

LITERASI HUKUM DIGITAL BERBASIS PEER GROUP BAGI REMAJA DALAM MENGHADAPI  
PHISHING DAN PENCURIAN IDENTITAS DI ROBLOX

Fairusna Chalisa Alya, Olivia Rahma Oktaviani, Vivi Dyelsa, Muhammad Adymas Hikal Fikri

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Negeri Semarang  
[fairusnafca@students.unnes.ac.id](mailto:fairusnafca@students.unnes.ac.id), [oliviaarhm@students.unnes.ac.id](mailto:oliviaarhm@students.unnes.ac.id),  
[dyelsavivi@students.unnes.ac.id](mailto:dyelsavivi@students.unnes.ac.id) [hikal@mail.unnes.ac.id](mailto:hikal@mail.unnes.ac.id)

## ABSTRACT

*The development of online gaming platforms such as Roblox has opened up new creative opportunities for teenagers. However, this development has also increased the risk of cybercrime, such as phishing and identity theft. Low digital literacy means that many teenagers are still unable to recognize, prevent, and respond to cyber threats. This study aims to analyze the effectiveness of peer groups in improving teenagers' digital legal literacy regarding phishing and identity theft on the Roblox online gaming platform. The method used is descriptive qualitative with a socio legal research approach. The results of the study show that the peer group model is able to increase teenagers' understanding of legal regulations related to digital security, improve their ability to recognize cyber threats, and strengthen their responsibility when interacting on online gaming platforms. However, the implementation of the peer group model also faces various challenges, such as low consistency and sustainability of peer groups and limited access to easily understandable legal sources. This study confirms that peer groups are an effective approach in building legal awareness in the digital space, although they require more adaptive mentoring strategies.*

**Keywords:** Digital Legal Literacy, Peer Group, Teenagers, Phishing, Identity Theft

## ABSTRAK

Perkembangan platform game online seperti roblox membuka ruang kreativitas baru bagi remaja. Namun, perkembangan tersebut sekaligus meningkatkan risiko kejahatan siber, seperti *phishing* dan pencurian identitas. Rendahnya literasi hukum digital menyebabkan masih banyaknya remaja yang belum mampu mengenali, mencegah, dan merespons ancaman siber. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *peer group* dalam meningkatkan literasi hukum digital remaja terhadap tindakan *phishing* dan pencurian identitas pada platform game online roblox. Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan pendekatan *socio legal research*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model *peer group* mampu meningkatkan pemahaman remaja mengenai aturan hukum terkait keamanan digital, meningkatkan kemampuan mengenali ancaman siber, serta memperkuat tanggung jawab remaja saat berinteraksi di platform game online. Namun, penerapan model *peer group* juga menghadapi berbagai tantangan seperti rendahnya konsistensi dan

## Article history

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagirism checker no 487

Doi : prefix doi :

10.8734/causa.v1i2.365

Copyright : author

Publish by : causa



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

keberlanjutan *peer group* dan minimnya akses ke sumber hukum yang mudah dipahami. Penelitian ini menegaskan bahwa *peer group* merupakan pendekatan yang efektif dalam membangun kesadaran hukum di ruang digital, meskipun memerlukan strategi pendampingan yang lebih adaptif.

**Kata Kunci:** Literasi Hukum Digital, Peer Group, Remaja, Phishing, Pencurian identitas

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital saat ini membawa banyak manfaat, terutama bagi remaja yang aktif menggunakan platform permainan daring. Salah satu yang paling digemari adalah Roblox, sebuah platform yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga ruang interaksi sosial dan transaksi virtual. Di balik popularitasnya, keamanan digital kini menjadi perhatian utama yang perlu ditanggapi dengan serius, terutama oleh generasi muda. Di era kemajuan teknologi yang begitu cepat, penting bagi remaja untuk memiliki kemampuan melindungi data pribadi mereka dan menghindari berbagai ancaman seperti berita palsu, penipuan daring, perundungan siber, penyebaran konten negatif, serta bentuk kejahatan digital lainnya. Pembelajaran mengenai keamanan digital sangat dibutuhkan untuk membekali mereka agar dapat menghadapi tantangan tersebut dengan cara yang bijak dan berpikir kritis<sup>1</sup>.

Pada tahun 2022, dunia mulai mencatat peningkatan signifikan dalam aktivitas kejahatan siber. Terdapat 2.365 insiden kebocoran data yang dilaporkan secara global, yang menunjukkan bahwa ancaman digital semakin nyata dan meluas. Serangan yang umum terjadi mencakup *malware*, *phishing*, serta serangan *denial of service* (DoS) (SentinelOne, 2025). Menanggapi kondisi ini, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) hadir sebagai regulasi yang menegaskan kewajiban pengendali data untuk melindungi data pribadi dari akses yang tidak sah, serta menjamin hak subjek data atas privasinya (Undang-undang Perlindungan Data Pribadi No 27 Tahun 2022).

Memasuki tahun 2024, jumlah serangan siber meningkat tajam menjadi 3.205 kasus, naik dari tahun sebelumnya. Rata-rata, terjadi sekitar 2.200 serangan per hari, atau satu serangan setiap 39 detik, yang menunjukkan bahwa ruang digital semakin rentan terhadap eksploitasi (SentinelOne, 2025). Serangan tersebut tak hanya menargetkan institusi besar, tetapi juga individu, termasuk remaja pengguna aktif internet. Dalam konteks ini, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 45A dan 45B, memperkuat perlindungan dengan mewajibkan setiap individu menjaga keamanan dan kerahasiaan data pribadi serta melarang manipulasi dan penyalahgunaan informasi elektronik yang merugikan orang lain. (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No 1 Tahun 2024).

