

SKRIPSI

**KEKERASAN SEKSUAL BERUPA *VIRTUAL GROPING* DALAM GAME
BERBASIS *VIRTUAL REALITY***



Oleh:

VIRDA WILDAN SYAH

NIM. 031811133022

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2022

**KEKERASAN SEKSUAL BERUPA *VIRTUAL GROPING* DALAM *GAME*
BERBASIS *VIRTUAL REALITY***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Untuk Mencapai
Gelara Sarjana Hukum**

DOSEN PEMBIMBING



Dr. SARWIRINI, S.H., M.S.
NIP. 196009291985022001

PENYUSUN



VIRDA WILDAN SYAH
NIM. 031811133022

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2022

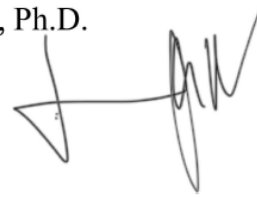
Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji

Pada tanggal 17 Januari 2022

Tim Penguji Skripsi:

Ketua : 1. Taufik Rachman, S.H., LL.M., Ph.D.

NIP. 198004172005011055



Anggota : 1. Dr. Sarwirini, S.H., M.S.

NIP. 196009291985022001



2. Amira Paripurna, S.H., LL.M., Ph.D.

NIP. 19810313200912202



3. Brahma Astagiri, S.H., M.H.

NIP. 197607132005011003



4. Sapta Aprilianto, S.H., M.H., LL.M.

NIP. 198104072005011001



PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : VIRDA WILDAN SYAH

NIM : 031811133022

Bidang Minat : PERADILAN

Judul Skripsi : KEKERASAN SEKSUAL BERUPA *VIRTUAL*
GROPING DALAM GAME BERBASIS VIRTUAL REALITY

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis ini tidak mempunyai persamaan dengan skripsi lain.

Demikian pernyataan ini dibuat tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka akan diberikan sanksi oleh Pimpinan Fakultas.

Surabaya, 24 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,

 Virda Wildan Syah

NIM. 031811133022

MOTTO

“Ketika Harapan dan Kenyataan Berlawanan, Doalah Yang Mendekatkan”

Anonymous

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu sebagai pemenuhan salah satu syarat kelulusan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Airlangga. Selain daripada itu, tujuan ditulisnya Skripsi ini adalah untuk menganalisis dan menelaah kekerasan seksual yang terjadi dalam *game* berbasis *virtual reality*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya tanpa adanya bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Iman Prihandono, S.H., M.H., LL.M., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Airlangga beserta jajarannya;
2. Dian Purnama Anugerah, S.H., M.Kn., LL.M. selaku Dosen Wali Penulis yang telah membimbing penulis selama penulis menjalani proses perkuliahan di Fakultas Hukum Universitas Airlangga;
3. Dr. Sarwirini, S.H., M.S. selaku Dosen Pembimbing skripsi penulis yang telah menyediakan waktu dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini;

4. Taufik Rahman, S.H., LL.M., Ph.D., Amira Paripurna, S.H., LL.M., Ph.D., Brahma Astagiri, S.H., M.H., Sapta Aprilianto, S.H., M.H., LL.M. selaku Dosen Penguji penulis yang telah memberikan masukan serta saran agar skripsi ini menjadi lebih baik;
5. Civitas Akademik Fakultas Hukum Universitas Airlangga yang telah membantu penulis selama menjalankan Pendidikan di bangku perkuliahan;
6. Orang tua Penulis Ngadiono dan Sulastri, serta kedua kakak penulis, kakek dan nenek penulis Pasiran dan Patemi, serta keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan formil maupun materil sampai saat ini;

Saya selaku penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu dengan rasa terbuka saya bersedia menerima saran atau kritik dari pembaca berkaitan dengan kekurangan dan kelemahan yang tertuang didalam materi skripsi ini. Sehingga besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi keberlangsungan pembaharuan hukum di Indonesia.

Surabaya, Januari 2022

Penyusun

ABSTRAK

Virtual reality merupakan suatu teknologi terbaru yang memungkinkan pengguna merasakan sensasi dunia nyata dalam dunia maya. Perkembangan tersebut justru digunakan oleh sebagai orang untuk melakukan tindak pidana berupa kekerasan seksual melalui *real-time game* berbasis *virtual reality*. Kekerasan seksual tersebut dilakukan oleh *player* dengan mengendalikan visualnya di dunia maya berupa *avatar* melalui dunia nyata untuk melakukan tindakan *groping* terhadap *visual* lawan mainnya dalam *game* tersebut. Walaupun tindakan yang dilakukan oleh pelaku tidak ditujukan secara nyata terhadap tubuh korban, namun akibat daripada tindakan tersebut dapat dirasakan secara nyata oleh korban karena tindakan tersebut dilakukan dengan menggunakan teknologi *virtual reality*. Dalam penulisan dengan judul kekerasan seksual berupa *virtual groping* dalam *game* berbasis *virtual reality* yang dilandaskan pada penelitian hukum normative dengan menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual tujuannya untuk menganalisis karakteristik dan peraturan yang berkaitan dengan kekerasan seksual terutama *virtual groping*. Dari penelitian diambil sebuah kesimpulan bahwa regulasi mengenai kekerasan seksual mengatur secara khusus di Indonesia belum ada, hal tersebut berdampak adanya kekaburan serta berpotensi adanya kekosongan hukum sehingga pelaku kekerasan seksual khususnya *virtual reality* sulit dilakukan untuk dijerat. Sehingga dibutuhkan pengaturan secara khusus yang memformulasikan unsur kekerasan seksual yang diharapkan dapat menjangkau kekerasan seksual secara fisik, psikis/psikologis serta social yang menggunakan sarana teknologi.

Kata Kunci: Kekerasan Seksual, *Virtual Groping*, *Virtual Reality*, *Real-Time Multiplayer Game*.

ABSTRACT

Virtual reality is a renewable technology that allows users to feel the sensation of the real world in cyberspace. This development is actually used by people to commit criminal acts in the form of sexual violence through real-time games - based virtual reality. Sexual violence is done by the player with visual control in the virtual world in the form of an avatar through the real world to take action groping against the visual opponent in game. Although the actions taken by the perpetrators were not actually directed at the victim's body, the consequences of these actions can be felt by the victim because the action was carried out using virtual reality technology. In writing the title sexual violence in the form of virtual groping in games based virtual reality which are based on a study of normative law by using two approaches, the approach of legislation and conceptual approaches aim to analyze the characteristics and regulations related to sexual violence, especially virtual groping. The conclusion is there are no regulations regarding sexual violence that specifically regulates in Indonesia, this has the effect of legal obscurity and the potential for a legal vacuum so that perpetrators of sexual violence, especially virtual reality, are difficult to be ensnared. So that special arrangements are needed to formulate elements of sexual violence that are expected to reach physical, psychological/psychological and social sexual violence using technological means.

Keywords: Sexual Violence, Virtual Groping, Virtual Reality, Real-Time Multiplayer Game.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
1.5. Metode Penelitian.....	8
1.5.1 Tipe Penelitian	8
1.5.2 Pendekatan Masalah.....	9
1.5.3 Sumber Bahan Hukum	10
1.5.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum	12
1.5.5 Analisis Bahan Hukum	12
1.6. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II.....	14
PENGATURAN KEKERASAN SEKSUAL DALAM PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN DI INDONESIA.....	14

2.1	Ruang Lingkup Kekerasan Seksual Terkait Dengan Pasal 289 KUHP .	14
2.2	Kekerasan Seksual dalam Ketentuan Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi	24
2.3	Pengaturan Kekerasan Seksual Dalam Lingkup Kejahatan Siber di Indonesia	25
BAB III		31
MAKNA <i>VIRTUAL GROPING</i> DALAM GAME BERBASIS <i>VIRTUAL REALITY</i>		31
3.1	<i>Virtual Groping</i> Sebagai Salah Satu Bentuk Kekerasan Seksual.....	31
3.2	Ketentuan <i>Virtual Groping</i> di New Zealand	50
3.3	<i>Ius Constituendum</i> Pengaturan Kekerasan Seksual Dimasa Yang Akan Datang	56
BAB IV		60
PENUTUP.....		60
4.1	Kesimpulan.....	60
4.2	Saran	61
DAFTAR BACAAN.....		63

DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana jo.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 1958 tentang
Menyatakan Berlakunya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang
Peraturan Hukum Pidana Untuk Seluruh Wilayah Indonesia dan
Mengubah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;

Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia (Lembaran
Negara Tahun 1999 Nomor 165, Tambahan Lembaran Negara Nomor
3886);

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan Dalam
Rumah Tangga (Lembaran Negara Tahun 2004 Nomor 95, Tambahan
Lembaran Negara Nomor 4419);

Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi (Lembaran Negara
Tahun 2008 Nomor 181, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4928);

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi
Elektronik (Lembaran Negara Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan
Lembaran Negara Nomor 4843);

Undang-Undang Nomor Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-
Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi

Elektronik (Lembaran Negara Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5952);

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 297, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5606);

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Tahun 2002 Nomor 109, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4235).

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 77 Tahun 2015 tentang Pedoman Pemeriksaan Kesehatan Jiwa Untuk Kepentingan Penegakan Hukum (Berita Negara Tahun 2010 Nomor 1861)

Peraturan Menteri Kominfo dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Pengklasifikasian Permainan Interaktif Elektronik (Berita Negara Tahun 2016 Nomor 1056)

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negative (Berita Negara Tahun 2014 Nomor 1003)

Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Jaksa Agung, dan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 229 Tahun 2021, Nomor 154 Tahun 2021, Nomor KB/2/V1/2021 tentang Pedoman Implementasi atas Pasal tertentu dalam Undang-Undang Nomor

11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Human Rights Act 1993 New Zealand Legislation

Crimes Act 1962 New Zealand Legislation

Crime Amendment Act 2005 New Zealand Legislation