisipasi perempuan (Fox & Tang, 2017; McLean & Griffiths, 2019; Vergel et al., 2024; Zhou & Peterson, 2025). Namun, kajian yang secara khusus menghubungkan karakteristik pelecehan seksual dalam interaksi *game online* dengan unsur tindak pidana berdasarkan hukum positif Indonesia masih perlu dikembangkan. Terlebih, berlakunya KUHP nasional dan UU Nomor 1 Tahun 2026 menuntut peninjauan kembali terhadap penggunaan ketentuan hukum elektronik yang sebelumnya sering dikaitkan dengan perbuatan bermuatan kesusilaan. Kesenjangan tersebut menjadi dasar penting bagi penelitian ini untuk memberikan analisis yuridis yang lebih terarah mengenai batas penerapan ketentuan pidana terhadap perbuatan seksual dalam ruang permainan digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis kualifikasi yuridis pelecehan seksual dalam *game online* berdasarkan hukum positif Indonesia serta mengidentifikasi ketentuan hukum yang dapat diterapkan terhadap perbuatan tersebut. Pembahasan difokuskan pada karakteristik pelecehan seksual dalam interaksi permainan daring, pemenuhan unsur pelecehan seksual nonfisik berdasarkan UU TPKS, batas penerapan ketentuan informasi dan transaksi elektronik setelah berlakunya KUHP nasional, serta pembedaan antara pelanggaran aturan platform dan tindak pidana. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai batas kualifikasi hukum terhadap pelecehan seksual dalam ruang permainan digital dengan tetap memperhatikan perlindungan korban, asas legalitas, dan kepastian hukum.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang berfokus pada pengkajian norma hukum positif, asas hukum, dan konsep hukum yang berkaitan dengan kualifikasi yuridis pelecehan seksual dalam *game online*. Penelitian hukum normatif dipilih karena permasalahan yang dikaji berkenaan dengan kesesuaian bentuk perbuatan dalam interaksi permainan daring terhadap unsur tindak pidana yang diatur dalam peraturan perundang-undangan, bukan untuk mengukur frekuensi kejadian atau pengalaman empiris para pengguna. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah ketentuan yang berkaitan dengan pelecehan seksual nonfisik, kekerasan seksual berbasis elektronik, informasi dan transaksi elektronik, serta hukum pidana nasional, terutama Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahan-perubahannya, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab

Undang-Undang Hukum Pidana, dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2026 tentang Penyesuaian Pidana. Sementara itu, pendekatan konseptual digunakan untuk mengkaji konsep pelecehan seksual, kekerasan seksual berbasis elektronik, unsur tindak pidana, asas legalitas, dan pertanggungjawaban pidana dalam konteks interaksi digital (Marzuki, 2021; Soekanto & Mamudji, 2015).

Bahan hukum yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan yang menjadi objek kajian, khususnya UU TPKS, UU ITE beserta perubahan dan ketentuan peralihannya, KUHP nasional, UU Nomor 1 Tahun 2026 tentang Penyesuaian Pidana, serta peraturan perundang-undangan lain yang relevan dengan pengaturan kesusilaan dan konten pornografi. Bahan hukum sekunder meliputi buku hukum, artikel jurnal ilmiah, hasil penelitian, dan pendapat ahli yang membahas hukum pidana, pelecehan seksual, kekerasan seksual berbasis elektronik, hukum siber, serta karakteristik interaksi dalam permainan daring. Bahan hukum tersebut dikumpulkan melalui studi kepustakaan dengan menelusuri, menginventarisasi, dan mengklasifikasikan sumber berdasarkan keterkaitannya dengan permasalahan penelitian.

Analisis bahan hukum dilakukan secara kualitatif dengan sifat preskriptif. Analisis diawali dengan mengidentifikasi karakteristik dan bentuk perbuatan yang berpotensi mengandung unsur pelecehan seksual dalam *game online*, seperti ucapan seksual yang tidak dikehendaki, pengiriman konten seksual, ancaman, pemaksaan, perekaman tanpa persetujuan, dan penguntitan melalui sistem elektronik. Selanjutnya, bentuk-bentuk perbuatan tersebut dianalisis berdasarkan unsur tindak pidana dalam ketentuan hukum yang relevan. Analisis juga memperhatikan keberlakuan peraturan berdasarkan waktu terjadinya perbuatan, khususnya perubahan rezim hukum setelah KUHP nasional mulai berlaku pada 2 Januari 2026, termasuk ketentuan peralihan dan penyesuaian pidana yang berkaitan dengan UU ITE. Penafsiran dilakukan secara gramatikal dengan memperhatikan rumusan pasal dan secara sistematis dengan menelaah hubungan antara ketentuan dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Hasil analisis digunakan untuk menentukan batas penerapan ketentuan pidana serta membedakan tindak pidana dari pelanggaran terhadap aturan penyelenggara *game online*. Penarikan kesimpulan dilakukan secara deduktif dengan menghubungkan norma dan konsep hukum yang bersifat umum dengan karakteristik perbuatan dalam interaksi permainan daring. Penelitian ini tidak menggunakan survei, wawancara, maupun pengumpulan data lapangan sehingga kesimpulan yang dihasilkan bersifat normatif-preskriptif dan tidak dimaksudkan untuk menggambarkan prevalensi pelecehan seksual dalam permainan daring.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Pelecehan Seksual dalam Interaksi *Game Online*

Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan pengguna berinteraksi melalui sistem permainan maupun fitur komunikasi yang tersedia. Dalam perkembangannya, permainan daring tidak hanya menyediakan aktivitas bermain, tetapi juga membentuk ruang sosial digital yang memungkinkan pemain berkomunikasi, bekerja sama, membangun kelompok, dan menjalin hubungan dengan pengguna lain. Interaksi tersebut dapat berlangsung melalui percakapan teks (*text chat*), percakapan suara (*voice chat*), pesan pribadi, maupun fitur komunikasi lain yang disediakan oleh penyelenggara permainan. Oleh karena itu, *game online* perlu dipahami tidak semata-mata sebagai media hiburan,

melainkan juga sebagai lingkungan interaksi sosial yang memiliki potensi terjadinya konflik, intimidasi, dan pelecehan seksual.

Pelecehan seksual dalam interaksi *game online* dapat muncul dalam beberapa pola. Pertama, ucapan atau pesan seksual yang tidak dikehendaki, misalnya komentar yang secara langsung menyasar tubuh, penampilan, atau seksualitas pemain. Kedua, permintaan seksual atau pesan bernada seksual yang dikirimkan secara berulang meskipun penerima telah menunjukkan penolakan. Ketiga, pengiriman atau penayangan gambar, video, maupun konten seksual melalui fitur permainan. Keempat, ancaman, pemaksaan, atau intimidasi yang menggunakan komunikasi digital sebagai sarana untuk menekan korban. Kelima, perilaku yang berlanjut ke luar permainan, seperti menghubungi korban melalui platform lain, melakukan penguntitan digital, atau menyebarkan konten pribadi tanpa persetujuan. Pengelompokan tersebut merupakan tipologi analitis untuk memahami bentuk perbuatan, bukan daftar tindak pidana yang secara otomatis berlaku terhadap setiap peristiwa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelecehan dalam lingkungan permainan daring memiliki karakteristik yang beragam dan dapat memengaruhi pengalaman pemain perempuan. Fox dan Tang (2017) menemukan bahwa pengalaman pelecehan umum maupun seksual dalam permainan daring dapat mendorong pemain perempuan untuk melakukan strategi penyesuaian, termasuk menarik diri dari interaksi permainan. McLean dan Griffiths (2019) juga menjelaskan bahwa pemain perempuan menghadapi pelecehan dan persoalan dukungan sosial dalam komunitas permainan, sehingga sebagian di antaranya memilih menyembunyikan identitas atau membatasi komunikasi dengan pemain lain. Sementara itu, Vergel et al. (2024) menunjukkan bahwa seksisme dalam komunitas permainan daring dapat muncul melalui berbagai bentuk komunikasi dan perilaku yang menciptakan pengalaman berbeda bagi pemain berdasarkan gender. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pelecehan seksual dalam *game online* tidak dapat dilepaskan dari konteks relasi sosial dan pola komunikasi yang terbentuk di dalamnya.

Meskipun demikian, temuan penelitian sosial tersebut tidak dapat secara langsung digunakan untuk menentukan apakah suatu tindakan merupakan tindak pidana. Pengalaman korban, ketidaknyamanan, atau persepsi bahwa suatu perilaku merupakan pelecehan merupakan aspek penting untuk memahami peristiwa, tetapi penentuan pertanggungjawaban pidana tetap harus didasarkan pada unsur delik yang ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan. Komentar seksual, misalnya, perlu dibedakan dari pengiriman konten seksual, ancaman, pemaksaan, atau penguntitan. Masing-masing bentuk perbuatan memiliki karakteristik yang dapat mengarah pada ketentuan hukum berbeda.

Dalam konteks tersebut, media digital hanya menjelaskan sarana atau cara perbuatan dilakukan. Penggunaan *text chat* atau *voice chat* tidak dengan sendirinya membuktikan terpenuhinya unsur tindak pidana tertentu. Sebagai contoh, pesan yang berisi penghinaan biasa belum tentu merupakan pelecehan seksual nonfisik. Sebaliknya, pesan yang secara jelas diarahkan pada tubuh atau keinginan seksual seseorang dan disampaikan dengan maksud merendahkan harkat dan martabatnya dapat menjadi relevan untuk diuji berdasarkan Pasal 5 UU TPKS. Demikian pula, pengiriman gambar atau konten seksual tanpa kehendak penerima perlu diperiksa berdasarkan ketentuan yang mengatur kekerasan seksual berbasis elektronik.