Sementara itu, proyeksi ke depan menunjukkan bahwa pada tahun 2027, kerugian global akibat kejahatan siber diperkirakan mencapai \$23 triliun, melonjak 175% dibandingkan tahun 2022, menurut laporan Dana Moneter Internasional (IMF) (SentinelOne, 2025). Lonjakan ini memperlihatkan bahwa tanpa penguatan literasi digital dan hukum, masyarakat akan semakin rentan menjadi korban. Dalam hal ini, KUHP Baru Pasal 433 ayat (2) memberikan dasar hukum

<sup>1</sup> Arisanty et al., "Cerdas Dan Aman Bermedia Digital : Peningkatan."

yang tegas dengan menyatakan bahwa penyebaran atau penggunaan data pribadi tanpa izin yang sah dapat dikenai sanksi pidana (KUHP baru Pasal 433 ayat 2). Oleh karena itu, literasi hukum digital menjadi kebutuhan mendesak, terutama bagi generasi muda, agar mampu menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab.

*Phishing* merupakan salah satu metode penipuan yang dilakukan dengan cara memancing korban untuk secara tidak sadar mengungkapkan informasi pribadi yang bersifat sensitif<sup>2</sup>. Teknik ini biasanya dilakukan melalui tipu daya yang dirancang agar terlihat meyakinkan, sehingga target tidak menyadari bahwa dirinya sedang ditipu. Aktivitas ini termasuk dalam kategori kejahatan siber dan kini semakin sering terjadi seiring dengan meningkatnya penggunaan jaringan internet untuk berbagai aktivitas<sup>3</sup>. Selain *phishing*, bentuk kejahatan digital lain yang tak kalah berbahaya adalah pencurian identitas, hal ini juga menjadi ancaman serius karena data pribadi yang dicuri bisa digunakan untuk tindakan yang merugikan, baik secara finansial maupun psikologis. Rendahnya pemahaman remaja mengenai hukum di ruang digital menyebabkan mereka lebih mudah terjebak dalam ancaman tersebut. Untuk mengantisipasi hal ini, literasi hukum digital menjadi bekal penting.

Literasi digital merujuk pada kemampuan individu dalam mengakses, memahami, serta memanfaatkan informasi di era teknologi digital<sup>4</sup>. Seiring dengan perkembangannya, konsep literasi digital tidak lagi terbatas pada kemampuan menerima informasi semata, melainkan mencakup pemahaman yang lebih luas terhadap penggunaan informasi secara efektif dan bertanggung jawab<sup>5</sup>. Literasi ini tidak hanya menekankan pada pengetahuan tentang cara menggunakan internet dengan aman, tetapi juga kesadaran mengenai aturan hukum, hak, dan perlindungan yang melekat pada aktivitas digital. Namun, upaya peningkatan literasi hukum digital sering kali belum optimal jika hanya mengandalkan peran orang tua atau lembaga pendidikan formal. Penggunaan teknologi yang beretika menandakan adanya kebutuhan yang semakin mendesak untuk memperlakukan teknologi sebagai sarana yang perlu dimanfaatkan dengan kesadaran moral dan rasa tanggung jawab<sup>6</sup>.

Terkait dengan *peer group* atau kelompok sebaya dapat menjadi alternatif yang lebih efektif, mengingat remaja biasanya lebih mudah menerima pengaruh dari teman sebayanya. Kelompok sebaya dapat berperan sebagai media pembelajaran yang lebih komunikatif, relevan, dan sesuai dengan pengalaman remaja. Melalui interaksi di dalam *peer group*, informasi mengenai ancaman digital dan cara mengatasinya bisa disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan lebih mudah diterima. Akan tetapi, penerapan literasi hukum digital berbasis *peer group* tentu tidak lepas dari hambatan, misalnya keterbatasan pengetahuan anggota kelompok, kurangnya dukungan lingkungan, maupun keterbatasan akses sumber informasi hukum yang sesuai dengan tingkat pemahaman remaja<sup>7</sup>.

Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat literasi hukum digital remaja dalam mengatasi phishing dan pencurian identitas di platform Roblox, menganalisis peran *peer group* dalam meningkatkan pemahaman tersebut, serta mengidentifikasi berbagai kendala beserta solusi yang mungkin dapat diterapkan.

---

<sup>2</sup> Vadila and Pratama, "Analisis Kesadaran Keamanan Terhadap Ancaman Phishing."

<sup>3</sup> Aa Kurniawan, "Ancaman Dan Pencegahan Phishing Terhadap Pengguna Sosial Media Kepada Siswa Siswi Smk Puspita Bangsa."

<sup>4</sup> Rahmawan, Mahameruaji, and Anisa, "Pengembangan Konten Positif Sebagai Bagian Dari Gerakan Literasi Digital."

<sup>5</sup> Dinata, "Analysis of Students' Digital Literacy Ability."

<sup>6</sup> Prihatmojo and Badawi, "Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral Di Era 4.0."

<sup>7</sup> Ferdiansyah et al., "Jurnal Pengabdian Hukum ' Besaoh .'"

