



Kebijakan Kriminal Dalam Perlindungan Korban Pelecehan Seksual Via Virtual Reality

Teresia Avilla Ramis¹, Orpa Ganefo Manuain², Rosalind Angel Fanggi³

*1 Fakultas Hukum, Universitas Nusa Cendana, Indonesia. E-mail: avillaramis@gmail.com

2 Fakultas Hukum, Universitas Nusa Cendana, Indonesia. E-mail: orpamanuain@gmail.com

3 Fakultas Hukum, Universitas Nusa Cendana, Indonesia. E-mail: rosalind_fanggi@yahoo.com

*Penulis Korespondensi

Formatted: Font: Calibri Light

Abstract: *Technological advances have created virtual reality that allows for digital interaction, but also opens up opportunities for sexual harassment. Positive law in Indonesia does not yet have specific rules to regulate cases of sexual harassment in the context of virtual reality. This research aims to find out and analyze criminal policy, namely penal policy and non penal policy in the protection of potential victims of sexual harassment via virtual reality. This research is a normative legal research with a legislative, conceptual, and case approach. The source of legal materials used consists of primary, secondary, and tertiary legal materials. The technique of collecting legal materials is carried out through literature studies. Criminal policy analysis in the criminal act of sexual harassment via Virtual Reality is carried out using descriptive analysis techniques, which involve the analysis of penal policy and non penal policy to understand the applicable criminal law policy and find out preventive measures that can be used to protect potential victims of sexual harassment via virtual reality in the future. Based on the results of the research, criminal law policy in Indonesia can provide protection for potential victims of harassment via virtual reality. However, the implementation of penal policy alone is not enough, so there needs to be a non-penal policy that can help prevent and handle sexual harassment via virtual reality. Thus, criminal law policy or penal policy and non-criminal law policy or non-penal policy can be an effective solution to protect victims of sexual harassment via virtual reality.*

Keywords: *Criminal Policy, Sexual Harassment, Virtual Reality*

1. Pendahuluan

Pembangunan teknologi dewasa ini, seperti kemajuan dan perkembangan teknologi informasi melalui Internet (*Interconnection Network*), membawa peradaban manusia yang dihadapkan pada fenomena baru yang mampu mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia. Berkenaan dengan pembangunan teknologi, menurut Ashadi¹ Siregar, “penggabungan komputer dengan telekomunikasi melahirkan suatu fenomena yang mengubah konfigurasi model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dimensi ketiga. Jika dimensi pertama adalah kenyataan keras dalam kehidupan empiris (*hard reality*), dimensi kedua merupakan kenyataan dalam kehidupan simbolik dan nilai-nilai yang dibentuk (*soft reality*), maka dengan dimensi ketiga dikenal kenyataan maya (*virtual reality*) yang melahirkan suatu format masyarakat lainnya.” Setiap individu kini akrab dengan pelbagai piranti teknologi digital. Salah satu contoh keakraban manusia dengan piranti teknologi yakni, tanpa perlu meninggalkan rumah, sambil duduk santai di sofa ruang tamu, misalnya, dengan bantuan kaca mata VR

¹ Ashadi Siregar, *Komunikasi: Teori dan Praktek* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2004), 45.

(*virtual reality*) *Google Glass* atau *Samsung Gear*, bisa berpartisipasi dalam aksi demonstrasi *virtual* di Jakarta, atau melakukan *virtual tour* ke Keraton Solo atau Galeri Seni Affandi di Yogyakarta. Dalam artikel Metanesia² digambarkan pengertian singkat mengenai *virtual reality* di mana, “teknologi yang sering disebut juga sebagai realitas *virtual* ini adalah sebuah teknologi yang membuat penggunanya dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer. Teknologi baru ini menempatkan *user* ke dalam pengalaman simulasi tiga dimensi. Artinya, daripada sekedar pengalaman melihat layar saja, pengguna dibawa untuk memasuki dan berinteraksi dunia simulasi tersebut. Saat memasuki dunia VR, ketiga panca indera seperti penglihatan, pendengar dan peraba bisa digunakan layaknya di kehidupan nyata. Semua terjadi secara *real-time*.”

Memasuki *era society* 5.0 muncul berbagai kejahatan berbasis digital yang melanda kehidupan masyarakat. Aksi pelecehan seksual di dunia *virtual* dalam bentuk penyerangan seksual terjadi di Inggris. Dalam sebuah media pemberitaan *online* di internet *Sky News* yang berjudul, Polisi 'Menyelidiki Pelecehan Seksual terhadap Avatar Anak Perempuan di Metaverse' Memicu Peringatan NSPCC (*National Society for the Prevention of Cruelty to Children*) yang ditulis oleh Arthi Nachiappan pada 02 Januari 2024, pukul 16:27, Inggris. Polisi Inggris dilaporkan sedang menyelidiki kasus pelecehan seksual terhadap *avatar* anak-anak di *metaverse* mendorong NSPCC untuk memperingatkan bahwa perusahaan teknologi harus berbuat lebih banyak untuk melindungi pengguna muda seperti anak-anak. Seorang aktivis NSPCC mengatakan bahwa, pelecehan secara *virtual* dikaitkan dengan kekerasan seksual fisik di dunia nyata dan dapat berdampak buruk pada korbannya. Tanggapan aktivis tersebut, dibuat sebagai tanggapan terhadap laporan yang diterbitkan oleh Mail Online bahwa petugas kepolisian Inggris sedang menyelidiki kasus di mana persona digital atau *avatar* seorang anak perempuan diserang secara seksual dalam sebuah video *game real time* yang imersif yakni *metaverse*. Hal ini dianggap sebagai investigasi pertama atas pelanggaran seksual dalam realitas *virtual* yang dilakukan oleh kepolisian Inggris.³