Karakteristik lain yang perlu diperhatikan adalah penggunaan identitas anonim atau nama samaran. Pemain dapat berkomunikasi menggunakan nama akun, avatar, atau identitas digital yang tidak secara langsung menunjukkan identitas orang yang mengoperasikannya. Kondisi ini dapat menimbulkan persoalan dalam proses pembuktian, terutama ketika harus menghubungkan suatu pesan atau tindakan dengan orang yang diduga sebagai pelaku. Oleh karena itu, analisis hukum tidak cukup berhenti pada identifikasi akun yang mengirimkan pesan, tetapi juga perlu memperhatikan bukti yang dapat menunjukkan keterkaitan antara akun, perangkat, aktivitas digital, dan orang yang mengoperasikannya.

Dengan demikian, karakteristik pelecehan seksual dalam *game online* memperlihatkan bahwa penentuan kualifikasi yuridis harus memperhatikan setidaknya tiga aspek, yaitu bentuk perbuatan, konteks interaksi, dan media yang digunakan. Ketiganya menjadi dasar untuk menguji ketentuan hukum yang relevan. Pendekatan tersebut diperlukan agar perlindungan terhadap korban tetap dapat diberikan tanpa mengabaikan asas legalitas dan kepastian hukum dalam penerapan hukum pidana.

2. Kualifikasi Pelecehan Seksual Nonfisik Berdasarkan UU TPKS

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) memberikan dasar hukum untuk mengkualifikasikan sejumlah perbuatan seksual yang dilakukan tanpa kontak fisik. Salah satu bentuk yang diatur adalah pelecehan seksual nonfisik sebagaimana tercantum dalam Pasal 5. Ketentuan tersebut mengatur perbuatan seksual secara nonfisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi seseorang dengan maksud merendahkan harkat dan martabat berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya. Rumusan ini relevan untuk menganalisis tindakan melalui komunikasi digital, termasuk percakapan teks maupun suara dalam permainan daring.

Berdasarkan rumusan Pasal 5 tersebut, terdapat beberapa unsur yang perlu diperiksa. Pertama, adanya perbuatan seksual secara nonfisik. Dalam konteks *game online*, perbuatan ini dapat berupa ucapan, komentar, atau pesan yang mengandung muatan seksual dan ditujukan kepada pemain lain. Kedua, perbuatan tersebut harus memiliki arah atau sasaran sebagaimana dirumuskan dalam pasal, yaitu tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi seseorang. Ketiga, terdapat maksud untuk merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya. Unsur maksud tersebut penting karena tidak setiap komunikasi yang mengandung kata atau ungkapan seksual secara otomatis memenuhi rumusan pelecehan seksual nonfisik. Penilaian harus memperhatikan isi komunikasi, sasaran perbuatan, konteks interaksi, serta fakta yang dapat digunakan untuk menilai maksud pelaku (Kemal & Pratama Hapsari, 2023; Hariyadi & Sambas, 2025).

Dalam praktik interaksi permainan daring, misalnya, seorang pemain mengirimkan komentar seksual yang secara langsung merendahkan bentuk tubuh atau seksualitas pemain perempuan lain. Perbuatan tersebut dapat diuji berdasarkan Pasal 5 UU TPKS apabila komunikasi yang dilakukan memenuhi unsur perbuatan seksual nonfisik, ditujukan terhadap objek yang disebutkan dalam pasal, dan disertai maksud merendahkan harkat serta martabat korban. Namun, apabila komunikasi hanya berupa kata-kata kasar yang tidak memiliki karakter seksual atau tidak memenuhi unsur lain dalam pasal, penerapan Pasal 5 tidak dapat dipaksakan hanya karena penerima merasa tersinggung atau tidak nyaman. Hal ini bukan berarti pengalaman korban diabaikan, melainkan menunjukkan bahwa penilaian terhadap

dampak perbuatan dan pembuktian unsur tindak pidana merupakan dua aspek yang saling berkaitan tetapi tidak identik.

Selain Pasal 5, UU TPKS juga mengatur kekerasan seksual berbasis elektronik dalam Pasal 14. Ketentuan ini penting karena secara khusus mengatur sejumlah tindakan yang menggunakan sistem elektronik sebagai sarana pelaksanaan kekerasan seksual. Pasal 14 ayat (1) antara lain mencakup tindakan tanpa hak berupa perekaman dan/atau pengambilan gambar atau tangkapan layar bermuatan seksual di luar kehendak atau tanpa persetujuan orang yang menjadi objeknya; transmisi informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik bermuatan seksual di luar kehendak penerima yang ditujukan terhadap keinginan seksual; serta penguntitan atau pelacakan menggunakan sistem elektronik terhadap seseorang untuk tujuan seksual (Indonesia, 2022).