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Socio Legal Research*, yaitu cara meneliti hukum dengan melihat aturan yang berlaku sekaligus perilaku remaja saat beraktivitas di dunia digital. Bahwa penelitian hukum modern harus memperhatikan bagaimana masyarakat menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup> Penelitian ini memakai metode Kualitatif Deskriptif supaya peneliti dapat memahami pengalaman remaja secara lebih mendalam, terutama dalam hal bagaimana kelompok sebaya membantu mereka memahami hukum digital untuk menghindari phishing dan pencurian identitas di Roblox. Selain itu, mendukung pendekatan ini karena ia menjelaskan bahwa perubahan perilaku masyarakat di ruang digital harus diperhatikan untuk menghasilkan analisis hukum yang relevan dan tepat.<sup>9</sup>

Subjek penelitian ini adalah remaja pengguna aktif Roblox berusia 13 sampai 18 tahun yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan berdasarkan kriteria tertentu. Data penelitian diperoleh melalui wawancara semi terstruktur, observasi netnografi di dalam server Roblox dan komunitas daring, serta analisis dokumen digital yang berkaitan dengan topik. Setelah data terkumpul, peneliti menganalisisnya dengan langkah-langkah yaitu menyederhanakan data, mengelompokkan informasi ke dalam tema-tema penting, menampilkan pola interaksi digital, dan menarik kesimpulan secara bertahap.<sup>10</sup> Tahapan ini membantu memastikan bahwa hasil penelitian lebih akurat, jelas, dan dapat dipercaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tingkat Literasi Hukum Digital Remaja Terhadap Phishing dan Pencurian Identitas

Literasi Hukum Digital merupakan kemampuan untuk memahami serta menerapkan ketentuan hukum dalam konteks dunia digital<sup>11</sup>. Keterampilan ini menjadi aspek krusial bagi remaja agar mampu mengenali informasi hukum yang sah secara daring, memahami dampak hukum dari berbagai aktivitas online seperti konten, transaksi digital, hingga menggunakan platform game online. Selain itu, dengan literasi hukum digital setiap individu dapat mengetahui bagaimana cara melindungi diri dari berbagai risiko hukum termasuk pelanggaran hak cipta, penyebaran hoaks, tindakan *phishing*, serangan siber, dan bentuk kejahatan digital lainnya yang semakin marak terjadi di era digital saat ini<sup>12</sup>.

Di Indonesia, tingkat literasi hukum digital menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat terkhususnya remaja baru sampai pada tahap mengetahui aturan hukum, tetapi belum sepenuhnya memahami dan menerapkannya dalam perilaku sehari-hari, terkhususnya di ruang digital<sup>13</sup>. Menurut survey yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2022), mencatat bahwa indeks literasi digital masyarakat

---

<sup>8</sup> Nanda Dwi Rizkia dan Hardi Fardiansyah, "Peran Notaris Dalam Transformasi Digital Dalam Rangka Kesejahteraan Masyarakat Indonesia," *JURNAL HUKUM SASANA*, Vol. 8, No. 2 (2022), hlm. 310

<sup>9</sup> <sup>1</sup> A. Yoga Pratama, A. Z. Mubarak, K. D. Jayanti, A. Niravita, and M. A. Hikmal Fikri, "Peran Yayasan Lembaga Bantuan Hukum Indonesia dalam Upaya Perlindungan Hukum Masyarakat Terhadap Digitalisasi Pendaftaran Tanah Guna Terwujudnya Percepatan Reforma Agraria," *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* 2, no. 1 (2024): 148-154,

<sup>10</sup> Hery Afriyadi dkk., "Pengaruh Efisiensi Penggunaan Sistem Informasi Kredit terhadap Kinerja Karyawan pada Bank X," *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, Vol. 4, No. 2 (2025), hlm. 3371

<sup>11</sup> Mas, Devrudyan Doko, and Budiman Jama, "Pendidikan Bahasa Indonesia Sebagai Sarana Penguatan Literasi Hukum Di Era Digital."

<sup>12</sup> Zhafira, Ananda, and Desmari, "Urgensi Literasi UU ITE Bagi Mahasiswa", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 11 No. 02, hlm. 270.

<sup>13</sup> Mas, Devrudyan Doko, and Budiman Jama, "Pendidikan Bahasa Indonesia Sebagai Sarana Penguatan Literasi Hukum Di Era Digital."

Indonesia berada pada angka 3,49 dari skala 5. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital, termasuk memahami informasi hukum masih relatif rendah. Rendahnya tingkat literasi hukum digital ini menjelaskan mengapa banyak remaja yang masih rentan menjadi korban atau pelaku kejahatan siber.