Kronologi kasusnya demikian, anak perempuan yang usianya di bawah usia 16 tahun ini mengalami pelecehan seksual berupa penyerangan seksual secara *virtual* saat bermain di *Metaverse* dengan menggunakan *headset Virtual Reality (VR)*. Daily Mail melansir, *avatar* korban di semesta *virtual* tersebut diserang oleh sekelompok *avatar* laki-laki usia dewasa. Secara fisik, korban tidak mengalami luka-luka. Namun, menurut petugas Kepolisian Inggris, korban menderita trauma emosional dan psikis usai kejadian itu. Anak perempuan tersebut mengalami trauma psikis yang serupa dengan trauma psikis korban pelecehan secara fisik. Terdapat dampak emosional dan psikis yang bisa berlangsung lebih lama ketimbang luka-luka fisik. Dijelaskan bahwa *Metaverse* adalah dunia *virtual* di mana orang-orang bisa berinteraksi di internet menggunakan bentuk *virtual* mereka yang berupa *avatar*. Saat insiden itu terjadi, *avatar* korban sedang

² Metanesia, “Virtual Reality: Teknologi yang Membawa Pengguna ke Dunia Simulasi Tiga Dimensi,” *Metanesia*, diakses 27 September 2024, <https://metanesia.id/virtual-reality-teknologi-yang-membawa-pengguna-ke-dunia-simulasi-tiga-dimensi>.

³ Arthi Nachiappan, “Police 'Investigate Sexual Abuse of Young Girl's Avatar in the Metaverse' – Prompting NSPCC Warning,” *Sky News*, 2 Januari 2024, <https://news.sky.com/story/police-investigate-sexual-abuse-of-young-girls-avatar-in-the-metaverse-prompting-nspcc-warning-13041003>. Sky News.

berada di ruangan *online* bersama dengan pengguna-pengguna lainnya. Kepolisian Inggris saat ini tengah menginvestigasi laporan kekerasan seksual *virtual* tersebut. Namun proses hukum diperkirakan sulit dilakukan karena belum ada UU yang mengatur soal ini. Selanjutnya, *Metaverse* adalah model 3D internet tempat pengguna berada dan berinteraksi sebagai *avatar* versi digital dari diri pengguna itu sendiri yang dibuat dan juga dikendalikan oleh penggunanya. Sekitar 21% anak-anak berusia antara lima dan 10 tahun memiliki *headset virtual reality (VR)* sendiri pada tahun 2022 dan 6% secara teratur terlibat dalam realitas *virtual*, menurut angka terbaru yang diterbitkan oleh *Institute of Engineering and Technology*.⁴

Melihat situasi dan kondisi yang tergambar dalam pemberitaan melalui media *online* tersebut di atas dapat dikatakan bahwa peristiwa ini termasuk suatu perbuatan hukum baru di masyarakat. Hal tersebut telah menimbulkan dampak yang begitu serius bagi korban tadi yang mengalami trauma. Secara fisik korban tidak mengalami luka-luka, tetapi korban menderita trauma emosional dan psikis usai kejadian pelecehan seksual berupa penyerangan seksual terhadap *avatar* korban yang sama dengan trauma yang dialami oleh korban pelecehan secara fisik. Dampak demikian dialami oleh sebab realitas *virtual* sangat mirip dengan dunia nyata. Dengan demikian, mengutip pendapat Syamsul Muarif⁵ yang mengatakan bahwa, teknologi telah mengubah pola kehidupan manusia di berbagai bidang, sehingga secara langsung telah mempengaruhi munculnya perbuatan hukum baru di masyarakat. Bentuk-bentuk perbuatan hukum itu perlu mendapatkan penyesuaian, seperti melakukan harmonisasi terhadap beberapa peraturan perundang-undangan yang sudah ada, mengganti jika tidak sesuai lagi, dan membentuk ketentuan hukum yang baru.

Kemudian, untuk menggambarkan situasi dan kondisi yang demikian pula, ada sebuah adagium kuno yang menegaskan bahwa *Ubi Societas Ibi Ius*. Di mana ada masyarakat di situ ada hukum. Pada prinsipnya hukum hadir di tengah masyarakat bertujuan untuk mengatur dan mengontrol agar dinamika hidup masyarakat itu kondusif adanya.⁶ *Virtual Reality* wujud nyata kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi yang ada ini disertai pula dengan perubahan sosial yang selalu menghadirkan jenis-jenis kejahatan baru yang tidak terbayangkan, tidak terdeteksi sebelumnya. Layaknya kasus kejahatan di atas. Hal ini menjadi tantangan bagi sistem hukum untuk terus beradaptasi dan merespon dengan tepat dan cepat. Tak bisa dipungkiri salah satu kelemahan penanganan kejahatan terbaru layaknya kasus tersebut di atas, yakni belum ada undang-undang yang mengaturnya, sehingga tidak dapat dilakukan proses hukum untuk menjerat pelaku bahkan melindungi korban. Memakai kembali sebuah adagium hukum yang berbunyi demikian, *Het Recht Hinkt Achter de Feiten Aan* yang berarti hukum senantiasa tertatih-tatih mengejar perkembangan zaman. Menyambung adagium tersebut, dalam keadaan hukum yang masih tertatih-tatih mengejar perkembangan zaman, timbul suatu persoalan di mana terjadi suatu kekosongan hukum di sana. Secara sempit “kekosongan

⁴ Institute of Engineering and Technology, *Children and Virtual Reality: Usage Statistics 2022* (London: IET, 2022), 12.

⁵ Syamsul Muarif, dalam “Perlindungan Hukum dari Ancaman Pidana terhadap Kejahatan Dunia Maya,” *Jurnal Ilmu Hukum Juris*, diakses 16 Agustus 2024, <https://ejournal.stih-awanglong.ac.id/index.php/juris/article/download/194/161>.