Dalam konteks *game online*, Pasal 14 dapat menjadi dasar analisis ketika perbuatan tidak hanya berupa ucapan seksual, tetapi juga melibatkan pengiriman konten seksual, perekaman atau pengambilan gambar bermuatan seksual tanpa persetujuan, maupun penguntitan melalui sistem elektronik. Misalnya, seorang pemain mengirimkan gambar bermuatan seksual kepada pemain lain tanpa dikehendaki oleh penerima. Perbuatan tersebut perlu diuji berdasarkan Pasal 14 ayat (1) huruf b dengan memperhatikan apakah informasi elektronik atau dokumen elektronik tersebut bermuatan seksual, dikirimkan di luar kehendak penerima, dan ditujukan terhadap keinginan seksual. Apabila pelaku menggunakan sistem elektronik untuk melakukan penguntitan atau pelacakan terhadap korban dengan tujuan seksual, ketentuan Pasal 14 ayat (1) huruf c juga dapat menjadi relevan.

Perbedaan antara Pasal 5 dan Pasal 14 perlu diperhatikan agar kualifikasi hukum tidak dilakukan secara tumpang tindih tanpa dasar. Pasal 5 menitikberatkan pada perbuatan seksual nonfisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang. Sementara itu, Pasal 14 mengatur bentuk perbuatan tertentu yang dilakukan tanpa hak melalui penggunaan sistem elektronik, termasuk transmisi konten seksual di luar kehendak penerima. Dengan demikian, apabila suatu peristiwa berupa komentar seksual yang merendahkan korban, analisis dapat diarahkan pada unsur Pasal 5. Apabila peristiwa berupa pengiriman konten seksual tanpa kehendak penerima, Pasal 14 perlu diperiksa secara khusus. Dalam keadaan tertentu, fakta suatu peristiwa mungkin berkaitan dengan lebih dari satu rumusan, tetapi penentuan pasal yang diterapkan tetap harus didasarkan pada unsur masing-masing ketentuan dan aturan mengenai perbarengan tindak pidana.

Penggunaan Pasal 14 juga tidak berarti seluruh komunikasi seksual dalam permainan daring otomatis merupakan kekerasan seksual berbasis elektronik. Harus dibuktikan bahwa tindakan tersebut sesuai dengan bentuk perbuatan yang secara khusus diatur dalam pasal. Misalnya, percakapan yang mengandung ungkapan seksual belum tentu memenuhi unsur transmisi informasi elektronik bermuatan seksual yang ditujukan terhadap keinginan seksual apabila unsur lain yang dipersyaratkan tidak dapat dibuktikan. Oleh karena itu, penilaian terhadap isi pesan, tujuan komunikasi, kehendak penerima, dan hubungan antara tindakan dengan sasaran perbuatan tetap diperlukan.

Dengan demikian, UU TPKS menyediakan dua dasar pengaturan yang relevan untuk dianalisis dalam konteks pelecehan seksual melalui *game online*, yaitu pelecehan seksual nonfisik dalam Pasal 5 dan kekerasan seksual berbasis elektronik dalam Pasal 14. Kedua ketentuan tersebut memiliki karakteristik unsur yang berbeda

sehingga penerapannya harus disesuaikan dengan bentuk perbuatan konkret. Penggunaan UU TPKS secara cermat memungkinkan perlindungan hukum terhadap korban tetap berjalan sekaligus menjaga agar pertanggungjawaban pidana tidak diperluas melampaui rumusan undang-undang (Lektonpessy et al., 2026).

3. Batas Penerapan Ketentuan Informasi dan Transaksi Elektronik

Sebelum berlakunya KUHP nasional pada 2 Januari 2026, salah satu ketentuan yang sering dikaitkan dengan perbuatan bermuatan seksual melalui media elektronik adalah Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Pasal tersebut mengatur tindakan dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan melanggar kesusilaan untuk diketahui umum. Rumusan tersebut mengandung unsur perbuatan, kesengajaan, sifat tanpa hak, muatan yang melanggar kesusilaan, serta tujuan agar informasi atau dokumen elektronik diketahui umum (Indonesia, 2024).

Unsur-unsur tersebut menunjukkan bahwa penerapan Pasal 27 ayat (1) UU ITE tidak cukup didasarkan pada kenyataan bahwa komunikasi berlangsung melalui internet atau perangkat elektronik. Perlu diperiksa apakah terdapat informasi elektronik atau dokumen elektronik dengan muatan yang melanggar kesusilaan, apakah pelaku melakukan salah satu bentuk perbuatan yang disebutkan dalam pasal, serta apakah perbuatan tersebut dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak untuk diketahui umum. Penjelasan Pasal 27 ayat (1) UU ITE memberikan batasan mengenai pengertian muatan yang melanggar kesusilaan, yaitu antara lain ketelanjangan, alat kelamin, dan aktivitas seksual yang bertentangan dengan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pada tempat dan waktu perbuatan dilakukan.

