

Roblox Dan Pelecehan Seksual Digital: Studi Literatur Mengenai Faktor Penyebab Serta Pendekatan Preventif Melalui Psikoedukasi



Puan Agustia^{1*}, Anisa Mutiara¹, Eldiba Poetri¹, Nisrina Khairani¹, Sisi Aprianti¹

¹Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

The Roblox platform as one of the popular online games among children and adolescents has become a vast digital interaction space, but is also vulnerable to the risk of digital sexual harassment. It is important to understand the factors that cause digital sexual harassment in Roblox and develop preventive approaches such as psychoeducation to increase user awareness and safety in interacting in the digital environment. For this reason, this research was conducted to find out the factors that cause digital sexual harassment in Roblox, and to find out preventive solutions through psychoeducation that can be applied to prevent digital sexual harassment in virtual worlds such as Roblox. The method used in this research is a literature study because it aims to collect and analyze various previous relevant written sources that discuss digital sexual violence, especially in Roblox. This method was chosen because it is efficient to obtain a broad and in-depth understanding based on existing findings. The sample in this study were early adolescent age Roblox users or junior high school students. The data collection used was using literature review and meta-analysis, with data analysis techniques using the Milles and Huberman model. Based on the literature review, one of the most influential causal factors for the phenomenon of sexual harassment is the lack of awareness and knowledge of children regarding forms of sexual harassment. Therefore, this study provides a solution with psychoeducation, which has been proven effective in increasing children's awareness and knowledge about sexual harassment.

ABSTRAK

Platform Roblox sebagai salah satu game online populer di kalangan anak-anak dan remaja telah menjadi ruang interaksi digital yang luas, namun juga rentan terhadap risiko pelecehan seksual digital. Pentingnya memahami faktor-faktor penyebab pelecehan seksual digital di Roblox serta mengembangkan pendekatan preventif seperti psikoedukasi untuk meningkatkan kesadaran serta keamanan pengguna dalam berinteraksi di lingkungan digital. Untuk itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor penyebab terjadinya pelecehan seksual digital dalam Roblox, serta mengetahui pendekatan preventif melalui psikoedukasi yang dapat diterapkan untuk mencegah pelecehan seksual digital di dunia virtual seperti Roblox. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur karena bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber tertulis relevan sebelumnya yang membahas kekerasan seksual digital, terutama di Roblox. Metode ini dipilih karena efisien untuk memperoleh pemahaman yang luas dan mendalam berdasarkan temuan yang telah ada. Sampel dalam penelitian ini adalah pengguna Roblox usia remaja awal atau siswa SMP. Pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan kajian literatur dan meta-analisis, dengan teknik analisis data menggunakan model Milles and Huberman. Berdasarkan kajian literatur, salah satu faktor penyebab yang paling berpengaruh terhadap fenomena pelecehan seksual adalah kurangnya kesadaran dan pengetahuan anak-anak mengenai bentuk pelecehan seksual. Untuk itu, penelitian ini memberikan solusi dengan psikoedukasi yang terbukti efektif meningkatkan kesadaran dan pengetahuan anak mengenai pelecehan seksual.

CONTACT

puanagustia12@gmail.com

KEYWORDS

Dunia Digital, Pelecehan Seksual, Roblox

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan internet telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia hiburan digital melalui *platform* gim daring. Gim daring adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana perangkat yang digunakan pemain saling terhubung melalui jaringan internet (Rompas *et al.*, 2023). Aktivitas bermain gim daring menjadi lebih menarik karena pemain dapat berinteraksi

secara langsung dengan pengguna lain, baik dari lingkungan terdekat maupun dari berbagai belahan dunia. Kemudahan akses dan kecepatan internet turut membuat pengalaman bermain menjadi lebih lancar dan nyaman sehingga gim daring menjadi salah satu bentuk hiburan dan interaksi sosial yang digemari berbagai kalangan.