⁶ Jimly Asshiddiqie, *Hukum Acara Pengujian Undang-Undang* (Jakarta: Konstitusi Press, 2006), 3.

hukum” dapat diartikan sebagai, suatu keadaan kosong atau ketiadaan peraturan perundang-undangan hukum yang mengatur tata tertib (tertentu) dalam masyarakat, sehingga kekosongan hukum dalam hukum positif lebih tepat dikatakan sebagai “kekosongan undang-undang atau peraturan perundang-undangan.”⁷

Mengacu pada hukum yang berlaku di Indonesia itu sendiri, belum ada aturan spesifik yang mengatur tentang pelecehan seksual di dunia *virtual* dalam hal ini *Virtual Reality* (VR). *Ius constitutum* (hukum positif atau Peraturan atau Undang-Undang yang ada dan berlaku saat ini) hanya membahas atau mengatur Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) seperti, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), Undang-Undang Nomor. 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (TPKS), Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2008 tentang Pornografi. KBGO sendiri dapat dipahami sebagai suatu tindakan kekerasan yang secara langsung tertuju kepada seorang individu berdasarkan gender orang tersebut dan terfasilitasi oleh teknologi komputer.⁸ Terlepas dari kenyataan bahwa akses kepada pemakaian perangkat VR belum sepenuhnya digapai oleh sebagian masyarakat Indonesia. Namun melihat dan menyadari bahaya dari VR itu sendiri sebagai wadah baru melahirkan kejahatan maka sudah sewajarnya diantisipasi dengan melahirkan atau menciptakan seperangkat norma atau aturan yang diharapkan dapat menjadi *policy* bagi masyarakat khususnya dalam menghadapi kejahatan atau pelecehan seksual via VR. Namun hingga saat ini norma atau aturan tersebut masih belum ada atau dengan kata lain hanya sebatas *ius constitutum* (hukum positif).

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah proses penelitian untuk meneliti dan mengkaji mengenai hukum sebagai norma, aturan, asas hukum, prinsip hukum, doktrin hukum, teori hukum, dan juga studi kepustakaan lainnya guna menjawab permasalahan hukum yang diteliti.⁹ Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari sumber-sumber hukum yang sudah ada, seperti dokumen resmi, literatur, dan dokumen hukum terkait. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, dan pendekatan kasus.¹⁰ Jenis pendekatan yang dipakai yakni pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual dan pendekatan kasus. Pendekatan perundang-undangan yakni pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang terkait dengan isu hukum yang sedang diteliti. Di mana penggunaan pendekatan perundang-undangan secara khusus dalam penelitian ini melihat ketentuan perundang-undangan yang dapat dijadikan referensi dalam memecahkan isu hukum yang diteliti. Pendekatan

⁷ Gamal Abdul Nasir, “Kekosongan Hukum & Percepatan Perkembangan Masyarakat,” *Jurnal Hukum Replik* 5, no. 2 (2017): 172–183, <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/replik/article/download/925/590>.

⁸ Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (Komnas Perempuan), *Kertas Kebijakan: Saran dan Masukan Komnas Perempuan terhadap RUU Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, 2021, <https://komnasperempuan.go.id/download-file/1000>.

⁹ Soerjono Soekanto and Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 13.

¹⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi* (Jakarta: Kencana, 2017), 141.

konseptual beranjak dari pandangan -pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum.¹¹ Pemahaman akan pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin tersebut merupakan sandaran bagi peneliti dalam membangun suatu argumentasi hukum dalam memecahkan isu hukum yang dihadapi. Pendekatan kasus dilakukan dengan cara melakukan telaah terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan isu yang dihadapi yang telah menjadi putusan pengadilan yang telah mempunyai kekuatan hukum tetap. Kasus itu dapat berupa kasus yang terjadi di Indonesia maupun di negara lain. Sumber bahan hukum yang digunakan yaitu, bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan menguraikan apa adanya terhadap suatu kondisi atau posisi dari proporsi-proporsi hukum atau non-hukum.

3. Kebijakan Penal Perlindungan Korban Potensial Pelecehan Seksual Via *Virtual Reality*

Virtual reality dirancang untuk menampilkan lingkungan *virtual* kepada pengguna dan juga mencoba untuk menampilkan perasaan bahwa mereka berada “di dalam” lingkungan *virtual* dan hal inilah yang membuat *VR* menjadi istimewa. Faktor penting untuk efektivitas hal ini adalah bahwa pengguna melihat dan menanggapi peristiwa dan situasi yang terjadi di lingkungan *virtual* seolah-olah itu nyata. Hal ini berkaitan dengan konsep kehadiran, rasa “keberadaan” di lingkungan *virtual*, yang juga disebut sebagai *telepresence* atau ilusi tempat yang dapat didefinisikan bahwasanya kehadiran sebagai “ilusi kuat berada di suatu tempat terlepas dari pengetahuan pasti bahwa penggunanya tidak ada di sana.” Interaksi yang tercipta dalam lingkungan *virtual* menyerupai suatu interaksi sosial yang terjadi di dunia nyata. Dalam lingkungan *virtual*, *user* sebagaimana dimaksud diwujudkan dalam bentuk *avatar*. Perwujudan ini adalah suatu persepsi tubuh *virtual* sang *user* sebagai tubuh biologisnya. *Avatar* yang dirancang yakni yang dapat berperilaku dan berinteraksi dengan pengguna secara realistis merupakan tantangan yang lebih besar karena kompleksitas perilaku manusia.

Sehingga semakin besar rasa kehadiran pengguna dalam lingkungan *virtual* tersebut maka semakin realistis (mirip dengan dunia nyata) reaksi dan perilaku para *user*. Termasuk ketika melakukan tindakan-tindakan yang bersifat seksual. Tentu hal ini menjadi hal yang dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman pada *user* lain meskipun hanya dilakukan dalam lingkungan *virtual* dimana mereka berada. misalnya saja mengucapkan ucapan atau komentar bernada seksual terhadap *avatar* yang satu dengan *avatar* yang lain, gerakan atau tindakan *avatar* para *user* seperti ketika menyentuh bagian tubuh *avatar user* lain atau gerakan yang mengarah pada aktivitas seksual yang diarahkan pada *avatar user* lain. Tindakan-tindakan yang bersifat seksual dalam aktivitas dan interaksi para *avatar* dalam dunia *virtual* seperti ini dapat diasumsikan sebagai suatu tindakan yang termasuk dalam klasifikasi kekerasan seksual. Kekerasan seksual bukan hanya tentang bersentuhan langsung secara fisik tetapi juga tanpa bertemu atau bersentuhan secara langsung dalam dunia nyata pun tetap dapat terjadi karena hal tersebut diluar keinginan dari *avatar user* yang menjadi korban

¹¹ Ibid, 133-134

pelecehan seksual dalam dunia *virtual*. Pelecehan seksual dalam dunia *virtual* akan menimbulkan dampak secara langsung bagi korban di *dunia* nyata. Secara fisik korban pelecehan secara *virtual* ini tidak mengalami kerugian secara langsung atas fisiknya, hanya tubuh fisik korban yang direpresentasikan sebagai *avatar* dalam dunia *virtual* yang dilecehkan. Korban pelecehan seksual secara *virtual* akan mengalami trauma serta tekanan psikologis dan psikis yang dapat memengaruhi juga dapat berperan besar dalam keberlangsungan kehidupan korban.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa tindakan pelecehan seksual via *virtual reality* dapat diklasifikasikan sebagai salah satu kategori kekerasan seksual, maka daripada itu secara yuridis dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Mengingat pengaturan mengenai kekerasan seksual di Indonesia sudah diatur dalam peraturan khusus yakni melalui Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS).

Mengingat pengaturan khusus mengenai kekerasan seksual dalam UU TPKS melalui uraian-uraian di atas, maka pelecehan seksual via *virtual reality* termasuk dalam kekerasan seksual berupa pelecehan seksual non fisik. Pelecehan seksual non fisik diatur dalam ketentuan Pasal 4, Pasal 5 dan Pasal 7 UU TPKS. Sebagaimana dalam ketentuan Pasal 5 UU TPKS yang mengatur tentang pelecehan seksual non fisik. Pasal 5 UU TPKS menyatakan bahwa:¹² “Setiap orang yang melakukan perbuatan seksual secara non fisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya, dipidana karena pelecehan seksual non fisik, dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) bulan dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 10.000.000 (sepuluh juta rupiah).”

Hal ini berbeda dengan kekerasan seksual fisik yang melibatkan sentuhan atau tindakan fisik langsung yang bersifat seksual. Tindakan-tindakan yang termasuk dalam pelecehan seksual nonfisik memiliki unsur-unsur yang bersifat seksual, seperti komentar, sebutan merendahkan, atau tatapan yang bersifat seksual. Ini mencerminkan motif atau tujuan yang terkait dengan keinginan seksual yang tidak diinginkan atau tidak setuju oleh korban, namun tetap memiliki dampak yang merugikan secara seksual dan psikologis. Pelecehan seksual secara nonfisik juga sangat rentan terjadi dalam penggunaan teknologi seperti pesan teks, media sosial, atau email untuk mengirim pesan atau gambar yang seksual atau mengancam secara seksual.

Mengingat tindakan pelecehan seksual via *virtual reality* dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana sehingga secara yuridis dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sesuai ketentuan Pasal 5 UU TPKS. Walaupun dalam ketentuan Pasal 5 UU TPKS ini tidak secara eksplisit menyatakan yang termasuk dalam pelecehan seksual non fisik itu ialah pelecehan seksual yang terjadi dalam lingkungan *virtual*, namun rumusan pasal ini secara umum sudah dapat mencakup berbagai macam bentuk pelecehan seksual non fisik, termasuk yang terjadi dalam konteks lingkungan *virtual reality*. Maka dalam hal ini

¹² Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual*, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 86.

perbuatan pelaku dapat dikenakan Pasal 5 UU TPKS yang berbunyi, "Setiap orang yang melakukan perbuatan seksual secara non fisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya, dipidana karena pelecehan seksual non fisik, dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) bulan dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah)." dengan unsur-unsur sebagai berikut:

1. Setiap Orang:

Setiap orang adalah orang perseorangan atau korporasi. Korporasi itu sendiri adalah kumpulan orang dan/atau kekayaan yang terorganisasi, baik merupakan badan hukum maupun bukan badan hukum. Sementara, dalam lingkungan *virtual* yang dimaksudkan setiap orang adalah orang perseorangan hadir dalam wujud *avatar* sebagai representasi virtual dari *user* atau penggunaanya.

2. Perbuatan pelecehan seksual non fisik:

- a. Ucapan atau komentar bernada seksual yang merendahkan atau tidak pantas yang ditujukan kepada *avatar* korban dalam lingkungan *virtual* seperti komentar tentang penampilan fisik *avatar* korban atau ajakan yang tidak senonoh;
- b. Gerakan atau tindakan *avatar* pelaku yang bersifat seksual dan merendahkan *avatar* korban, seperti gerakan yang menyentuh bagian tubuh *avatar* korban secara tidak pantas atau gerakan yang mengarah pada aktivitas seksual;
- c. Penggunaan fitur-fitur dalam *virtual reality* untuk menciptakan konten atau situasi yang bersifat seksual dan merendahkan korban seperti misalnya menampilkan gambar atau video pornografi di hadapan *avatar* korban.

Hal-hal sebagaimana dimaksud ini yang kemudian dinyatakan sebagai perbuatan yang diinginkan, dilakukan atau dikehendaki secara sadar oleh pelaku sebagai perbuatan tercela dan pelaku pun sudah mengetahui akibat dari perbuatannya tetapi tetap melakukannya. Maka daripada itu unsur subjektif dalam hal ini ialah menyangkut unsur batin pelaku yang meliputi kehendak, pengetahuan, perasaan dan pikirannya itu, sehingga pelaku dinyatakan memang dengan sengaja melakukan perbuatan yang sudah diketahuinya sebagai perbuatan yang dilarang itu. Inilah yang dimaksudkan sebagai kesengajaan. Kesengajaan itu sendiri, dibagi ke dalam dua paham yang pertama, menitikberatkan pada kehendak yang dikembangkan oleh Von Hippel (Jerman) dan Simons (Belanda), sedangkan yang kedua menekankan pada pengetahuan yang disebut sebagai paham pengetahuan yang dikembangkan oleh Von Listz dan Van Hamel. Menurut teori kehendak, kesengajaan adalah kehendak yang ditujukan untuk melakukan perbuatan, artinya untuk mewujudkan perbuatan itu memang telah dikehendaki sebelum seseorang itu sungguh-sungguh berbuat.¹³

- a. Ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi terhadap korban dalam hal ini, perbuatan tersebut harus ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan atau organ reproduksi terhadap korban meskipun dalam konteks representasi *virtual (avatar)*:

¹³ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 73.

Unsur ini menyambung dari unsur yang sebelumnya, dimana pelaku akan mewujudkan sungguh-sungguh perbuatan yang dikehendakinya terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi atas *avatar* korban. Perbuatan yang diwujudkan atas *avatar* korban ini merupakan perilaku dan perbuatan yang tidak diinginkan oleh korbannya tetapi dikehendaki oleh pelaku untuk memenuhi hasrat seksualnya. Sehingga hal ini, akan sangat berdampak pada korban. Untuk itu, jika dihubungkan pada rumusan tindak pidana yang mengandung unsur perbuatan yang merupakan akibat sebagai syarat penyelesaian tindak pidana (tindak pidana materiil) maka, selain ditujukan pada perbuatan pelaku sebagaimana dimaksud, kehendak juga harus ditujukan pada timbulnya akibat itu. Akibat sebagaimana dimaksud ialah, meskipun tindakan yang dilakukan oleh pelaku tidak mengakibatkan luka fisik secara langsung, dampaknya dapat sangat merugikan bagi korban dalam hal kesejahteraan mental dan emosional korban.

- b. Dengan maksud merendahkan harkat dan martabat korban, perbuatan tersebut bertujuan merendahkan harkat dan martabat korban berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya:

Perbuatan seksual pada umumnya memang sudah dinyatakan sebagai suatu perbuatan yang melanggar hak-hak korban dan merugikan korban. Korban akan mengalami dampak psikologis yang sangat serius dari pelecehan seksual yang dialaminya. Pertama, pelecehan seksual nonfisik dapat menyebabkan trauma psikologis yang mendalam pada korban. Hal ini terjadi karena pelecehan seksual nonfisik, meskipun bersifat verbal atau nonfisik, dapat merendahkan harkat dan martabat korban serta membuat korban merasa terancam secara emosional. Dampak psikologis ini bisa berupa stres berat, kecemasan, depresi, gangguan tidur, dan gangguan mental lainnya. Kedua, dampak psikologis dari pelecehan seksual nonfisik juga dapat mengganggu kehidupan sehari-hari korban yang mungkin mengalami trauma pasca mengalami pelecehan sehingga kesulitan dalam berinteraksi sosial.¹⁴

Maka, sekalipun tidak secara eksplisit disebutkan dalam ketentuan Pasal 5 mengenai pelecehan seksual via *virtual reality*, bukan berarti pelaku tidak dapat dihukum. Unsur-unsur yang telah dipaparkan tersebut di atas sudah bersesuaian dengan karakteristik dan keunikan lingkungan *virtual* yang meskipun tidak sama sekali melakukan kontak fisik bahkan hanya dengan merasakan keberadaan dalam dunia *virtual*, tindakan pelecehan seksual via *virtual reality* dapat memberikan pengaruh secara langsung dalam kehidupan nyata korban yang dapat menimbulkan dampak psikologis bagi korban sama halnya dengan dampak pelecehan seksual fisik maupun non fisik yang terjadi dan dialami para korban di dunia nyata. Maka daripada itu, pelaku pelecehan seksual via *virtual reality* mempertanggung jawabkan tindakan yang dilakukannya berdasarkan ketentuan dalam Pasal 5 UU TPKS Nomor 12 Tahun 2022.

¹⁴ Livia Iskandar, Memahami Dampak Psikologis Kekerasan Seksual dan Pendekatan Pemulihan Korban (Jakarta: Yayasan Pulih, 2015), 22–24.

Tujuan utama hukum pidana adalah ketertiban, untuk melindungi masyarakat dan kepentingan hukum. Mencantumkan pidana pada setiap larangan dalam hukum pidana (tindak pidana), di samping bertujuan untuk kepastian hukum dan dalam rangka membatasi kekuasaan negara juga bertujuan untuk mencegah (*preventif*) bagi orang yang berniat untuk melanggar hukum pidana. Maka dari pada itu, berkenaan dengan pelecehan seksual via virtual reality, UU TPKS menetapkan sanksi yang tegas bagi pelaku kekerasan seksual non fisik, seperti yang diatur dalam Pasal 5 UU TPKS yang menyatakan bahwa pelaku pelecehan seksual non fisik dapat dikenakan pidana penjara paling lama 9 bulan dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000,00. Penetapan sanksi ini memiliki tujuan ganda yang sangat penting. Pertama, sanksi tersebut bertujuan memberikan efek jera kepada pelaku kekerasan seksual nonfisik. Dengan mengancam pelaku dengan pidana penjara dan/atau denda yang signifikan, diharapkan dapat mengurangi insiden kekerasan seksual nonfisik dengan membuat pelaku mempertimbangkan konsekuensi serius dari tindakan mereka. Efek jera ini juga dapat mencegah terjadinya kekerasan serupa di masa depan. Kedua, penetapan sanksi yang tegas ini juga bertujuan melindungi korban dari tindakan yang merendahkan harkat dan martabat mereka. Dengan mengenakan sanksi yang memadai terhadap pelaku, Undang-undang ini memberikan pesan bahwa kekerasan seksual nonfisik tidak akan ditoleransi dalam masyarakat, dan korban memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan hukum dan keadilan.