Dalam konteks permainan daring, perbedaan antara kanal komunikasi terbuka dan pesan pribadi menjadi penting untuk dianalisis. Konten seksual yang ditampilkan melalui kanal publik permainan dapat memiliki karakteristik berbeda dari pesan pribadi yang hanya dikirimkan kepada satu pemain. Meskipun penjelasan Pasal 27 ayat (1) UU ITE memberikan pengertian mengenai transmisi, distribusi, dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik, unsur agar diketahui umum tetap harus diperiksa berdasarkan bentuk komunikasi dan konteks penyebarannya. Pesan pribadi yang dikirimkan kepada seorang pemain tidak dapat secara otomatis disamakan dengan penyebaran konten untuk diketahui umum. Namun, hal tersebut juga tidak berarti bahwa pesan pribadi selalu bebas dari konsekuensi hukum, karena perbuatan yang sama dapat dinilai berdasarkan ketentuan lain, terutama UU TPKS apabila unsur-unsurnya terpenuhi.

Perubahan mendasar terjadi ketika KUHP nasional berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 mulai berlaku pada 2 Januari 2026. Pasal II UU Nomor 1 Tahun 2024 secara tegas menentukan bahwa sejumlah ketentuan dalam UU ITE, termasuk Pasal 27 ayat (1) dan ketentuan pidananya dalam Pasal 45 ayat (1), berlaku sampai dengan diberlakukannya KUHP nasional. Selanjutnya, Pasal 622 ayat (1) huruf r UU Nomor 1 Tahun 2023 memasukkan sejumlah ketentuan UU ITE, termasuk Pasal 27 ayat (1) dan Pasal 45 ayat (1), ke dalam ketentuan yang dicabut dan dinyatakan tidak berlaku pada saat KUHP mulai berlaku. Oleh karena itu, untuk perbuatan yang dilakukan setelah 2 Januari 2026, Pasal 27 ayat (1) UU ITE tidak

tepat lagi digunakan sebagai dasar tindak pidana yang berlaku secara langsung (Indonesia, 2023, 2024).

Setelah berlakunya KUHP nasional, analisis terhadap konten elektronik bermuatan seksual perlu diarahkan pada ketentuan yang masih berlaku dan sesuai dengan karakter perbuatannya. Salah satu ketentuan yang perlu diperiksa adalah Pasal 407 KUHP mengenai tindak pidana pornografi. Pasal tersebut mengatur perbuatan memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarluaskan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi. Pengertian pornografi dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi mencakup gambar, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai media komunikasi yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat. Dengan demikian, konten elektronik dalam permainan daring dapat dianalisis berdasarkan ketentuan pornografi apabila karakter kontennya dan bentuk perbuatan pelaku memenuhi unsur yang dirumuskan dalam peraturan tersebut (Indonesia, 2008b, 2023).

Namun, Pasal 407 KUHP tidak dapat diperlakukan sebagai pengganti umum bagi seluruh bentuk pelecehan seksual yang sebelumnya dikaitkan dengan Pasal 27 ayat (1) UU ITE. Pasal 407 berfokus pada perbuatan yang berkaitan dengan pornografi, sehingga penerapannya mensyaratkan adanya objek berupa pornografi dan tindakan yang termasuk dalam rumusan pasal. Komentar seksual yang ditujukan untuk merendahkan pemain lain tidak otomatis merupakan tindak pidana pornografi. Demikian pula, pesan seksual yang dikirimkan kepada satu orang tidak dapat langsung dikualifikasikan sebagai penyediaan atau penyebarluasan pornografi tanpa pemeriksaan terhadap karakter konten dan bentuk perbuatannya. Apabila peristiwa lebih tepat menggambarkan pelecehan seksual nonfisik atau kekerasan seksual berbasis elektronik, ketentuan UU TPKS perlu menjadi dasar analisis utama.

Selain Pasal 407, Pasal 406 KUHP mengenai kesusilaan di muka umum juga dapat menjadi bagian dari analisis apabila perbuatan dilakukan dengan cara yang memenuhi unsur pelanggaran kesusilaan di muka umum atau di muka orang lain yang hadir tanpa kemauan orang tersebut. Akan tetapi, penerapannya terhadap interaksi virtual tidak dapat dilakukan hanya karena suatu tindakan berlangsung dalam permainan daring yang memiliki banyak pengguna. Harus diperiksa terlebih dahulu karakter ruang komunikasi, bentuk perbuatan, keberadaan pihak lain yang dapat menyaksikan atau mengalami tindakan tersebut, serta kesesuaian fakta dengan pengertian kesusilaan di muka umum sebagaimana dimaksud dalam pasal. Dengan demikian, keberadaan kanal publik dalam permainan daring merupakan fakta yang relevan, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan terpenuhinya unsur Pasal 406 KUHP (Indonesia, 2023).

