

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Teori Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan salah satu bentuk upaya yang diberikan oleh negara untuk menjamin terpenuhinya hak-hak setiap subjek hukum. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah perlindungan diartikan sebagai “tempat berlindung”, serta segala bentuk tindakan atau perbuatan yang bertujuan melindungi. Menurut Philipus M. Hadjon perlindungan hukum adalah perlindungan akan harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh subyek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenangan atau sebagai kumpulan peraturan atau kaidah yang akan dapat melindungi suatu hal dari hal lainnya (Hadjon, M. 1987. hlm. 25). Philipus M. Hadjon membagi perlindungan hukum menjadi 2 yaitu perlindungan hukum preventif dan represif. Perlindungan hukum preventif dilakukan sebelum terjadi adanya sengketa dengan memberikan kesempatan terhadap subjek hukum untuk menyampaikan keberatan atau pendapatnya terhadap sebuah keputusan pemerintah yang bertujuan untuk mencegah adanya sengketa. Perlindungan hukum represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa melalui lembaga peradilan. Keduanya merupakan satu kesatuan yang bertujuan untuk menegakkan supremasi hukum dan memberikan kepastian serta keadilan bagi setiap subjek hukum dalam menjalankan aktivitas hukumnya (Purwito, 2023, hlm. 160).

Unsur penegakan hukum yang harus diperhatikan yaitu adanya Kepastian hukum (*Rechtssicherheit*), Kemanfaatan (*Zweckmassigkeit*) dan Keadilan (*Gerechtigkeit*) (Afriyanto et al., 2024, hlm. 204). Secara konseptual, perlindungan hukum tidak dapat dipisahkan dari kedudukan hukum sebagai alat untuk mengatur ketertiban Masyarakat. Pada hakekatnya manusia sebagai individu mempunyai kebebasan asasi, baik

dalam hidup maupun kehidupannya (Yuhelson H. 2017. hlm. 21). Perlindungan hukum merupakan Gambaran dari fungsi hukum itu sendiri, yaitu memberikan pengayoman terhadap Hak Asasi Manusia (HAM) yang dirugikan oleh orang lain.

2.1.2 Teori Tanggungjawab

Tanggung jawab hukum merupakan kewajiban seseorang atau suatu pihak untuk menanggung akibat hukum atas perbuatan yang dilakukan, baik karena kesengajaan maupun kelalaian yang menimbulkan kerugian bagi pihak lain. Menurut Hans Kelsen dalam teorinya tentang tanggung jawab hukum menyatakan bahwa: “ seseorang bertanggung jawab secara hukum atas suatu perbuatan tertentu atau bahwa dia memikul tanggung jawab hukum, subjek berarti bahwa dia bertanggung jawab atas suatu sanksi dalam hal perbuatan yang bertentangan (Putri et al., 2024, hlm. 572). Hans Kelsen selanjutnya membagi mengenai tanggung jawab terdiri dari:

1. Pertanggungjawaban individu yaitu seorang individu bertanggung jawab terhadap pelanggaran yang dilakukannya sendiri;
2. Pertanggungjawaban kolektif berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab atas suatu pelanggaran yang dilakukan oleh orang lain;
3. Pertanggungjawaban berdasarkan kesalahan yang berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab atas pelanggaran yang dilakukannya karena sengaja dan diperkirakan dengan tujuan menimbulkan kerugian;
4. Pertanggungjawaban mutlak yang berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab atas pelanggaran yang dilakukannya karena tidak sengaja dan tidak diperkirakan (Putri et al., 2024, hal 573).

Perkembangan ilmu hukum mengenal beberapa teori pertanggungjawaban, yaitu *liability based on fault* dan *strict liability* (Asshiddiqie & Safa`at. 2014. hlm. 56). *Liability based on fault* merupakan teori yang menyatakan bahwa pertanggungjawaban hukum timbul apabila terdapat unsur kesalahan, baik yang dilakukan secara sengaja maupun karena kelalaian. Prinsip ini menjadi dasar pengaturan dalam Pasal 1365

KUHPerdota. Adapun *strict liability* atau tanggung jawab mutlak merupakan bentuk pertanggungjawaban yang tidak mensyaratkan adanya pembuktian unsur kesalahan, dan umumnya diterapkan terhadap kegiatan yang memiliki tingkat risiko tinggi (Masyhudi & Wahid, 2025, hlm. 508). Terdapat beberapa unsur tanggung jawab hukum yang perlu diperhatikan, yaitu adanya perbuatan, adanya kerugian, adanya hubungan sebab akibat, serta adanya pihak yang bertanggung jawab atas kerugian tersebut. Unsur-unsur tersebut menjadi dasar untuk menentukan apakah suatu pihak dapat dimintai pertanggungjawaban atas tindakan yang dilakukan.