Salah satu platform gim daring yang populer saat ini adalah Roblox. Roblox adalah sebuah *platform* yang memungkinkan pengguna untuk membuat gim sendiri maupun memainkan gim yang dibuat oleh pengguna lain (Esportnesia, 2020). Pada tahun 2024, *platform* ini memiliki lebih dari 85 juta pengguna aktif harian, dan diperkirakan 40% di antaranya berusia di bawah 13 tahun (CNN, 2025). Aktivitas bermain Roblox tidak lagi sekadar menjadi hiburan saat waktu luang, tetapi telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari bagi banyak anak dan remaja. Roblox menawarkan ruang interaktif di mana pengguna dapat berkreasi dan berinteraksi secara virtual. Namun, kemudahan dan keterbukaan interaksi ini juga membuka celah bagi munculnya pelecehan seksual digital, terutama terhadap anak-anak dan remaja sebagai pengguna utama platform ini. Studi terbaru menunjukkan bahwa gim Roblox memiliki risiko yang mengkhawatirkan, karena anak-anak dapat dengan mudah menemukan konten yang tidak pantas dan berinteraksi tanpa pengawasan dengan orang dewasa di dalam *platform* (CNN, 2025). Kasus-kasus pelecehan seksual digital melalui Roblox menunjukkan bagaimana teknologi dimanfaatkan pelaku untuk mengeksploitasi anak melalui modus *child grooming*, yakni membangun kepercayaan dengan tujuan eksploitasi seksual.

Kondisi ini menimbulkan keprihatinan serius mengingat masih minimnya perlindungan ruang aman bagi anak di dunia maya serta belum memadainya regulasi hukum yang secara spesifik mengatur kejahatan seksual di ranah virtual seperti metaverse dan platform gim daring. Di sisi lain, bermain gim daring pada dasarnya bukan merupakan aktivitas yang berbahaya jika dilakukan secara bijak dan dengan pengawasan yang memadai (Syas & Yahsy, 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk mengidentifikasi faktor penyebab pelecehan seksual digital dan merumuskan pendekatan pencegahan yang efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab terjadinya pelecehan seksual digital dalam Roblox, serta mengkaji pendekatan preventif melalui psikoedukasi yang dapat diterapkan untuk mencegah pelecehan seksual digital di dunia virtual. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya pencegahan pelecehan seksual digital dan mendorong terciptanya lingkungan gim yang lebih aman dan terlindungi bagi para penggunanya, khususnya anak dan remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan analisis deskriptif. Metode studi literatur merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis literatur atau sumber informasi relevan yang telah dipublikasikan sebelumnya, khususnya yang membahas pelecehan seksual digital di Roblox. Pendekatan ini melibatkan penelusuran beragam sumber seperti buku, artikel ilmiah, laporan penelitian, dan dokumen lain yang relevan untuk memperoleh pemahaman komprehensif tentang topik yang dikaji (Jamaludin *et al.*, 2023).

Data dan informasi yang diperoleh kemudian ditelaah, dipilih, dan diorganisasikan berdasarkan keterkaitannya dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data tersebut ditranskripsikan dan diringkas sehingga membentuk kerangka konseptual yang terstruktur (Nurfebriyani *et al.*, 2024). Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, tema utama, serta kesenjangan pengetahuan terkait faktor penyebab pelecehan seksual digital dan pendekatan preventif yang telah diterapkan dalam berbagai konteks.

Metode ini dipilih karena dinilai efisien untuk memperoleh pemahaman yang luas dan mendalam berdasarkan temuan-temuan terdahulu tanpa harus melakukan pengumpulan data lapangan secara langsung. Melalui sintesis berbagai penelitian, artikel, dan laporan, peneliti kemudian menyusun kesimpulan secara deskriptif mengenai faktor-faktor penyebab pelecehan seksual digital di Roblox serta efektivitas psikoedukasi sebagai salah satu pendekatan preventif utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Roblox sebagai salah satu *platform* gim daring populer didirikan oleh David Baszucki, CEO Roblox Corporation, dan dirancang sebagai ruang virtual yang memungkinkan pengguna menciptakan serta memainkan gim buatan komunitas secara gratis (Sopiandi & Susanti, 2022). Popularitas Roblox berkembang pesat tidak hanya di kalangan anak-anak, tetapi juga remaja hingga dewasa karena platform ini menyediakan kebebasan bagi pengguna untuk merancang permainan sendiri sekaligus memainkan kreasi pengguna lain dari berbagai negara. Roblox dapat dimainkan secara gratis melalui berbagai perangkat seperti Android, Windows, iOS, macOS, maupun Xbox One (Yuliantika *et al.*, 2023).