Perkembangan hukum pada 2026 juga perlu memperhatikan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2026 tentang Penyesuaian Pidana. Undang-undang tersebut mengubah sejumlah ketentuan dalam KUHP, termasuk Pasal 407. Setelah perubahan tersebut, Pasal 407 mengatur pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI terhadap perbuatan yang dirumuskan dalam ayat (1). UU Nomor 1 Tahun 2026 juga mengatur penyesuaian rujukan terhadap sejumlah ketentuan pidana lama, termasuk rujukan terhadap Pasal 27 ayat (1) dan Pasal 45 ayat (1) UU ITE yang diganti dengan Pasal 407 KUHP dalam konteks rujukan oleh ketentuan undang-undang lain. Ketentuan mengenai penggantian rujukan tersebut

harus dipahami secara tepat. Pengaturan itu tidak menghidupkan kembali Pasal 27 ayat (1) UU ITE sebagai ketentuan pidana yang berlaku, dan tidak pula menjadikan Pasal 407 sebagai ketentuan umum untuk seluruh bentuk komunikasi seksual dalam permainan daring (Indonesia, 2026).

Persoalan hukum temporal juga perlu diperhatikan apabila perbuatan terjadi sebelum 2 Januari 2026, tetapi proses pemeriksaan atau penegakan hukumnya berlangsung setelah tanggal tersebut. Dalam keadaan demikian, penentuan hukum yang berlaku tidak cukup hanya melihat tanggal proses hukum dilakukan, melainkan harus memperhatikan waktu terjadinya perbuatan dan ketentuan mengenai perubahan peraturan perundang-undangan. Pasal 3 KUHP sebagaimana diubah melalui UU Nomor 1 Tahun 2026 menentukan bahwa apabila terdapat perubahan peraturan perundang-undangan setelah perbuatan terjadi, diberlakukan peraturan yang baru, kecuali ketentuan yang lama lebih menguntungkan bagi pelaku dan pembantu tindak pidana. Apabila perbuatan tersebut tidak lagi merupakan tindak pidana berdasarkan peraturan yang baru, proses hukum terhadap tersangka atau terdakwa harus dihentikan demi hukum. Ketentuan ini menuntut penilaian secara konkret terhadap perbandingan unsur tindak pidana dan ancaman pidana dalam rezim hukum yang lama dan yang baru (Indonesia, 2023, 2026).

Dengan demikian, penerapan ketentuan hukum terhadap pelecehan seksual dalam *game online* setelah 2 Januari 2026 harus dilakukan melalui pemeriksaan terhadap bentuk perbuatan dan ketentuan yang masih berlaku. Pasal 5 dan Pasal 14 UU TPKS menjadi dasar yang relevan untuk menilai pelecehan seksual nonfisik dan kekerasan seksual berbasis elektronik. Sementara itu, Pasal 406 dan Pasal 407 KUHP dapat diperiksa apabila karakter perbuatan memenuhi unsur kesusilaan di muka umum atau tindak pidana pornografi. Penggunaan ketentuan tersebut harus didasarkan pada unsur yang terbukti, bukan semata-mata karena tindakan dilakukan melalui media elektronik. Pendekatan ini diperlukan untuk menghindari penggunaan pasal yang sudah tidak berlaku sekaligus mencegah perluasan pemidanaan di luar rumusan undang-undang.

4. Pembedaan Pelanggaran Aturan Platform dan Tindak Pidana

Penyelenggara *game online* pada umumnya memiliki ketentuan komunitas atau syarat layanan yang mengatur perilaku pengguna selama permainan berlangsung. Ketentuan tersebut dapat memuat larangan terhadap pelecehan, intimidasi, ujaran seksual yang tidak dikehendaki, penyebaran konten yang tidak pantas, serta perilaku lain yang mengganggu keamanan dan kenyamanan pemain. Berdasarkan kebijakan tersebut, penyelenggara dapat mengambil tindakan berupa peringatan, pembatasan fitur komunikasi, pembekuan sementara akun, atau penutupan akun secara permanen. Tindakan tersebut merupakan bentuk penegakan aturan internal platform dan tidak identik dengan penjatuhan pidana oleh negara.

Pelanggaran terhadap aturan platform dan tindak pidana merupakan dua bentuk penilaian yang memiliki dasar, tujuan, dan mekanisme berbeda. Aturan platform pada dasarnya mengatur penggunaan layanan dan hubungan antara penyelenggara dengan pengguna. Sementara itu, tindak pidana ditentukan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan hanya dapat diterapkan apabila unsur tindak pidana terpenuhi. Oleh karena itu, suatu perbuatan dapat melanggar ketentuan komunitas permainan tanpa memenuhi unsur tindak pidana. Sebaliknya, tidak adanya sanksi dari penyelenggara permainan tidak serta-merta menghilangkan kemungkinan suatu perbuatan diproses berdasarkan hukum pidana.

Pembedaan tersebut penting untuk mencegah dua kekeliruan. Pertama, menganggap bahwa setiap tindakan yang membuat pengguna merasa dilecehkan pasti dapat dipidana. Kedua, menganggap bahwa tindakan yang hanya terjadi di dalam permainan tidak dapat menimbulkan konsekuensi hukum. Ruang terjadinya perbuatan tidak dengan sendirinya menentukan ada atau tidaknya pertanggungjawaban pidana. Penilaian harus didasarkan pada bentuk perbuatan, unsur tindak pidana, ketentuan hukum yang berlaku, serta alat bukti yang dapat menghubungkan perbuatan tersebut dengan orang yang diduga melakukannya.

Dalam proses pembuktian, bukti yang berpotensi relevan antara lain tangkapan layar percakapan, rekaman suara, rekaman video permainan, identitas akun, waktu kejadian, riwayat komunikasi, serta laporan kepada penyelenggara permainan. Informasi dan dokumen elektronik dapat memiliki kedudukan sebagai alat bukti hukum sesuai dengan ketentuan UU ITE, sepanjang memenuhi persyaratan hukum yang berlaku. Akan tetapi, keberadaan tangkapan layar atau rekaman tidak dengan sendirinya membuktikan seluruh unsur tindak pidana. Bukti tersebut tetap harus dinilai berdasarkan keaslian, integritas, konteks, dan keterkaitannya dengan perbuatan yang dilaporkan (Arzaqi et al., 2025; Putri & Amalia, 2026).

Sebagai contoh, tangkapan layar percakapan yang hanya menampilkan satu bagian pesan dapat menimbulkan kesulitan dalam memahami konteks komunikasi secara utuh. Pesan tersebut perlu diperiksa bersama rangkaian percakapan sebelum dan sesudahnya, identitas akun yang digunakan, serta waktu pengiriman. Demikian pula, identitas akun tidak selalu secara langsung membuktikan identitas orang yang mengoperasikannya. Apabila perbuatan dilakukan melalui *voice chat*, rekaman suara dapat membantu menjelaskan isi komunikasi, tetapi tetap perlu dikaitkan dengan bukti lain yang dapat mendukung identifikasi pihak yang terlibat. Pengumpulan dan penggunaan bukti elektronik juga harus memperhatikan ketentuan hukum acara dan cara perolehan bukti yang sah.

Pembedaan antara aturan platform dan tindak pidana juga tidak berarti bahwa penyelenggara permainan dapat menggantikan fungsi negara dalam penegakan hukum. Mekanisme pelaporan kepada platform dapat digunakan untuk menghentikan komunikasi yang mengganggu, membatasi akses pelaku, atau menjaga keamanan pengguna. Namun, apabila suatu perbuatan diduga memenuhi unsur tindak pidana, korban tetap dapat menempuh mekanisme pelaporan kepada aparat penegak hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Kedua mekanisme tersebut dapat berjalan secara berdampingan karena memiliki tujuan dan konsekuensi hukum yang berbeda.

Berdasarkan keseluruhan analisis, kualifikasi yuridis pelecehan seksual dalam *game online* sebaiknya dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, mengidentifikasi bentuk perbuatan konkret, apakah berupa ucapan seksual, pengiriman konten, ancaman, pemaksaan, perekaman tanpa persetujuan, atau penguntitan digital. Kedua, menentukan media dan konteks interaksi, termasuk apakah komunikasi berlangsung melalui kanal publik, kelompok terbatas, atau pesan pribadi. Ketiga, menguji unsur ketentuan hukum yang relevan dengan memperhatikan keberlakuan peraturan berdasarkan waktu terjadinya perbuatan. Keempat, menilai bukti yang tersedia, baik dari segi keaslian maupun keterkaitannya dengan orang yang diduga melakukan perbuatan. Kelima, membedakan konsekuensi berdasarkan aturan platform dari pertanggungjawaban pidana menurut hukum positif Indonesia.

Tahapan tersebut memperlihatkan bahwa pelecehan seksual dalam permainan daring tidak dapat dikualifikasikan hanya berdasarkan label perilaku atau media yang digunakan. Penentuan hukumnya harus dilakukan dengan menghubungkan fakta konkret dengan unsur pasal yang berlaku. Dengan demikian, perlindungan terhadap korban dapat tetap diupayakan tanpa mengabaikan asas legalitas, kepastian hukum, dan prinsip bahwa pertanggungjawaban pidana harus didasarkan pada perbuatan yang secara jelas dirumuskan sebagai tindak pidana.

D. SIMPULAN

Pelecehan seksual dalam *game online* memiliki karakteristik yang beragam karena dapat dilakukan melalui komunikasi teks, suara, pengiriman konten elektronik, ancaman, maupun penguntitan digital. Oleh karena itu, kualifikasi yuridis terhadap perbuatan tersebut tidak dapat ditentukan hanya berdasarkan istilah atau persepsi bahwa suatu tindakan merupakan pelecehan seksual. Penentuan hukumnya harus didasarkan pada bentuk perbuatan konkret, konteks interaksi, unsur tindak pidana yang dirumuskan dalam peraturan perundang-undangan, serta bukti yang tersedia. Dalam hal ini, Pasal 5 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual dapat diterapkan terhadap perbuatan yang memenuhi unsur pelecehan seksual nonfisik, sedangkan Pasal 14 dapat menjadi dasar hukum terhadap bentuk kekerasan seksual berbasis elektronik sebagaimana dirumuskan dalam ketentuan tersebut.