Terkait penggunaan platform game online seperti roblox, tingkat literasi hukum digital pada remaja terhadap tindakan *phishing* dan pencurian identitas sangat penting untuk diperhatikan, mengingat maraknya tindakan kejahatan siber tersebut yang sering kali menasar pada pengguna usia remaja. Pada tahun 2023, IDADX mencatat adanya 26.675 laporan serangan *phishing*, jumlah ini lebih tinggi dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya mencapai 6.106 laporan tindakan *phishing*. Pada tahun yang sama, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga melaporkan adanya tindakan pencurian identitas yang semakin mengkhawatirkan. Tindakan pencurian identitas meningkat signifikan mencapai 20,97%, sedangkan pada tahun 2022 hanya mencapai 7,96% saja<sup>14</sup>. Kenaikan kasus tindakan *phishing* dan pencurian identitas tersebut menunjukkan bahwa ruang digital semakin rentan terhadap serangan siber. Serangan tersebut tak hanya menargetkan institusi besar, tetapi juga individu, termasuk remaja sebagai pengguna aktif internet.<sup>15</sup> Fenomena ini menunjukkan bahwasanya pemahaman remaja terhadap aturan, risiko, serta mekanisme perlindungan hukum di ruang digital masih perlu diperkuat agar mereka mampu berinteraksi secara aman dan bertanggung jawab dalam platform game online. Dengan penguatan literasi hukum digital kalangan remaja tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kesadaran hukum di ruang siber saja, tetapi juga sebagai strategi preventif terhadap potensi pelanggaran dan kejahatan digital yang dapat terjadi di platform game online seperti roblox.

Tingkat literasi hukum digital pada remaja dalam menghadapi ancaman *phising* dan pencurian identitas pada platform game online seperti roblox, pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh kualitas literasi digital yang mereka miliki. Setiap individu dengan literasi digital yang baik, akan memiliki kemampuan yang lebih tinggi dalam mengenali berbagai bentuk ancaman siber, seperti *phising* dan pencurian identitas, serta mereka akan lebih mampu mengelola privasi dan data pribadi secara aman.<sup>16</sup> Mengenai privasi dan data pribadi pada platform game online seperti roblox sangat penting untuk diperhatikan, mengingat pada penggunaan game online tersebut, pengguna seringkali memberikan data pribadi seperti nama asli, email, nomor telepon, atau mengizinkan pihak lain untuk mengakses akun mereka yang bisa saja dieksploitasi melalui *phising* atau pencurian identitas.

Literasi digital memegang peranan penting dalam menumbuhkan kesadaran pada remaja agar tidak mudah terjerumus kedalam perilaku beresiko di ruang siber. Dengan pemahaman yang memadai tentang etika penggunaan teknologi digital serta aturan hukum yang mengaturnya seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU

---

<sup>14</sup> Desi Ananta, Ambodo, and Tohawi, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Peningkatan Kejahatan Siber Di Indonesia."

<sup>15</sup> Muhammad Aabid Tyas Dzaky dan Ibrahim Fikma Edrisy, "Strategi Pencegahan Kejahatan Siber di Indonesia: Sinergi antara UU ITE dan Kebijakan Keamanan Digital," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, Vol. 4, No. 2 (Februari 2025), hlm. 3614-3625

<sup>16</sup> Dwi Fajar Saputra, "Literasi Digital untuk Perlindungan Data Pribadi," *Jurnal Ilmu Kepolisian*, Vol. 17, No. 3 (Desember 2023), hlm. 1-8.

ITE), remaja dapat mengetahui batasan sekaligus tanggung jawab ketika beraktivitas di ruang digital termasuk saat menggunakan platform game online.<sup>17</sup>

### Peran Peer Group dalam Meningkatkan Literasi Hukum Digital

Kelompok sebaya (peer group) memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi hukum digital pada remaja, terutama terkait risiko kejahatan siber seperti phishing dan pencurian identitas di platform permainan daring seperti Roblox. Remaja cenderung lebih mudah memahami materi ketika penjelasan diberikan oleh teman sebayanya karena adanya kesamaan pengalaman, gaya komunikasi, serta rasa percaya yang lebih kuat. Melalui interaksi yang intens dan bersifat informal, peer group dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran mengenai hak, kewajiban, dan etika bermedia digital. Selain itu, pembelajaran berbasis kelompok sebaya dapat meningkatkan kemampuan remaja untuk mengenali modus penipuan digital, memahami pentingnya perlindungan data pribadi, serta mempraktikkan langkah-langkah pencegahan sesuai aturan hukum yang berlaku. Metode ini juga mendukung terbentuknya budaya saling mengingatkan dan berbagi informasi aman di lingkungan pergaulan remaja.

Sejumlah penelitian di Indonesia memperkuat efektivitas pendekatan peer group. Sebuah studi menunjukkan bahwa penyampaian materi hukum digital akan lebih mudah dipahami apabila dilakukan dengan cara interaktif dan dekat dengan pengalaman peserta, terutama saat membahas perlindungan data pribadi dan etika bermedia digital.<sup>18</sup> Pendekatan seperti ini sesuai dengan karakter peer group yang saling mendukung dan menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga membuat remaja lebih nyaman dalam belajar. Penelitian lain mendukung hasil tersebut menjelaskan bahwa edukasi digital yang melibatkan teman sebaya dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap berbagai risiko kejahatan siber.<sup>19</sup> Terdapat juga bahwa kelompok sebaya mampu mendorong kebiasaan positif dalam penggunaan media digital secara aman dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pendampingan antar teman membuat remaja lebih aktif berdiskusi dan lebih cepat memahami cara-cara menjaga keamanan data pribadi.<sup>20</sup> Dengan demikian, penggunaan peer group sebagai strategi pembelajaran sangat relevan untuk memperkuat literasi hukum digital remaja, khususnya dalam menghadapi ancaman phishing dan pencurian identitas di platform game seperti Roblox.