Kemudahan akses tersebut membuat Roblox dapat dijangkau oleh pengguna dengan latar belakang dan rentang usia beragam, sehingga terbentuk komunitas global yang luas dan dinamis. Roblox juga mendukung kreativitas melalui fitur Roblox Studio, yang memungkinkan pengguna membangun dunia virtual mereka sendiri (Fatonah, 2024). Fitur

ini mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan inovatif, khususnya pada anak dan remaja (Monica *et al.*, 2024).

Selain itu, Roblox menyediakan sistem transaksi melalui Robux, mata uang virtual dalam gim yang dapat diperoleh melalui *top-up*. Robux digunakan untuk membeli item seperti pakaian avatar, aksesoris, maupun membuka akses ke gim atau fitur eksklusif. Kreator yang aktif membuat konten di Roblox, seperti gim atau item digital, juga dapat memperoleh penghasilan ketika kontennya digunakan atau dibeli pengguna lain (Sopiandi & Susanti, 2022). Dengan demikian, Roblox tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga membuka peluang ekonomi dan mendorong munculnya kreator digital baru.

Roblox juga berperan dalam pembentukan identitas digital penggunanya. Pengguna dapat menyesuaikan tampilan avatar dengan memilih pakaian, gaya rambut, warna kulit, dan aksesoris yang mencerminkan kepribadian atau preferensi mereka. Ekspresi identitas digital ini menjadi penting terutama pada masa remaja, ketika individu sedang membangun jati diri (Azzahra *et al.*, 2025).

Penelitian Azzahra *et al.* (2025) menemukan bahwa Roblox berkontribusi terhadap pembentukan interaksi sosial virtual. Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga menjadi ruang sosial tempat pengguna belajar berkomunikasi, menjalin hubungan, dan menyesuaikan diri dalam berbagai bentuk interaksi. Terdapat dua pola utama interaksi sosial di Roblox, yaitu interaksi dua arah melalui pesan pribadi (*direct message*) dan interaksi multi-arah melalui obrolan grup atau ruang publik dalam gim. Fitur obrolan suara (*voice chat*) yang kini tersedia menambah intensitas interaksi, namun sekaligus memperbesar potensi risiko jika tidak disertai pengawasan dan literasi digital yang memadai.

Secara bahasa, pelecehan seksual berasal dari kata “leceh” yang berarti merendahkan atau mempermalukan orang lain, baik melalui ucapan maupun tindakan (Utama & Majid, 2022). Pelecehan seksual mencakup berbagai perilaku bernuansa seksual yang dilakukan secara sepihak tanpa persetujuan, sehingga menimbulkan respons negatif dari korban seperti marah, malu, tersinggung, hingga trauma (Nurahlin, 2022). Secara umum, pelecehan seksual dibagi menjadi dua bentuk utama, yaitu fisik/nonverbal dan verbal. Pelecehan fisik atau nonverbal dapat berupa tindakan menyentuh, meraba, atau memegang tubuh korban tanpa izin. Sementara itu, pelecehan verbal biasanya berupa komentar atau ucapan bernuansa seksual yang dapat menimbulkan tekanan emosional maupun psikologis (Aleng, 2020).