Selain ketentuan dalam Pasal 5 UU TPKS, adapun ketentuan dalam Pasal 7 Ayat (1) UU TPKS yang menyatakan bahwa, "Pelecehan seksual nonfisik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 dan pelecehan seksual fisik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a merupakan delik aduan."¹⁵ Maka dari pada itu, pelecehan seksual non fisik merupakan delik aduan yang mengindikasikan bahwa kasus-kasus kekerasan semacam ini dapat diproses secara hukum apabila ada laporan atau aduan resmi dari korban. Hal ini memiliki dua dampak penting yang patut diperhatikan. Pertama, pengakuan terhadap pelecehan seksual non fisik sebagai delik aduan memberikan dorongan bagi korban untuk melaporkan kasus kekerasan yang mereka alami. Kedua, kesadaran akan dampak psikologis dari kekerasan seksual nonfisik menjadi penting dalam konteks ini. Meskipun tidak meninggalkan luka fisik yang terlihat, kekerasan semacam ini dapat menyebabkan trauma yang serius bagi korban. Dampak psikologisnya dapat mengganggu kehidupan sehari-hari korban, termasuk kesehatan mental, kepercayaan diri, dan hubungan interpersonal. Oleh karena itu, pengakuan hukum terhadap kekerasan seksual nonfisik sebagai delik aduan membantu mendorong kesadaran akan dampak psikologisnya dan perlunya dukungan serta penanganan yang baik bagi korban.

Tidak hanya terbatas pada sanksi dalam Pasal 5 UU TPKS Nomor 12 Tahun 2022 yang hukuman maksimalnya pidana penjara paling lama 9 (sembilan) bulan dan/atau pidana

¹⁵ Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 86, Pasal 7 Ayat (1).

denda paling banyak Rp. 10.000.000 (sepuluh juta rupiah) pada Pasal 15 ayat (1) juga mengatur penambahan hukuman, sebagai berikut:¹⁶

1. Pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5, Pasal 6, dan Pasal 8 sampai dengan Pasal 14 ditambah 1/3 (satu per tiga), jika:
 - a. dilakukan dalam lingkup Keluarga;
 - b. dilakukan oleh tenaga kesehatan, tenaga medis, pendidik, tenaga kependidikan, atau tenaga profesional lain yang mendapatkan mandat untuk melakukan Penanganan, Pelindungan, dan Pemulihan;
 - c. dilakukan oleh pegawai, pengurus, atau petugas terhadap orang yang dipercayakan atau diserahkan padanya untuk dijaga; d. dilakukan oleh pejabat publik, pemberi kerja, atasan, atau pengurus terhadap orang yang dipekerjakan atau bekerja dengannya;
 - d. dilakukan lebih dari 1 (satu) kali atau dilakukan terhadap lebih dari 1 (satu) orang;
 - e. dilakukan oleh 2 (dua) orang atau lebih dengan bersekutu;
 - f. dilakukan terhadap Anak;
 - g. dilakukan terhadap Penyandang Disabilitas;
 - h. dilakukan terhadap perempuan hamil;
 - i. dilakukan terhadap seseorang dalam keadaan pingsan atau tidak berdaya;
 - j. dilakukan terhadap seseorang dalam keadaan darurat, keadaan bahaya, situasi konflik, bencana, atau perang;
 - k. dilakukan dengan menggunakan sarana elektronik;
 - l. Korban mengalami luka berat, berdampak psikologis berat, atau penyakit menular;
 - m. mengakibatkan terhentinya dan/ atau rusaknya fungsi reproduksi; dan/ atau
 - n. mengakibatkan Korban meninggal dunia.

Jika tindak pidana dalam ketentuan Pasal 5 sudah terpenuhi unsur-unsur tindak pidana lalu kemudian dilakukan oleh pelaku (pada poin a, b, c dan f), dilakukan terhadap korban (pada poin g-k), dilakukan dengan sarana elektronik (poin l) dan mengakibatkan korban mengalami penderitaan dan akibat (poin m dan n) sebagaimana yang dijabarkan dalam Pasal 15 yang ada di atas maka akan ditambah 1/3 (sepertiga) dari hukuman yang dijatuhkan kepada pelaku.

4. Kebijakan Non Penal Perlindungan Korban Potensial Pelecehan Seksual Via *Virtual Reality*

Selanjutnya, dalam pengertian yang dapat disederhanakan lagi, kebijakan non penal adalah langkah-langkah yang diambil untuk mencegah dan menangani pelecehan seksual tanpa melibatkan proses hukum pidana. Oleh karena itu, kebijakan ini penting untuk dilakukan karena akan membawa dampak-dampak positif dalam keberlanjutan penggunaan teknologi *virtual reality* itu sendiri terutama dalam hal ini menyangkut penggunaannya dalam *game* berbasis *virtual reality* dan juga dalam upaya melindungi korban pelecehan seksual via *virtual reality* dalam waktu sekarang, yang akan datang sampai keberlanjutannya dalam jangka waktu yang panjang, sebab perkembangan

¹⁶ Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual*, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 86, Pasal 15 Ayat (1).

teknologi akan semakin maju dan lebih canggih dari yang sekarang ini. Adapun beberapa kebijakan non penal yang bisa dipertimbangkan agar dapat diterapkan dalam pengembangan platform berbasis *virtual reality* untuk melindungi para penggunanya dari berbagai macam penyalahgunaan yang dapat memberikan pengaruh atau efek-efek negatif seperti kerugian berupa gangguan psikis dan psikologis terhadap pengguna lain.