Situasi dalam keadaan berbahaya, seperti akun Roblox diretas atau seseorang meminta data pribadi, teman sebaya sering menjadi pihak pertama tempat remaja meminta bantuan. Ini karena remaja percaya teman akan memberikan solusi praktis yang sudah mereka coba sendiri. Dengan begitu, peer group menjadi sistem peringatan dan dukungan cepat dalam menghadapi risiko digital. Karena pengaruh yang begitu besar, melibatkan teman sebaya sebagai *peer educator* dalam program literasi hukum digital merupakan langkah yang sangat efektif. Peer educator bukan hanya menyampaikan

---

<sup>17</sup> Putri Ramadhani Rangkuty dkk., "Peran Literasi Digital dalam Mencegah Kejahatan Siber di Kalangan Generasi Muda," *JPIIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, Vol. 1, No. 04 (2025), hlm. 1116-1127.

<sup>18</sup> Sapardiyono dkk., "Peningkatan Literasi Hukum Digital bagi Remaja Panti Asuhan Muhammadiyah Wates: Telaah UU ITE dan Implikasinya terhadap Kebebasan Berekspresi di Ruang Digital," *Bagelen Community Service (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, Vol. 3, No. 2 (2025), hlm. 126-132.

<sup>19</sup> Fitria Ayuningtyas, Muthia Sakti, dan Nurfarah Nidatya, "Peningkatan Kesadaran Literasi Digital Bagi Remaja Melalui Program Edukasi Interaktif," *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, Vol. 6, No. 1 (Februari 2025), hlm. 201-212.

<sup>20</sup> Andi Asyhary J. Arsyad dkk., "Meningkatkan Kesadaran Remaja Terhadap Phishing Melalui Literasi Digital: Studi Kasus di SMK Darussalam Makassar," *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, Vol. 3, No. 2 (Desember 2024), hlm. 60-71.

materi, tetapi juga membangun budaya digital aman dalam kelompok remaja. Mereka dapat memberikan contoh nyata, mengingatkan sesama teman, dan membantu memastikan perilaku aman yang dilakukan secara konsisten. Cara ini membuat pendidikan hukum digital tidak hanya berhenti pada pengetahuan, tetapi berubah menjadi kebiasaan yang tertanam dalam aktivitas digital sehari-hari remaja.

## Hambatan dan Solusi dalam Penerapan Literasi Hukum Digital Berbasis Peer Group

Penerapan literasi hukum digital berbasis *peer group* bagi remaja dalam menghadapi *phishing* dan pencurian identitas di platform Roblox tidak dapat dilepaskan dari dinamika penggunaan teknologi oleh generasi muda. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa ancaman digital seperti kebocoran data, *phishing*, dan penyalahgunaan identitas semakin meningkat setiap tahun, sementara perlindungan hukum seperti UU PDP 2022, UU ITE 2024, hingga KUHP Baru Pasal 433 ayat (2) telah menegaskan kewajiban menjaga keamanan data pribadi. Namun, rendahnya pemahaman remaja tentang keamanan digital dan aspek hukum menyebabkan mereka lebih rentan menjadi korban<sup>21</sup>. Di sinilah *peer group* diposisikan sebagai strategi pembelajaran berbasis remaja yang lebih komunikatif, relevan, dan mudah diterima. Meski demikian, penerapannya tidak lepas dari hambatan-hambatan tertentu.

Berikut adalah pembahasan mengenai hambatan utama serta solusi yang dapat diterapkan:

### 1) Rendahnya Pemahaman Dasar tentang Keamanan Digital dan Hukum

Banyak remaja yang aktif bermain Roblox belum memiliki bekal pengetahuan yang memadai mengenai isu-isu dasar keamanan digital, seperti cara kerja *phishing*, risiko pencurian identitas, rekayasa sosial, serta ketentuan hukum yang mengatur perlindungan data pribadi<sup>22</sup>. Mereka biasanya hanya memahami Roblox sebagai platform bermain dan bersosialisasi, tanpa menyadari ancaman tersembunyi yang dapat muncul melalui interaksi antar pemain atau tautan mencurigakan. Ketika keterbatasan pemahaman ini dibawa ke dalam kegiatan *peer group*, proses diskusi menjadi kurang optimal karena kemampuan awal setiap anggota tidak seimbang. Akibatnya, materi yang diberikan sulit dipahami secara utuh dan tidak mudah diterapkan dalam situasi nyata. Minimnya pengetahuan dasar ini membuat mereka tetap berisiko menjadi korban, meskipun telah menerima edukasi, karena belum dapat menghubungkan bentuk ancaman digital dengan konsekuensi hukumnya<sup>23</sup>.

Solusi:

- Pelatihan penguatan dasar bagi fasilitator *peer group*
- Penyusunan modul pembelajaran yang ringkas dan relevan
- Pendampingan oleh guru atau praktisi literasi digital

### 2) Anggapan bahwa Keamanan Digital Tidak Penting dalam Game Roblox

---

<sup>21</sup> Syafuddin, Jamalullail, and Rafi'i, "Peningkatan Literasi Keamanan Digital Dan Perlindungan Data Pribadi Bagi Siswa Di Smpn 154 Jakarta."

<sup>22</sup> Syafuddin, Jamalullail, and Rafi'i.

<sup>23</sup> Muslih, "Layanan Konsultasi Melalui Parental Mediation Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa."

Sebagian remaja masih beranggapan bahwa urusan keamanan digital tidak berkaitan dengan kegiatan bermain game, sehingga ancaman seperti *phishing* atau penipuan item dianggap sepele<sup>24</sup>. Roblox sering dipahami hanya sebagai sarana hiburan dan interaksi santai, bukan sebagai ruang yang rawan kejahatan digital. Cara pandang semacam ini membuat mereka kurang responsif terhadap edukasi keamanan, dan meskipun telah ikut dalam *peer group*, mereka tetap enggan menerapkan prinsip kehati-hatian. Ketika ancaman dianggap tidak signifikan, pesan-pesan literasi yang diberikan tidak menimbulkan dampak, dan remaja tetap mudah terjebak dalam modus penipuan<sup>25</sup>.

Solusi:

- Pemanfaatan cerita pengalaman nyata dari teman (*peer storytelling*)
- Pembuatan simulasi kasus phishing berbasis skenario Roblox
- Menyajikan contoh insiden nyata yang dialami pemain lain

### 3) Minimnya Akses ke Sumber Hukum yang Mudah Dipahami

Meskipun terdapat berbagai regulasi terkait perlindungan data pribadi, bahasa hukum yang digunakan dalam UU PDP, UU ITE, maupun KUHP Baru sering kali sulit dipahami oleh remaja<sup>26</sup>. Hal ini membuat *peer group* kesulitan menerjemahkan aturan hukum ke dalam bahasa sederhana yang sesuai dengan tingkat pemahaman anggota. Kurangnya materi hukum yang ramah bagi remaja membuat pembahasan sering kali kurang akurat dan terasa jauh dari kondisi yang mereka hadapi di platform digital seperti Roblox<sup>27</sup>. Kondisi ini menyebabkan literasi hukum digital tidak berkembang secara optimal karena remaja menganggap topik hukum sebagai sesuatu yang berat dan tidak relevan.

Solusi:

- Penyajian materi hukum dalam bentuk infografik atau komik
- Pembuatan panduan hukum berbasis skenario khusus Roblox
- Penyediaan contoh kasus riil untuk memperjelas hubungan tindakan digital dan sanksinya

### 4) Rendahnya Kemampuan Teknis dalam Mengidentifikasi Ancaman Digital

Walaupun intens menggunakan Roblox, banyak remaja belum terbiasa mengenali ciri-ciri ancaman seperti pesan *phishing*, tautan palsu, pop-up login palsu, atau akun mencurigakan<sup>28</sup>. Mereka cenderung menilai pesan berdasarkan tampilan tanpa memverifikasi sumbernya, sehingga mudah tertipu oleh pelaku kejahatan digital. Kekurangan kemampuan teknis ini menjadi hambatan besar karena edukasi terkait hukum tidak akan efektif tanpa keterampilan praktis untuk mengidentifikasi risiko<sup>29</sup>. Dengan kata lain, pemahaman hukum dan keamanan

---

<sup>24</sup> Juli, "Technologica."

<sup>25</sup> Ramalia et al., "Literasi Digital: Cerdas Bermedia Sosial."

<sup>26</sup> Yurita et al., "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Perkembangan Tindak Pidana Cybercrime."

<sup>27</sup> Djibu, "Transformasi Digital Dan Keamanan Siber : Upaya Penanggulangan Kejahatan Di Era Teknologi Di Indonesia."

<sup>28</sup> Nugroho et al., "Edukasi Keamanan Digital Untuk Meningkatkan Kewaspadaan Masyarakat Terhadap Link Phishing."

<sup>29</sup> Effendy and Oktiani, "Literasi Digital Keamanan Siber Pada Remaja Menghadapi Social Engineering."

digital harus dibarengi kemampuan teknis untuk mendeteksi ancaman agar dapat diterapkan secara nyata.

Solusi:

- Latihan mengenali ciri-ciri pesan phishing
- Pelatihan penggunaan fitur keamanan akun Roblox
- Membiasakan remaja untuk memverifikasi tautan atau profil sebelum mengklik

#### 5) Minimnya Konsistensi dan Keberlanjutan *Peer Group*

*Peer group* sering berjalan dengan antusias pada tahap awal, tetapi perlahan kehilangan konsistensi karena berbagai faktor, seperti kesibukan sekolah, kurang menariknya materi, atau minimnya dukungan lingkungan<sup>30</sup>. Ketika kegiatan tidak dilakukan secara rutin, kemampuan remaja tidak berkembang secara bertahap dan materi yang telah dipelajari mudah terlupakan. Kondisi ini menghambat perkembangan literasi hukum digital dan membuat tujuan pembentukan *peer group* sulit tercapai.

Solusi:

- Menetapkan jadwal pertemuan secara rutin
- Membuat struktur kepengurusan kecil agar kegiatan lebih terorganisir
- Memanfaatkan platform digital sebagai wadah diskusi berkelanjutan

#### 6) Minimnya Dukungan dari Orang Tua dan Sekolah

Kurangnya peran aktif orang tua dan institusi pendidikan menjadi salah satu penghambat penting. Banyak orang tua belum memahami ancaman digital yang dihadapi anaknya, sementara sekolah biasanya berfokus pada pembelajaran akademik tanpa memberikan ruang khusus untuk edukasi keamanan digital<sup>31</sup>. Tanpa dukungan dari dua pihak ini, *peer group* berjalan tanpa pengawasan, fasilitas, atau sumber daya yang memadai, sehingga efektivitas kegiatan menjadi terbatas. Dukungan lingkungan sangat diperlukan agar literasi hukum digital berkembang secara menyeluruh<sup>32</sup>.

Solusi:

- Melakukan sosialisasi edukatif ringan kepada orang tua
- Mengintegrasikan kegiatan *peer group* ke dalam program sekolah
- Membuat komunitas atau organisasi literasi digital sebagai mitra

---

<sup>30</sup> Anjani, "Cyberbullying Dan Dinamika Hukum Di Indonesia : Paradoks Ruang Maya Dalam Interaksi Sosial Di Era Digital Pendahuluan Membawa Transformasi Besar Dalam Cara Manusia Berkomunikasi Dan."

<sup>31</sup> Hilda Melani Purba et al., "Pendidikan Karakter Di Era Digital: Tantangan Dan Strategi."

<sup>32</sup> Maghfiroh, L. (2023). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Era Digital. *Maana: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2 No 2. hlm 4.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan remaja dalam memahami aspek hukum dan keamanan digital, khususnya saat beraktivitas di platform Roblox, masih tergolong rendah. Mereka umumnya mengetahui bahwa ancaman seperti phishing atau pencurian identitas, tetapi belum memiliki pemahaman mendalam maupun kebiasaan untuk menerapkan langkah pencegahan yang tepat. Situasi ini makin mengkhawatirkan karena jumlah kejahatan siber terus meningkat setiap tahun, sementara remaja merupakan salah satu kelompok pengguna internet yang paling rentan menjadi sasaran.

Walaupun berbagai regulasi seperti UU PDP 2022, UU ITE 2024, dan ketentuan dalam KUHP baru sudah mengatur perlindungan data pribadi dengan jelas, banyak remaja belum mampu menghubungkan aktivitas mereka di dunia digital dengan konsekuensi hukum. Dalam konteks tersebut, keberadaan kelompok sebaya (peer group) terbukti membantu karena remaja lebih mudah menerima penjelasan dari teman yang memiliki pengalaman dan bahasa komunikasi serupa. Namun, implementasi literasi hukum digital berbasis peer group masih menemui hambatan, mulai dari kurangnya pengetahuan dasar anggota, rendahnya kesadaran mengenai pentingnya keamanan digital dalam game, akses terbatas terhadap materi hukum yang mudah dipahami, hingga tidak konsistennya kegiatan kelompok. Selain itu, minimnya dukungan dari sekolah dan keluarga juga membuat proses penguatan literasi hukum digital tidak berjalan optimal.

Secara garis besar, penelitian ini menegaskan bahwa peningkatan literasi hukum digital remaja memerlukan pendekatan yang menyeluruh menggabungkan edukasi teknis, pendampingan oleh teman sebaya, penyederhanaan materi hukum, serta keterlibatan aktif dari lingkungan pendidikan dan keluarga.

## SARAN

- 1) Remaja perlu diberi pemahaman dasar mengenai bahaya phishing dan pentingnya menjaga data pribadi.
- 2) Peer group sebaiknya menjalankan kegiatan secara rutin dengan materi yang sederhana dan relevan.
- 3) Materi hukum digital perlu disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti infografik atau contoh kasus.
- 4) Remaja perlu dilatih mengenali ciri ancaman siber dan cara mengamankan akun Roblox.
- 5) Sekolah dan orang tua diharapkan ikut mendukung dengan memberikan pendampingan serta ruang belajar tentang keamanan digital.

## DAFTAR PUSTAKA

### Pustaka berupa jurnal

Afriyadi, H., Aprananda, R., Putri, F. A., Dihniah, N., & Lestari, Y. A. (2025). Pengaruh Efisiensi Penggunaan Sistem Informasi Kredit terhadap Kinerja Karyawan pada Bank X. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(2), 3371-3376.

- Anjani, V. A. (2024). Cyberbullying dan Dinamika Hukum di Indonesia: Paradoks Ruang Maya dalam Interaksi Sosial di Era Digital. *Staatsrecht: Jurnal Hukum Kenegaraan dan Politik Islam*, 4(1), 1-28.
- Arisanty, M., Riady, Y., Kharis, S. A. A., Permatasari, S. M., & Sukatmi, S. (2025). Cerdas dan Aman Bermedia Digital: Peningkatan Kesadaran Keamanan Siber di Era Hoaks dan Phising. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala*, 4(4), 1407-1418.
- Arsyad, A. A. J., Tamrin, U., Lande, J. P., & Umar, N. (2024). Meningkatkan Kesadaran Remaja Terhadap Phishing Melalui Literasi Digital: Studi Kasus di SMK Darussalam Makassar. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 3(2), 60-71.
- Ayuningtyas, F., Sakti, M., & Nidatya, N. (2025). Peningkatan Kesadaran Literasi Digital Bagi Remaja Melalui Program Edukasi Interaktif. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 6(1), 201-212.
- Cuhanazriansyah, M. R. (2025). Dari Gamer ke Guardian: Peningkatan Kesadaran Generasi Muda dalam Keamanan Dunia Siber. *Technologica*, 4(2), 100-108.
- Dinata, K. B. (2021). Analisis kemampuan literasi digital mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 105-119.
- Djibu, M. A. (2025). Transformasi Digital dan Keamanan Siber: Upaya Penanggulangan Kejahatan di Era Teknologi di Indonesia. *Judge: Jurnal Hukum*, 6(01), 341-347.
- Dzaky, M. A. T., & Edrisy, I. F. (2025). Strategi Pencegahan Kejahatan Siber di Indonesia: Sinergi antara UU ITE dan Kebijakan Keamanan Digital. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(2), 3614-3625.
- Effendy, M. Y., & Oktiani, H. (2024). Literasi Digital Keamanan Siber pada Remaja menghadapi Social Engineering. *Wacana Publik*, 18(1), 35-42.
- Harahap, R. A., & Susanti, E. (2022). Perancangan PLTS 200 WP Dengan Solar Tracker. *Sigma Teknika*, 5(2), 323-332.
- Kurniawan, A., & Nurfiqih, N. (2024). Ancaman dan Pencegahan Phishing Terhadap Pengguna Sosial Media Kepada Siswa Siswi SMK Puspita Bangsa. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 8-12.
- Maghfiroh, L. (2023). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Era Digital. *Maana: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 1-15.
- Muslih, Y. N. (2022). Layanan Konsultasi Melalui Parental Mediation untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta didik. *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 169.
- Nugroho, H., Ihsan, M. N., Haryoko, A., Määrif, F., & Alifah, F. (2023). Edukasi Keamanan Digital Untuk Meningkatkan Kewaspadaan Masyarakat Terhadap Link Phising. *Alahyan Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 104-111.
- Yoga Pratama, A., Mubarok, A. Z., Jayanti, K. D., Niravita, A., & Hikal Fikri, M. A. (2024). Peran Yayasan Lembaga Bantuan Hukum Indonesia dalam Upaya Perlindungan Hukum Masyarakat Terhadap Digitalisasi Pendaftaran Tanah Guna Terwujudnya Percepatan