Perkembangan teknologi memperluas ruang terjadinya pelecehan seksual melalui berbagai modus baru di ranah digital. Pelaku dapat bertindak secara anonim dan sering kali sulit dilacak, sementara korban tetap mengalami dampak psikologis dan sosial yang serius. Sari (2021) mengemukakan empat bentuk utama pelecehan seksual digital. Pertama, penyebaran konten seksual tanpa persetujuan, misalnya membagikan foto atau video intim tanpa izin, termasuk kasus *revenge porn*. Kedua, eksploitasi dan pemaksaan seksual berbasis digital, di mana pelaku memaksa korban melakukan aktivitas seksual daring atau mengancam akan menyebarkan konten seksual. Ketiga, penindasan seksual digital yang meliputi penyebaran rumor tentang perilaku seksual, komentar merendahkan bernuansa seksual, serta diskriminasi berbasis gender atau orientasi seksual. Keempat, interaksi seksual yang tidak diinginkan seperti pengiriman komentar, pesan, atau konten seksual tanpa persetujuan, termasuk rayuan dan lelucon seksual yang tidak pantas.

Secara umum, pelecehan seksual baik fisik maupun digital dapat dipicu oleh lemahnya kontrol diri, rendahnya moralitas, serta kurangnya edukasi seksual yang memadai (Lewoleba & Fahrozi, 2020). Faktor internal (dorongan seksual dan frustrasi) serta faktor eksternal (lingkungan sosial, kemudahan akses internet, lemahnya pengawasan orang tua) berperan besar dalam mendorong terjadinya pelecehan, termasuk di dunia digital. Kurangnya literasi digital dan pengawasan sosial di komunitas gim membuat banyak kasus pelecehan tidak disadari atau tidak dianggap serius.

Penelitian Januri *et al.* (2023) menunjukkan bahwa salah satu faktor utama terjadinya pelecehan seksual digital adalah ketidaktahuan pelaku bahwa tindakan yang dilakukan termasuk pelecehan, serta lemahnya kontrol diri. Penelitian tersebut menegaskan pentingnya pendampingan, edukasi, dan peningkatan kesadaran terhadap etika digital, terutama di ruang-ruang yang banyak diakses anak dan remaja.

Dalam Roblox terdapat berbagai *room* (gim atau dunia) yang diciptakan pengguna. Salah satunya adalah Brookhaven, yang merepresentasikan aktivitas keseharian layaknya di dunia nyata dan dapat dimainkan hingga 18 pengguna secara bersamaan. Di *room* ini, pengguna dapat berinteraksi melalui kolom chat maupun fitur suara. Salah satu kasus yang dilaporkan adalah anak berusia delapan tahun di Edinburgh, Skotlandia, yang menerima pesan berisi tautan konten pornografi dari pengguna lain melalui kolom chat (Thatha, 2019). Kasus lain berasal dari Amerika Serikat, di mana seorang ibu menyaksikan anaknya memainkan Roblox dengan avatar yang memperagakan aktivitas seksual secara virtual (Thatha, 2019).

Roblox juga diketahui memiliki *room* khusus yang dibuat pengguna untuk aktivitas seksual dan konten pornografi, salah satunya dikenal dengan sebutan Condo. Ruang ini berisi aktivitas seksual virtual dan percakapan eksplisit tentang seks, dengan avatar yang memeragakan tindakan seksual (Clayton & Dyer, 2022). Condo umumnya tidak

mudah ditemukan melalui pencarian biasa, tetapi dapat diakses oleh pengguna yang aktif mencarinya. Hal ini sangat berbahaya, terutama jika ruang tersebut ditemukan atau diakses oleh anak dan remaja, karena dapat berdampak negatif terhadap perkembangan psikologis.

Fenomena lain adalah kasus anak-anak yang diminta mengirimkan foto tidak senonoh kepada predator, bahkan hingga mengarah pada ancaman penculikan. Modus yang sering terjadi adalah pelaku berpura-pura menjadi teman sebaya, memberikan hadiah virtual, lalu mengajak korban berpindah ke *platform* obrolan lain untuk kemudian meminta informasi pribadi dan materi bermuatan seksual (Kinan, 2025).

Ikhwantoro dan Sambas (dalam Januri *et al.*, 2023) mengemukakan dua penyebab utama pelecehan seksual daring, yaitu: (1) ketidaktahuan pelaku bahwa tindakan yang dilakukan termasuk pelecehan seksual, yang menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai pelecehan dan kekerasan seksual belum tersosialisasi dengan baik; dan (2) ketidakmampuan pelaku dalam mengendalikan emosi atau dorongan seksual, sehingga kecenderungan tersebut dilampiaskan kepada orang lain.

Rosyidah dan Nurdin (dalam Januri *et al.*, 2023) menjelaskan tiga faktor penyebab seseorang menjadi pelaku pelecehan seksual, yakni: (1) lemahnya nilai dan norma terkait etika interaksi di ruang publik; (2) kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai penggunaan media sosial serta etika dalam menggunakannya; dan (3) lemahnya kontrol diri individu saat menggunakan media sosial.

Rahmansyah *et al.* (dalam Utama *et al.*, 2024) membagi faktor penyebab pelecehan seksual daring ke dalam faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi dorongan dan keinginan seksual pelaku terhadap korban, sedangkan faktor eksternal mencakup pengaruh lingkungan, keluarga, dan media sosial. Lingkungan pergaulan yang tidak sehat serta lemahnya pengawasan keluarga dapat mendorong seseorang melakukan pelecehan seksual di media sosial. Oleh karena itu, keluarga diharapkan berperan aktif memantau lingkungan bermain anak, termasuk aktivitas gim daring, sekaligus memberikan edukasi seksual yang tepat agar anak tidak menjadi pelaku maupun korban pelecehan. Untuk mencegah fenomena pelecehan seksual digital di Roblox, diperlukan berbagai upaya terpadu. Upaya preventif dapat berupa sosialisasi dan mitigasi pelecehan seksual, kampanye berperspektif gender melalui media sosial, psikoedukasi seksualitas, serta peningkatan literasi digital.

Berdasarkan data dari Permatasari *et al.* (2023) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis literasi digital dapat menjadi pilar penting dalam mengurangi dan mencegah kekerasan seksual di media sosial. Kolaborasi antara pemerintah, platform digital, organisasi masyarakat sipil, dan masyarakat luas sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan daring yang lebih aman. Bentuk mitigasi yang dilakukan antara lain melalui *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menyusun materi dan silabus pelatihan, pelaksanaan pelatihan beberapa kali pertemuan, dan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada tingkat pengetahuan remaja sebelum dan sesudah diberikan materi dan pelatihan tentang kekerasan seksual.

Selain itu, kampanye di media sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai upaya pencegahan. Media sosial memiliki kekuatan untuk memengaruhi opini dan perilaku masyarakat melalui interaksi dan partisipasi pengguna. Widiyanti *et al.* (2023) menemukan bahwa akun Instagram @ppksunj dan @satgasppks.unsoed secara konsisten melakukan kampanye berperspektif gender dengan tema pendidikan kesetaraan gender serta pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di lingkungan kampus. Kampanye tersebut menjadi sarana penting untuk memperkuat perspektif gender dan membangun keberanian warga kampus dalam menolak kekerasan seksual.

Upaya lain yang banyak digunakan adalah psikoedukasi bagi siswa, orang tua, maupun guru. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa psikoedukasi efektif sebagai strategi pencegahan pelecehan seksual, termasuk pelecehan seksual digital. Penelitian ini meninjau kembali efektivitas psikoedukasi dalam konteks pencegahan pelecehan seksual digital di Roblox, dengan fokus pada peningkatan pemahaman dan pengetahuan remaja sebagai kelompok yang rentan (Dina, 2025).

Berdasarkan penelusuran literatur dengan kata kunci terkait, diperoleh lima artikel relevan yang mengkaji efektivitas psikoedukasi dalam pencegahan pelecehan atau kekerasan seksual. Seluruh artikel tersebut menunjukkan bahwa psikoedukasi secara signifikan efektif meningkatkan pemahaman mengenai pelecehan seksual sehingga berkontribusi dalam pencegahan.

Tabel 1. Efektivitas Psikoedukasi

Penulis dan Tahun	Efektivitas
Amalianita <i>et al.</i> , 2024	Efektif
Nazarlin <i>et al.</i> , 2024	Efektif
Sesilia <i>et al.</i> , 2023	Efektif
Piara <i>et al.</i> , 2025	Efektif
Ariffadilah, 2023	Efektif

Psikoedukasi menjadi salah satu kunci dalam pencegahan pelecehan seksual. Psikoedukasi yang dilaksanakan melalui ceramah interaktif dan sesi tanya jawab dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan peserta untuk menghadapi tantangan di era digital. Dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang tepat kepada remaja, misalnya cara melindungi diri secara digital, mengenali tanda-tanda pelecehan, serta prosedur pelaporan, remaja menjadi lebih siap menghadapi dan mencegah kejahatan seksual (Amalianita *et al.*, 2024).

Secara umum, psikoedukasi berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan seksual remaja dan membantu mereka mengambil keputusan yang lebih sehat dan bertanggung jawab. Pendekatan yang terbuka dan komprehensif terhadap isu-isu seksual tidak hanya memberikan pengetahuan praktis, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku positif terhadap seksualitas (Nazarlin *et al.*, 2024).

Kelima artikel yang dikaji mengimplementasikan psikoedukasi melalui berbagai bentuk, seperti bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, dan pelatihan. Intervensi umumnya dilakukan dalam satu hari dan diukur dengan *pretest* dan *posttest*. Hasilnya menunjukkan peningkatan skor pemahaman secara signifikan setelah intervensi psikoedukasi.

Tabel 2. Tahap Pelaksanaan dan Hasil Penelitian Psikoedukasi

Judul	Tahap Pelaksanaan	Hasil Penelitian
Psikoedukasi <i>cyber sexual harassment</i> sebagai pencegahan tindak kejahatan seksual pada remaja di era digital (Amalianita <i>et al.</i> , 2024)	Pembukaan, peralihan, kegiatan inti, dan penutup.	Evaluasi pelatihan menunjukkan seluruh peserta antusias, aktif bertanya, dan memahami bahaya serta cara mengantisipasi <i>cyber sexual harassment</i> di era digital.
Meretas Tabu: Efektivitas Psikoedukasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Seksualitas Remaja (Nazarlin <i>et al.</i> , 2024)	<i>Building rapport</i> , pemberian materi edukasi seksual, pengkajian perilaku, telaah faktor penyebab, pencarian solusi preventif, <i>debriefing</i> , dan penutup.	Analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan skor pemahaman remaja pasca-psikoedukasi. Sebanyak 26 remaja berada pada kategori tinggi, 10 kategori sedang, dan hanya 1 yang tetap pada kategori rendah.
Efektivitas Psikoedukasi SAFE (Sex educAtion For teenagEr) untuk Pencegahan Perilaku Seksual Pranikah pada Remaja (Sesilia <i>et al.</i> , 2023)	Pemberian modul pelatihan SAFE (teks, foto, video) dan pemaparan materi oleh psikolog klinis.	Pengetahuan dan kesadaran siswa terkait pendidikan seksual pranikah meningkat, terlihat dari skor <i>posttest</i> kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan <i>pretest</i> , sementara kelompok kontrol tidak meningkat.
Efektivitas Psikoedukasi Berbasis Personal Safety Questionnaire dalam Meningkatkan Pengetahuan Remaja tentang Keselamatan Pribadi (Piara <i>et al.</i> , 2025)	Perancangan program, penyusunan modul, pelaksanaan psikoedukasi, dan penyusunan laporan.	Terdapat perbedaan signifikan antara skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> , tidak ada lagi siswa dalam kategori skor rendah sehingga menunjukkan peningkatan pemahaman keselamatan pribadi.
Psikoedukasi Pendidikan Seks pada Murid Sekolah Dasar (Ariffadilah, 2023)	Persiapan dan pendekatan awal, penyusunan materi, pengembangan metode dan media, penjadwalan, dan pelaksanaan.	Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran mengenai tubuh, batasan-batasan seksual, dan peran gender, yang mencerminkan peningkatan pemahaman dan kesadaran.