1. Melakukan suatu pencegahan dan edukasi dengan melakukan beberapa hal di antaranya:
 - a. Mengembangkan program edukasi komprehensif, di mana program ini harus mengajarkan tentang risiko dan konsekuensi pelecehan seksual via *virtual reality*, pentingnya suatu persetujuan, dan cara melaporkan insiden. Program ini dapat ditujukan kepada pengguna *virtual reality*, pengembang platform *virtual reality* terutama yang mengembangkan games berbasis *virtual reality* dan juga masyarakat umum;
 - b. Mempromosikan penggunaan *virtual reality* yang aman dan bertanggung jawab dengan melakukan kampanye publik yang dapat meningkatkan kesadaran tentang masalah ini dan mendorong perilaku yang aman dalam lingkungan *virtual reality*;
 - c. Mengembangkan pedoman etika untuk interaksi sosial di *virtual reality* di mana, pedoman ini dapat membantu pengguna memahami batasan-batasan yang tepat dan menghindari perilaku yang berpotensi melecehkan.
2. Mekanisme pelaporan dan dukungan yang dilakukan dengan beberapa hal berikut:
 - a. Mempermudah pelaporan pelecehan seksual di platform *virtual reality*, di mana platform ini harus menyediakan dan memiliki sistem pelaporan yang mudah diakses dan anonim (disamarkan) untuk korban;
 - b. Menyediakan dukungan psikologis dan hukum bagi korban, di mana korban pelecehan seksual via *virtual reality* harus memiliki akses ke layanan konseling dan bantuan hukum jika diperlukan;
3. Kerja sama dan tanggung jawab, yang dilakukan dengan beberapa hal berikut:
 - a. Membangun kerja sama antara pengembang platform *virtual reality*, organisasi masyarakat dan pemerintah, di mana kerja sama ini penting untuk mengembangkan kebijakan dan praktik terbaik dalam pencegahan dan penanganan pelecehan seksual dalam lingkungan *virtual reality*;
 - b. Mendorong tanggung jawab platform *virtual reality* dalam menciptakan lingkungan yang aman di mana platform *virtual reality* harus bertanggung jawab atas keamanan penggunanya dan mengambil tindakan tegas terhadap pelaku pelecehan seksual.
4. Teknologi dan desain, yang dilakukan dengan beberapa hal berikut:
 - a. Mengembangkan fitur keamanan untuk melindungi pengguna dari pelecehan. Fitur-fitur yang tercakup di dalamnya seperti pengaturan privasi yang lebih baik, opsi untuk memblokir atau membisukan pengguna lain, dan mekanisme untuk melaporkan perilaku yang mencurigakan;
 - b. Mendesain lingkungan *virtual* yang inklusif dan aman di mana, desain lingkungan *virtual reality* harus mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat berkontribusi dalam tindakan pelecehan seksual dan berusaha meminimalisirnya.

Secara lebih ringkas contoh kebijakan-kebijakan non penal yang dapat diwujudkan dan diperbaharui serta diterapkan untuk melindungi korban pelecehan seksual via *virtual reality* adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan kode etik, yang di mana platform *virtual reality* mempunyai kode etik yang jelas melarang segala macam bentuk pelecehan seksual atau kekerasan seksual lainnya dan juga mengatur perilaku pengguna;
2. Menambahkan fitur pelaporan yang memudahkan pengguna untuk melaporkan pelecehan seksual;
3. Moderasi konten atau yang dapat dikatakan platform *virtual reality* dapat menggunakan moderator untuk memantau konten dan perilaku pengguna, serta menghapus konten-konten yang melanggar hak-hak pengguna satu sama lain;
4. Menyediakan edukasi berupa pengingat-pengingat yang dapat diperhatikan oleh para pengguna tentang pelecehan seksual dan cara mencegahnya;
5. Menyediakan layanan dukungan bagi korban bila atau yang mengalami pelecehan seksual via *virtual reality*, seperti konseling atau bantuan hukum yang dibutuhkan.

Kebijakan non penal akan menjadi sangat penting, karena kebijakan yang akan dibuat atau diambil kemudian dapat menciptakan lingkungan *virtual* yang kondusif, aman dan nyaman bagi semua pengguna. Selain itu juga akan meningkatkan kesadaran para pengguna dalam hal ini, dapat meningkatkan kesadaran tentang rentannya pelecehan seksual yang tidak hanya terjadi dalam kehidupan nyata tetapi sangatlah mungkin terjadi dalam sebuah lingkungan *virtual* selain itu juga mendorong perubahan perilaku para pengguna agar tetap menjaga sopan santun dan juga tindakan para pengguna walaupun bukan dalam konteks *real life* tetapi juga dalam konteks lingkungan *virtual* tempat di mana mereka berada, tempat di mana diri pengguna direpresentasikan dalam bentuk *avatar* untuk dapat berselancar dalam lingkungan *virtual* bersama dengan *avatar* dari para pengguna yang lain.

Kebijakan penanggulangan kejahatan atau yang dikenal dengan istilah “politik kriminal” dapat meliputi ruang lingkup yang cukup luas salah satunya dengan penerapan hukum pidana atau upaya penerapan kebijakan *penal*. Maka, pembahasan lebih lanjut mengenai penerapan tanpa pidana atau upaya penerapan kebijakan *non penal*. Upaya penanggulangan kejahatan atau tindak pidana jalur *non penal* lebih menitikberatkan pada sifat *preventive* (pencegahan atau penangkalan atau pengendalian), sebelum kejahatan terjadi. Oleh karena jalur *non penal* sifatnya sebagai tindakan pencegahan, maka sasaran utamanya adalah menangani faktor-faktor kondusif penyebab terjadinya kejahatan. Faktor-faktor kondusif ini antara lain, berpusat pada masalah-masalah atau kondisi-kondisi sosial yang secara langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan atau menumbuhkan kejahatan.