2.1.3 Teori *Cyber Law*

Integrasi antara teknologi telekomunikasi, media, dan informatika telah menghasilkan sebuah sarana baru dalam komunikasi dan pertukaran informasi yang dikenal sebagai internet (Makarim M, 2003, hlm. 4). Perkembangan internet dan teknologi digital menyebabkan berbagai aktivitas masyarakat, seperti komunikasi, pertukaran informasi, hingga penggunaan platform *online* dilakukan melalui media elektronik. Kondisi tersebut mendorong lahirnya *cyber law* sebagai bentuk pengaturan hukum terhadap aktivitas di dunia maya agar tercipta keamanan, ketertiban, dan kepastian hukum. Istilah hukum *cyber* berasal dari *cyberlaw*, yang saat ini secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan Teknologi Informasi. Istilah lain yang juga digunakan adalah Hukum Teknologi Informasi (*Law of Information Technology*), Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*) dan Hukum Mayantara (Situmeang, 2020, hlm 1). Secara umum, *cyber law* merupakan seperangkat aturan hukum yang mengatur penggunaan teknologi informasi, internet, dan aktivitas elektronik lainnya. Keberadaan *cyber law* bertujuan untuk memberikan kepastian hukum, perlindungan, dan rasa aman bagi masyarakat dalam menggunakan teknologi digital. *Cyber law* juga berfungsi untuk mengatur hak dan kewajiban para pihak dalam ruang digital, termasuk penyelenggara sistem elektronik dan pengguna layanan digital.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 merupakan dasar hukum utama dalam pengaturan aktivitas di ruang digital. Ketentuan khususnya Pasal 27 sampai dengan Pasal 29, diatur mengenai larangan penyebaran konten negatif, pencemaran nama baik, serta tindakan peretasan dalam penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Pada konteks politik hukum, pembentukan regulasi *cyber law* sering kali dipengaruhi oleh dinamika politik dan kepentingan ekonomi (Sihotang & Arifin Hoessein, 2025, hlm. 591).

Cyber law memiliki ruang lingkup yang luas, meliputi transaksi elektronik, perlindungan data pribadi, keamanan sistem elektronik, aktivitas pengguna internet, serta hubungan hukum yang terjadi dalam platform digital. Kehadiran *cyber law* bertujuan untuk memberikan perlindungan terhadap pengguna teknologi informasi dari berbagai bentuk penyalahgunaan maupun pelanggaran hukum di ruang digital.

2.1.4 Teori Perlindungan Hukum Anak

Perlindungan merupakan hak yang dimiliki oleh setiap anak, termasuk anak yang berhadapan dengan hukum, anak yang mengalami atau terlibat dalam permasalahan hukum, anak sebagai korban tindak pidana, maupun anak yang menjadi saksi dalam suatu tindak pidana (Saptaningrum, 2023, hlm. 96-97). Perlindungan Anak menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi Anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menegaskan bahwa fakir miskin dan anak terlantar dipelihara oleh negara. Konstitusi juga memberikan pengakuan terhadap hak-hak anak sebagai bagian dari hak asasi manusia yang wajib dilindungi.

Perlindungan anak dalam sistem hukum secara teoritis memiliki dua makna pokok. Makna pertama merujuk pada upaya menjamin hak-hak anak yang melekat secara kodrati sejak lahir sebagai bagian dari martabat kemanusiaan. Makna kedua merujuk pada respons hukum terhadap kedudukan anak sebagai subjek hukum yang belum memiliki kecakapan hukum secara penuh (Lubis et al., hlm. 3). Perlindungan anak secara umum dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu perlindungan yang bersifat yuridis dan non yuridis. Perlindungan yuridis meliputi perlindungan dalam bidang hukum publik dan hukum keperdataan, sedangkan perlindungan non yuridis mencakup bidang sosial, kesehatan, dan pendidikan. Perlindungan yuridis berkaitan dengan seluruh ketentuan hukum yang secara langsung memengaruhi kehidupan anak dalam berbagai aspek. Pada pelaksanaannya, perlindungan anak di Indonesia tidak hanya didasarkan pada hukum tertulis, tetapi juga mencakup hukum tidak tertulis, termasuk ketentuan hukum adat yang masih berlaku di Masyarakat (Arliman, 2024, hlm 325-326).