Penerapan ketentuan mengenai informasi dan transaksi elektronik juga harus memperhatikan perkembangan hukum pidana nasional. Pasal 27 ayat (1) UU ITE berlaku sampai dengan diberlakukannya KUHP nasional pada 2 Januari 2026 berdasarkan ketentuan peralihan UU Nomor 1 Tahun 2024. Setelah tanggal tersebut, analisis terhadap perbuatan bermuatan kesusilaan perlu diarahkan pada ketentuan hukum yang masih berlaku, termasuk Pasal 406 dan Pasal 407 KUHP apabila unsur-unsurnya terpenuhi. Penyesuaian melalui UU Nomor 1 Tahun 2026 juga harus diperhatikan, terutama dalam membaca perubahan ketentuan pidana dan hubungan antarpengaturan. Dengan demikian, Pasal 407 KUHP tidak dapat digunakan secara otomatis terhadap setiap ucapan atau pesan seksual dalam permainan daring karena penerapannya tetap bergantung pada terpenuhinya unsur tindak pidana pornografi.

Selain itu, pelanggaran terhadap aturan komunitas atau syarat layanan penyelenggara *game online* harus dibedakan dari tindak pidana. Sanksi berupa peringatan, pembatasan fitur komunikasi, atau penutupan akun merupakan bentuk penegakan aturan internal platform, sedangkan pertanggungjawaban pidana harus didasarkan pada ketentuan hukum dan alat bukti yang sah. Oleh karena itu, penanganan pelecehan seksual dalam permainan daring perlu dilakukan melalui identifikasi perbuatan, pemeriksaan unsur hukum yang relevan, penilaian bukti elektronik, serta penentuan konsekuensi berdasarkan aturan platform atau hukum pidana. Pembedaan tersebut diperlukan agar perlindungan terhadap korban tetap terjamin tanpa mengabaikan asas legalitas dan kepastian hukum.

E. DAFTAR RUJUKAN

Arzaqi, N., Puspitasari, D., & Hasanah, L. N. (2025). Dinamika pembuktian dalam delik pidana kesusilaan berbasis elektronik (*cyber sexual abuse*) di Indonesia. *ANDREW Law Journal, 4*(2), 452–463. https://doi.org/10.61876/alj.v4i2.110

Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment

in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society, 19*(8), 1290–1307. https://doi.org/10.1177/1461444816635778

Hariyadi, N. S., & Sambas, N. (2025). Transformasi pengaturan pelecehan seksual fisik dan non-fisik: Analisis yuridis normatif Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik, 5*(6), 5073–5080. https://doi.org/10.38035/jihhp.v5i6.5551

Indonesia. (2008a). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843.

Indonesia. (2008b). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 181, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4928.

Indonesia. (2016). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952.

Indonesia. (2022). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 120, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6792.

Indonesia. (2023). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6842.

Indonesia. (2024). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6905.

Indonesia. (2026). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2026 tentang Penyesuaian Pidana. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 7153.

Kemal, L. M., & Pratama Hapsari, I. (2023). Pertanggungjawaban pelaku pelecehan nonfisik dilihat dari hukum positif di Indonesia. *UNES Law Review, 6*(1), 2437–2443. https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1.1019

Lektonpessy, G. N. T., Sanjaya, A. W., & Rusdiana, E. (2026). Kepastian hukum pelecehan seksual nonfisik dalam Pasal 5 UU TPKS: Analisis prinsip *lex certa*. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Sciences, 5*(2), 2026–2037. https://doi.org/10.59066/ijoms.v5i2.2782

Marzuki, P. M. (2021). *Penelitian hukum* (Edisi revisi). Kencana.

McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 17*(5), 970–994. https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0

Moeljatno. (2015). *Asas-asas hukum pidana* (Edisi revisi). Rineka Cipta.

Oh, H. J., & Choi, M. Y. (2023). The role of social presence in relationships among gender stereotypes, sexism, and in-game sexual harassment among young Korean gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 26*(6), 432–439. https://doi.org/10.1089/cyber.2022.0265

Putri, N. E., & Amalia, E. (2026). Problematika pembuktian dan pertanggungjawaban pelaku dalam kekerasan seksual non-fisik: Analisis hukum acara pidana Indonesia. *Journal of Law and Administrative Science, 4*(1), 155–177. https://doi.org/10.33478/jlas.v4i1.55

Soekanto, S., & Mamudji, S. (2015). *Penelitian hukum normatif: Suatu tinjauan singkat*. Rajawali Pers.

Vergel, P., La Parra-Casado, D., & Vives-Cases, C. (2024). Examining cybersexism in online gaming communities: A scoping review. *Trauma, Violence, & Abuse, 25*(2), 1201–1218. https://doi.org/10.1177/15248380231176059

Zhou, Y., & Peterson, Z. D. (2025). Women's experiences of sexual harassment in online gaming. *Violence Against Women, 31*(8), 2037–2052. https://doi.org/10.1177/10778012241252021