Reforma Agraria. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1), 148-154. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1.238>

- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1).
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Daffa, M. F., Nurhafizah, N., & Azhari, Y. (2024). Pendidikan karakter di era digital: Tantangan dan strategi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 236-246.
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Anisa, R. (2019). Pengembangan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 31.
- Ramalia, T., Widiarti, A., Sukanti, L., & Purnawati, P. (2025). LITERASI DIGITAL: CERDAS BERMEDIA SOSIAL. *JUAN: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 2(1), 7-12.
- Rangkuty, P. R., Sinaga, A. P., Abdillah, M., Yoga, A. R., Sahriyan, I., Telaumbanua, R. N., & Tanjung, W. N. (2025). Peran Literasi Digital dalam Mencegah Kejahatan Siber di Kalangan Generasi Muda. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(04), 1116-1127.
- Rizkia, N. D., & Fardiansyah, H. (2022). Peran Notaris Dalam Transformasi Digital Dalam Rangka Kesejahteraan Masyarakat Indonesia. *JURNAL HUKUM SASANA*, 8(2), 310-323.
- Rizkia, R., Wibisono, A. A., & Masriah. (2024). Peningkatan Literasi Digital Dalam Upaya Pencegahan Social Engineering Pada Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Desa Sukajadi Kabupaten Bogor. *[Prosiding/Jurnal tidak diketahui]*, 47-54.
- Sapardiyono, Soesilo, G. B., Santoso, A. B., & Aryanto, A. (2025). Peningkatan Literasi Hukum Digital bagi Remaja Panti Asuhan Muhammadiyah Wates: Telaah UU ITE dan Implikasinya terhadap Kebebasan Berekspresi di Ruang Digital. *Bagelen Community Service (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 126-132.
- Saputra, D. F. (2023). Literasi Digital untuk Perlindungan Data Pribadi. *Jurnal Ilmu Kepolisian*, 17(3), 1-8.
- Syafuddin, K. (2023). Peningkatan literasi keamanan digital dan perlindungan data pribadi bagi siswa di SMPN 154 Jakarta. *Eastasouth Journal of Impactive Community Services*, 1(03), 122-133.
- Tambunan, W. F., Misdianti, M., Girsang, P. A. A., & Nugroho, S. (2024). Penerapan Literasi Digital Dalam Pencegahan Cyberbullying dan Jerat Hukum Di SMP NEGERI 3 MERAWANG. *Jurnal Besaoh*, 4(02), 43-56.
- Vadila, N., & Pratama, A. R. I. (2021). Analisis Kesadaran Keamanan Terhadap Ancaman Phishing. *Automata*, 2(2).
- Yurita, I., Ramadhan, M. K., & Candra, M. (2023). Pengaruh kemajuan teknologi terhadap perkembangan tindak pidana cybercrime (studi kasus phising sebagai ancaman keamanan digital). *Jurnal Hukum Legalita*, 5(2), 143-155.

Zhafira, L. B., Ananda, S. Z., Desmarani, R., Aprillia, I., & Iryani, E. (2025). Urgensi Literasi UU ITE Bagi Mahasiswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 267-280.

## Pustaka berupa website

SentilOne. (2025, 30 Juli). *Key Cyber Securyty Statistic 2025*. Diakses pada 8 Oktober, dari <https://.sentinelone.com/cybersecurity-101/cybersecurity/cyber-security-statistic/>

## Peraturan

Pemerintah Indonesia. (2022). *Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi*. Sekretariat Negara. Lembaran Negara Tahun 2022 Nomor 196. Jakarta.

Pemerintah Indonesia (2024). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Informasi dan Transaksi Elektronik*. Sekretariat Negara. Lembaran Negara Tahun 2024 Nomor 1. Jakarta.

Indonesia. (2023). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.