Beberapa masalah dan kondisi sosial yang juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang maju dapat merupakan faktor kondusif penyebab timbulnya kejahatan. Kejahatan-kejahatan yang difasilitasi oleh teknologi yang semata-mata tidak dapat diatasi dengan “*penal*”. Bisa dilihat mungkin inilah keterbatasan jalur “*penal*” dan oleh karena itu harus ditunjang oleh jalur “*non penal*”. Dalam pembahasan sebelumnya telah

dipaparkan mengenai upaya penanggulangan kejahatan melalui jalur *penal* dengan menentukan pertanggung jawaban pidana juga penjatuhan pidana yang dapat dijatuhkan kepada pelaku tindak pidana pelecehan seksual via *virtual reality*. Dalam tindak pidana ini, kebijakan *non penal* perlu diintensifkan dan diefektifkan, karena efektifitas sarana *penal* yang sudah dipaparkan sebelumnya masih bisa diragukan dan mungkin saja dapat dipermasalahkan bahkan tidak diketahui juga efektifitas dalam pelaksanaannya bahkan tidak diketahui juga pengaruhnya dalam mencapai hal-hal yang diharapkan terutama dalam hal ini, belum ada pengaturan khusus mengenai tindak pidana sebagaimana dimaksud.

Segala upaya yang akan diupayakan dalam merumuskan kebijakan-kebijakan untuk pencegahan dan perlindungan korban sebagaimana dimaksud harus tetap memperhatikan karakteristik lingkungan *virtual*. Di mana, pelecehan seksual dalam *virtual reality* adalah tindakan yang merendahkan atau menyerang seseorang secara seksual dalam lingkungan *virtual* yang berupa sentuhan *virtual* yang tidak diinginkan atau tindakan lain yang membuat korban merasa tidak nyaman atau terancam bahkan mengalami gangguan psikis dan psikologis akibat perbuatan pelaku layaknya yang dialami oleh korban-korban pelecehan seksual di *real life* atau kehidupan nyata. Hal-hal seperti inilah yang kemudian menjadi hal yang dipertimbangkan dalam merumuskan kebijakan non penal agar dapat diciptakan langkah-langkah berupa tindakan pencegahan dan perlindungan terhadap korban.

5. Kesimpulan

Penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan menyeluruh dalam menjaga keamanan para korban potensial dari pelecehan seksual melalui teknologi realitas virtual (VR), dengan menggabungkan kebijakan hukum pidana dan non-pidananya. Secara pidana, Pasal 5 dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 mengenai Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) dapat diterapkan untuk menangani pelecehan seksual yang tidak bersifat fisik di dalam lingkungan VR, meski tidak secara langsung menyebutkan VR, karena adanya elemen seperti "tindakan seksual non-fisik" dan "pengaruh psikologis" terhadap korban yang sudah memenuhi syarat untuk dikategorikan sebagai delik. Sanksi tambahan yang tercantum dalam Pasal 15 UU TPKS juga terkait jika terdapat faktor-faktor agresivitas seperti penggunaan perangkat elektronik atau jika korban adalah anak-anak. Akan tetapi, ada tantangan yang muncul dalam pelaksanaan hukum pidana, terutama dalam hal pembuktian serta penyesuaian regulasi terhadap perkembangan teknologi. Di sisi non-pidana, langkah-langkah pencegahan seperti pendidikan pengguna, pengembangan fitur keamanan teknis (misalnya pelaporan secara anonim, moderasi konten), kode etik platform, serta kerja sama antar sektor (pemerintah, pengembang, dan masyarakat) menjadi hal yang penting untuk membangun lingkungan VR yang aman dan inklusif. Gabungan antara penegakan hukum yang responsif dan taktik pencegahan yang berbasis teknologi, di samping kesadaran kolektif dinilai sangat penting untuk mengurangi risiko pelecehan seksual yang terjadi secara virtual, sambil tetap memastikan inovasi digital berkembang tanpa mengorbankan hak serta martabat para pengguna. Penelitian ini menekankan bahwa perlindungan bagi korban di era metaverse memerlukan kolaborasi yang

harmonis antara penyesuaian hukum pidana, inovasi dalam kebijakan platform, dan transformasi budaya digital yang menjunjung etika.

Referensi

- Asshiddiqie, Jimly. Hukum Acara Pengujian Undang-Undang. Jakarta: Konstitusi Press, 2006.
- Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 86.
- Institute of Engineering and Technology. Children and Virtual Reality: Usage Statistics 2022. London: IET, 2022.
- Iskandar, Livia. Memahami Dampak Psikologis Kekerasan Seksual dan Pendekatan Pemulihan Korban. Jakarta: Yayasan Pulih, 2015.
- Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (Komnas Perempuan). Kertas Kebijakan: Saran dan Masukan Komnas Perempuan terhadap RUU Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. 2021. <https://komnasperempuan.go.id/download-file/1000>.
- Marzuki, Peter Mahmud. Penelitian Hukum: Edisi Revisi. Jakarta: Kencana, 2017.
- Metanesia. "Virtual Reality: Teknologi yang Membawa Pengguna ke Dunia Simulasi Tiga Dimensi." Metanesia. Diakses 27 September 2024. <https://metanesia.id/virtual-reality-teknologi-yang-membawa-pengguna-ke-dunia-simulasi-tiga-dimensi>.
- Moeljatno. Asas-Asas Hukum Pidana. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Muarif, Syamsul. "Perlindungan Hukum dari Ancaman Pidana terhadap Kejahatan Dunia Maya." Jurnal Ilmu Hukum Juris. Diakses 16 Agustus 2024. <https://ejournal.stih-awanglong.ac.id/index.php/juris/article/download/194/161>.
- Nachiappan, Arthi. "Police 'Investigate Sexual Abuse of Young Girl's Avatar in the Metaverse' – Prompting NSPCC Warning." Sky News. 2 Januari 2024. <https://news.sky.com/story/police-investigate-sexual-abuse-of-young-girls-avatar-in-the-metaverse-prompting-nspcc-warning-13041003>.
- Nasir, Gamal Abdul. "Kekosongan Hukum & Percepatan Perkembangan Masyarakat." Jurnal Hukum Replik 5, no. 2 (2017): 172–183. <https://jurnal.umat.ac.id/index.php/replik/article/download/925/590>.
- Siregar, Ashadi. Komunikasi: Teori dan Praktek. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2004.

Soerjono Soekanto and Sri Mamudji. Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.