Berdasarkan hasil analisis, pelaksanaan psikoedukasi terbukti efektif meningkatkan pemahaman remaja mengenai seksualitas sehingga mereka lebih bertanggung jawab terhadap perilaku seksualnya. Psikoedukasi juga dapat diadaptasi sebagai upaya pencegahan pelecehan seksual digital di Roblox dengan materi yang mencakup pengenalan seksualitas, batasan interaksi aman di dunia digital, serta panduan penggunaan Roblox yang sehat dan terukur.

KESIMPULAN

Pelecehan seksual digital di *platform* Roblox merupakan isu yang semakin mengkhawatirkan, terutama bagi anak-anak dan remaja yang merupakan mayoritas pengguna. Berdasarkan kajian literatur, salah satu faktor utama yang meningkatkan kerentanan mereka terhadap pelecehan seksual digital adalah ketidaktahuan dan kurangnya pemahaman mengenai batasan perilaku seksual, bentuk-bentuk pelecehan, serta cara melindungi diri di ruang digital. Minimnya edukasi seksual dan literasi digital sejak dini membuat anak dan remaja kurang mampu mengenali tanda-tanda

pelecehan, sementara pengawasan orang tua sering kali belum optimal.

Kajian juga menunjukkan bahwa faktor penyebab pelecehan seksual digital dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal (dorongan dan kontrol diri) dan eksternal (lingkungan, media, dan regulasi). Di sisi lain, psikoedukasi terbukti efektif meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mengenai seksualitas serta kekerasan seksual pada berbagai kelompok usia, sehingga dapat menjadi pendekatan preventif yang menjanjikan.

Dengan demikian, pendekatan preventif melalui psikoedukasi menjadi sangat penting untuk diterapkan, khususnya bagi anak dan remaja pengguna Roblox. Psikoedukasi yang terstruktur dan berkelanjutan dapat meningkatkan literasi digital dan seksual, membangun kesadaran, keberanian untuk melapor, serta kemampuan menjaga diri dari potensi pelecehan. Jika diintegrasikan dengan pengawasan orang tua, kebijakan platform yang lebih ketat, dan kampanye literasi digital, Roblox berpotensi menjadi ruang bermain yang lebih aman dan bebas dari pelecehan seksual digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aleng, C. A. (2020). Sanksi hukum terhadap pelaku pelecehan seksual secara verbal. *Lex Crimen*, 9(2).
- Amalianita, B., Kusaini, U. N., Ramadhoni, S. R., Amanah, S., & Wahyuni, H. (2024). Psikoedukasi cyber sexual harassment sebagai pencegahan tindak kejahatan seksual pada remaja di era digital. *Lentera Negeri*, 5(2), 52–59.
- Ariffadilah, A. (2023). Psikoedukasi pendidikan seks pada murid sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika (Abdimandalika)*, 4(2), 137–145.
- Awaludin Rahmansyah, R., Nabillah, N., & Siti Nurjanah, A. (2022). Tindakan hukum terhadap anak sebagai korban pelecehan seksual yang dilakukan Herry Wirawan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(6), 956–964.
- Azzahra, S., Putri, N. N., Mubarok, A. B., & Khomarudin, K. (2025). Virtual socialization through online game: Social interaction in Roblox. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 14(1).
- Clayton, J., & Dyer, J. (2022). Gim online dengan konten “pesta seksual”: Roblox, permainan virtual anak yang populer [Unggahan web]. BBC Indonesia. Diakses dari <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-60384951.amp>
- Dina, T. A. F. (2025). Peran literasi digital dalam mencegah pelecehan online pada remaja: Perspektif psikologi humanistik.
- Fatonah, A. M. (2024). Membangun jiwa kreatif pada tahap permainan paralel melalui gim Roblox. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 8, 71–75.
- Ikhwantoro, D., & Sambas, N. (2018). Faktor penyebab terjadinya kejahatan pelecehan seksual terhadap perempuan dewasa yang terjadi di Kota Bandung ditinjau secara kriminologis. *Prosiding Ilmu Hukum*, 4(2), 907–913.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Sarni, S. (2023). Implementasi model problem based learning pada pembelajaran IPA untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3247–3256.
- Januri, T. S. (2023). Cyber sexual harassment di media sosial sebagai bentuk penyimpangan sosial di era digital. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 63–72.
- Kinan. (2025, Juli 8). Roblox diduga jadi sarang predator: Orang tua waspada, netizen geram [Unggahan web]. Diakses dari <https://jabarupdate.id/roblox-diduga-jadi-sarang-predator-orang-tua-waspada-netizen-geram/>
- Lewoleba, K. K., & Fahrozi, M. H. (2020). Studi faktor-faktor terjadinya tindak kekerasan seksual pada anak-anak. *Jurnal Esensi Hukum*, 2(1), 27–48.
- Monica, T., Santika, W. A., Monika, E., Miranda, I. T., & Setiawan, A. (2024). Creative space foundation metaverse. *Apollo: Journal of Tourism and Business*, 2(1), 158–169.
- Nazarlin, N., Raffles, F., Martin, S. N., & Rahmi, I. (2024). Meretas tabu: Efektivitas psikoedukasi dalam meningkatkan pengetahuan seksualitas remaja. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 14(4), 883–893.
- Nirmala, A. Z., & Rahmania, N. (2025). Transformasi bentuk pelecehan seksual dalam era kecerdasan buatan: Tinjauan hukum Indonesia. *Unizar Law Review*, 8(1), 77–90.
- Nurahlin, S. (2022). Perlindungan hukum terhadap korban pelecehan seksual secara verbal (catcalling) dalam Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. *Jatisswara*, 37(3).

- Nurfebriyani, S., Putri, C. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2024). Studi literatur: Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1857–1863.
- Permatasari, D., Puspitasari, D. I., & Suprayitno, E. (2023). Mitigasi kekerasan seksual melalui media sosial berbasis literasi digital. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 156–165.
- Piara, M. R., Mursah, S., Tamim, A. N., Deswina, R. A., Rahia, D. R., & Woliyono, W. (2025). Efektivitas psikoedukasi berbasis personal safety questionnaire dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang keselamatan pribadi sebagai upaya pencegahan kekerasan seksual. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 147–153.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. (2023). Pengaruh gim daring terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1).
- Rosyidah, F. N., & Nurdin, M. F. (2018). Perilaku menyimpang: Media sosial sebagai ruang baru dalam tindak pelecehan seksual remaja. *Sosioglobol: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 2(2), 38–48.
- Sari, S. P. (2021). 4 bentuk pelecehan seksual di internet, hati-hati pelakunya bisa orang dekat. *iNews.id*. Diakses dari <https://www.inews.id/lifestyle/health/4-bentuk-pelecehan-seksual-di-internet-hati-hati-pelakunya-bisa-orang-dekat>
- Sesilia, A. P., Purba, A. T. L., & Saragih, A. A. (2023). Efektivitas psikoedukasi SAFE (Sex educAtion For teenagEr) untuk pencegahan perilaku seksual pranikah pada remaja.
- Sopiandi, I., & Susanti, D. (2022). Menganalisis informasi metaverse pada gim daring Roblox secara garis besar. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), 1–4.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2022). Komodifikasi *users* pada platform gim daring Roblox. *Jurnal Inter.Act*, 11(2), 98–109.
- Thatha. (2019). Game online Roblox: Waspada pelecehan seksual virtual pada anak [Unggahan web]. *Mommies Daily*. Diakses dari <https://mommiesdaily.com/2019/01/14/game-online-roblox-waspada-pelecehan-seksual-virtual-pada-anak>
- Utama, C. S. D., & Majid, N. K. (2024). Pelecehan seksual dalam dunia maya: Studi kasus terhadap penggunaan media sosial. *Journal of Contemporary Law Studies*, 1(2), 55–63.
- Widiyanti, R., Wuryaningsih, T., & Lestari, S. (2023). Kampanye media berperspektif gender dalam upaya pencegahan kekerasan seksual pada Instagram Satgas PPKS. *Jurnal Sosiologi Andalas*, 9(2), 193–210.
- Yuliasatika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. F. (2023). Motif penggunaan gim daring Roblox pada anak usia ekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364–371.