2.2 Platform Roblox

Metaverse merupakan inovasi teknologi digital berbasis tiga dimensi yang saat ini berkembang dan digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Penerapan teknologi tiga dimensi tersebut juga telah diterapkan pada berbagai platform digital, khususnya dalam permainan daring Roblox (*online game*) (Fatonah, 2024, hlm. 71). Platform permainan daring Roblox pertama kali dikembangkan oleh David Baszucki dan Erik Cassel di tahun 2004. Roblox merupakan platform permainan daring multi pemain yang menampilkan karakter dan visual berbentuk menyerupai lego. Platform yang berasal dari Amerika Serikat ini menyediakan berbagai jenis permainan yang banyak ditujukan bagi anak-anak, khususnya pada rentang usia 8 hingga 12 tahun (Syas & Yahsy, 2023, hlm. 99). Keunikan Roblox terletak pada kebebasan yang diberikan kepada para pengembang (*developers*) untuk menciptakan permainan sesuai dengan minat dan perkembangan tren, sehingga menghasilkan berbagai variasi genre permainan yang beragam dan dinamis (Alifa & Yentisna, 2025, hlm. 1727). Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan dengan konsep

yang beragam, seperti permainan petualangan, bertahan hidup, horor, maupun permainan rintangan. Meskipun Roblox dapat dimainkan secara gratis, terdapat sejumlah fitur tertentu yang hanya dapat diperoleh melalui pembelian dalam aplikasi. Roblox menyediakan mata uang virtual yang dikenal dengan sebutan Robux, yang digunakan pemain untuk melakukan pembelian berbagai macam barang di dalam platform.

Roblox memiliki berbagai fitur yang mendukung aktivitas bermain, interaksi sosial, serta kreativitas penggunanya. Salah satu fitur utama pada Roblox adalah *user-generated content* (UGC), yaitu fitur yang memungkinkan pengguna membuat dan mengembangkan permainan sendiri sesuai dengan kreativitas dan minat masing-masing. Roblox juga menyediakan fitur komunikasi berupa *chat* dan pesan antar pengguna yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial secara langsung dalam platform. Terdapat fitur avatar yang memungkinkan pengguna memodifikasi karakter sesuai keinginan, serta fitur komunitas yang memungkinkan pengguna bergabung dalam kelompok atau komunitas tertentu. Berbagai fitur tersebut menjadikan Roblox tidak hanya sebagai platform permainan daring, tetapi juga sebagai ruang interaksi dan aktivitas digital bagi para penggunanya, termasuk anak-anak dan remaja.

2.3 Tingkat Risiko Anak

Perkembangan teknologi informasi dan internet memberikan berbagai kemudahan bagi masyarakat, termasuk anak-anak sebagai pengguna platform digital. Penggunaan platform digital juga dapat menimbulkan berbagai risiko bagi anak. Risiko anak dalam ruang digital merupakan segala bentuk ancaman atau potensi kerugian yang dapat memengaruhi kondisi fisik, psikologis, sosial, maupun keamanan anak selama menggunakan teknologi informasi dan internet. Hak perlindungan, yaitu perlindungan anak dari diskriminasi, tindak kekerasan, dan ketelantaran bagi anak yang tidak mempunyai keluarga dan bagi anak pengungsi (Saraswati R. 2015. hlm. 22).

Media digital memberikan peluang yang besar dalam pemenuhan hak-hak anak, khususnya hak atas informasi, pendidikan, dan partisipasi sebagaimana

diatur dalam *United Nations Children's Fund* melalui *Convention on the Rights of the Child* (CRC). Perkembangan media digital juga menimbulkan berbagai risiko baru yang berpotensi mengancam hak anak atas perlindungan, keamanan, dan kesejahteraan. Media digital dapat menimbulkan berbagai risiko multidimensional yang secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi pemenuhan hak anak. Risiko tersebut antara lain berupa *cyberbullying*, paparan konten pornografi, kekerasan, serta informasi yang tidak sesuai dengan usia anak yang berpotensi memengaruhi perkembangan moral, emosional, dan sosial anak. Risiko lain yang dapat muncul berupa pelanggaran privasi, penyalahgunaan data pribadi, serta kecanduan teknologi. Berbagai risiko tersebut menunjukkan bahwa perkembangan media digital dapat memberikan dampak terhadap pemenuhan prinsip kepentingan terbaik bagi anak sehingga diperlukan perlindungan dan pengawasan dalam penggunaan media digital oleh anak. (Nursyahbani & Pusari, 2026, hlm. 69).

Konsep tingkat risiko anak menjadi penting dalam penyelenggaraan platform digital karena setiap layanan memiliki karakteristik dan potensi risiko yang berbeda. Penilaian tingkat risiko diperlukan untuk menentukan bentuk perlindungan yang harus diterapkan oleh Penyelenggara Sistem Elektronik terhadap pengguna anak. Karakteristik platform Roblox yang memungkinkan interaksi antar pengguna, penyebaran *user-generated content*, dan transaksi virtual menjadikan analisis terhadap tingkat risiko anak pada platform tersebut relevan untuk dilakukan berdasarkan ketentuan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak.