

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan manusia di dunia juga didampingi dengan perkembangan teknologi, salah satunya adalah teknologi *virtual reality*. Secara sederhana *virtual reality* merupakan suatu teknologi yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan tampilan *visual* dalam dunia maya yang sedemikian rupa mirip dengan keadaan dunia nyata.<sup>1</sup> Teknologi *virtual reality* tidak hanya sekadar menjadikan *visual* dunia maya seolah-olah seperti dunia nyata, namun juga memvisualisasikan dalam bentuk pendengaran dan rangsangan-rangsangan lainnya.<sup>2</sup> *Virtual reality* dapat bekerja dengan bantuan perangkat-perangkat yang digunakan seperti kacamata *virtual reality* (*occulus rift*) yang nanti akan memberikan visual 4 dimensi, *headset* yang nantinya dapat memvisualisasikan suara serta gawai dan baju *virtual reality* (*teslasuit*)

<sup>1</sup> Rangga Septyan Putra, "Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D", *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, No.2 Vol 4, 2018, h. 26 <<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/viewFile/3500/2464>> diakses pada 17 Juli 2021.

<sup>2</sup> Hatem Abdul Kader, "e-Learning Systems in Virtual Environment", *The International Arab Journal of Information Technology*, No.1 Vol.8, 2011, h. 24 <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.185.3816&rep=rep1&type=pdf>> diakses pada 17 Juli 2021.

yang dapat menghasilkan visualisasi sentuhan dan rasa.<sup>3</sup> Penggunaan *virtual reality* telah digunakan di beberapa sektor misalnya wisata *virtual* yang telah dikembangkan oleh China bernama East Science Valley yang terletak di kawasan Guyang,<sup>4</sup> bahan pembelajaran untuk mata kuliah kedokteran dimana diharuskan mengetahui secara detail organ dalam tubuh manusia, sebagai aplikasi pembelajaran matematika yang berbasis *virtual reality glasses* 3D,<sup>5</sup> serta digunakan untuk *game single player* yang dimainkan oleh satu orang ataupun *game real-time multiplayer* yang berbasis *virtual reality* yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dalam *real time*, sehingga dengan adanya *virtual reality*, *visual* pemain yang ada di dunia nyata direpresentasikan secara *virtual* di dalam game tersebut.

Perkembangan teknologi berupa *virtual reality* tersebut selain memberikan dampak *positive* dalam kehidupan bermasyarakat, juga menyebabkan dampak *negative* berupa kekerasan seksual. Kekerasan seksual dalam *virtual reality* terjadi ketika seseorang menggunakan *game*

<sup>3</sup> Versatile Holiday Lado, "Perbedaan Teknologi Virtual Reality dengan Augmented Reality" *Tirto.id (online)*, 23 Januari 2020, h. 1, dalam <<https://tirto.id/perbedaan-teknologi-virtual-reality-dengan-augmented-reality-eutR>>, diakses pada 17 Juli 2021.

<sup>4</sup> Albert Gea, "China Buka Taman Bermain Berteknologi Virtual Reality", *CNN Indonesia (online)*, 08 November 2017, h. 1, dalam <<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20171108145259-269-254318/china-buka-taman-bermain-berteknologi-virtual-reality>>, diakses pada 17 Juli 2021.

<sup>5</sup> Sulisyowati, "Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah NERO*, No.1 Vol.3, 2017, h. 41, <<https://nero.trunojoyo.ac.id/index.php/nero/article/view/71>> diakses pada 18 Juli 2021.

*online* berupa *real-time multiplayer game* dengan menggunakan *virtual reality*. Beberapa tahun yang lalu Jordan Belamire menyatakan bahwa ia pernah menjadi korban kekerasan seksual saat bermain *real-time multiplayer game* berbasis *virtual reality* oleh pemain lainnya dalam game QuiVR tersebut. Jordan Belamire menyatakan bahwa pada saat ia hendak menembak *zombie* didekat pemain yang bernama BigBro442, Jordan Belamire kemudian berteriak sehingga pemain lain dapat mendengar suaranya dan mengetahui bahwa Jordan Belamire merupakan seorang perempuan, kemudian tanpa disangka-sangka pemain BigBro442 mendekati Jordan Belamire dan tangan pemain tersebut terlihat terangkat serta berusaha meraba dada *virtual* Jordan Belamire, tak hanya itu pemain BigBro442 tersebut kemudian mengejar Jordan Belamire dan mencoba menggosok selangkangan *virtual* yang merupakan representasi tubuh Jordan Belamire di dunia nyata dalam *game* tersebut.<sup>6</sup> Dari kejadian tersebut, Jordan Belamire merasa ketakutan walaupun kekerasan seksual dilakukan terhadap *visual virtual* di *game* tersebut, oleh karena menggunakan teknologi *virtual reality* sehingga apa yang dilakukan oleh pemain lain tersebut terasa nyata, beberapa negara menyebut tindakan tersebut sebagai *visual groping*. Karena tindakan tersebut dilakukan di New Zealand, ketika merujuk peraturan New Zealand tindakan tersebut dapat dikenakan ketentuan 135 of the Crimes Act For indecent assault

<sup>6</sup> Julia Carrie Wong, "Sexual harassment in virtual reality feels all too real- 'it's creepy beyond creepy'", *theguardian.com* (*online*), 26 Oktober 2016, h. 1, dalam <<https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/26/virtual-reality-sexual-harassment-online-groping-quivr>> diakses pada 7 Oktober 2021.

yang menyatakan bahwa “*Every one is liable to imprisonment for a term not exceeding 7 years who indecently assaults another person*”.<sup>7</sup>

Telah diketahui bersama bahwa Indonesia sendiri belum mengatur secara khusus mengenai kekerasan seksual. Pengaturan kekerasan seksual tersebar di beberapa peraturan antara lain:

- a. Bab XIV tentang kejahatan kesusilaan Pasal 281 s/d 303 bis dan Pasal 506 KUHP;
- b. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan Dalam Rumah Tangga;
- c. Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi;
- d. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- e. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- f. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak;

<sup>7</sup> Joshua Hansen, “Virtual Indecent Assault: Time For The Criminal Law To Enter The Realm Of Virtual Reality”, *VUWLR*, No.50, 2019, h. 61 <<http://www.nzlii.org/nz/journals/VUWLawRw/2019/3.pdf> >diakses 24 September 2021.

- g. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Aturan yang mengatur mengenai kekerasan seksual saat ini tidak memberikan definisi tindakan kekerasan seksual itu sendiri secara khusus. Dalam ketentuan Rancangan Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual yang merupakan *ius constituendum* dinyatakan dalam Pasal 1 angka 1 kekerasan seksual adalah setiap perbuatan yang bersifat fisik dan/atau non fisik, mengarah kepada tubuh dan/atau fungsi alat reproduksi yang disukai atau tidak disukai secara paksa dengan ancaman, tipu muslihat, atau bujuk rayu yang mempunyai atau tidak mempunyai tujuan tertentu untuk mendapatkan keuntungan yang berakibat penderitaan atau kesengsaraan secara fisik, psikis, seksual dan keraguan secara ekonomis. Dalam KUHP sendiri, mengenal istilah pemerkosaan dan perbuatan cabul. Pasal 285 KUHP yang mengatur mengenai pemerkosaan, dalam hal ini pemerkosaan diidentifikasi sebagai *carnal intercourse* dimana masuknya alat kelamin laki-laki ke alat kelamin perempuan. Sedangkan perbuatan cabul sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 289 KUHP, menurut R Soesilo merupakan perbuatan yang melanggar kesusilaan (kesopanan) atau perbuatan keji, semuanya itu dalam lingkungan nafsu birahi kelamin seperti halnya mencium, meraba-raba anggota kemaluan, meraba-raba buah dada dan

sebagainya.<sup>8</sup> Sedangkan ketika merujuk pada aturan yang lebih khusus mengenai cybercrime yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Selanjutnya disebut UU 11/2008) tepatnya pada Pasal 27 ayat (1) yang pada intinya menyatakan larangan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Dalam regulasi tersebut belum mengatur secara khusus ketentuan perbuatan melanggar kesusilaan seperti *virtual groping*.

Problematika timbul pada saat tidak ada aturan khusus mengenai suatu tindakan dikategorikan sebagai tindak pidana kekerasan seksual. Terlebih lagi, dengan perkembangan teknologi yang menjadikan teknologi sebagai sebuah sarana melakukan tindak pidana terutama berupa kekerasan seksual. Regulasi tindak pidana kekerasan seksual saat ini hanya mengatur objek kekerasan seksual berupa pelecehan secara langsung maupun tidak langsung terhadap fisik manusia. Pertanyaannya adalah bagaimana dengan kekerasan seksual terhadap *visual* seseorang dalam permainan game yang berbasis *virtual reality* (*virtual groping*) dimana secara langsung kekerasan tersebut tidak ditujukan kepada tubuh seseorang dalam dunia nyata melainkan ditujukan kepada *visual* pemain

<sup>8</sup> Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Demi Pasal*, Politeia, Bogor, 2013, h. 211.

yang merupakan representasikan tubuh seseorang di dunia maya. Indonesia sendiri belum ada laporan mengenai kasus serupa sebagaimana dijelaskan di atas, namun kejadian demikian sangat berpotensi terjadi di masa depan, sehingga apabila kasus tersebut terjadi di masa depan, apakah peraturan perundang-undangan di Indonesia dapat mengakomodir kejadian tersebut. Hal itulah yang menjadi daya tarik penulis untuk melakukan penelitian mengenai **“KEKERASAN SEKSUAL BERUPA VIRTUAL GROPING DALAM GAME BERBASIS VIRTUAL REALITY”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Kekerasan Seksual Berupa *Virtual Groping* Dalam *Game* Berbasis *Virtual Reality*”**. Dalam hal ini dapat ditarik beberapa rumusan masalah hukum yang akan dikaji dan diuraikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaturan kekerasan seksual dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia.
2. Makna *virtual groping* dalam game berbasis *virtual reality*.

## 1.3. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pengaturan terkait kekerasan seksual khususnya *virtual groping* dalam *game* berbasis *virtual reality* dalam ketentuan peraturan perundang-undangan di Indonesia.

2. Menganalisis karakteristik *virtual groping* dalam *game* berbasis *virtual reality* yang masuk kategori tindak pidana kekerasan seksual.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

- a. Bagi akademisi diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pengetahuan mengenai kekerasan seksual khususnya kekerasan seksual yang terjadi pada *virtual reality*.
- b. Bagi masyarakat diharapkan hasil penelitian ini dapat mengedukasi agar senantiasa berhati-hati dalam menggunakan teknologi.
- c. Bagi penegak hukum diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk lebih hati-hati dalam hal menerapkan ketentuan peraturan perundang-undangan terutama mengenai kekerasan seksual serta memberikan perlindungan hukum bagi korban tindak pidana kekerasan seksual.

#### 1.5. Metode Penelitian

##### 1.5.1 Tipe Penelitian

Penulisan dalam Skripsi ini menerapkan tipe penelitian hukum yang bersifat normative (*doctrinal research*) dan berdasarkan pada peraturan perundang-undangan. Dimana tujuan yang hendak dicapai adalah kebenaran kohorensi, yang menganalisis apakah aturan hukum telah sesuai dengan norma hukum, apakah terdapat norma perintah atau

larangan yang sesuai dengan prinsip hukum dan apakah tindakan seseorang sesuai dengan norma maupun prinsip hukum.<sup>9</sup>

### 1.5.2 Pendekatan Masalah

Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan jawaban dari isu hukum yang sedang diteliti, maka diperlukan 2 pendekatan antara lain pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) merupakan pendekatan yang dilakukan dengan cara menelaah semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang memiliki hubungan dengan isu hukum yang sedang diteliti.<sup>10</sup> Dimana dalam penelitian ini menggunakan ketentuan dalam Pasal 289 KUHP, dan Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) merupakan pendekatan yang berasal dari doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum, pemahaman akan pandangan-pandangan dan

<sup>9</sup> Petter Mahmud, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2016, h. 47.

<sup>10</sup> *Ibid.*, h. 133.

doktrin-doktrin tersebut dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam membangun suatu argument hukum dalam memecahkan masalah disamping berdasarkan peraturan perundang-undangan.<sup>11</sup> Dengan menggunakan konsep dasar kekerasan seksual, kejahatan terhadap kesusilaan, *virtual reality*, *real-time multiplayer game*, dan *virtual groping/sexual virtual assault*.

### 1.5.3 Sumber Bahan Hukum

Beberapa diantara sumber bahan penelitian hukum adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat autoratif (mempunyai otoritas).<sup>12</sup> Sumber bahan hukum primer yang digunakan pada penelitian ini diantaranya:

1. 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;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan Dalam Rumah Tangga (Lembaran

<sup>11</sup> *Ibid.*, h. 135-136.

<sup>12</sup> *Ibid.*, h. 181.

- Negara Tahun 2004 Nomor 95, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4419);
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4843);
  4. 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);
  5. 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);
  6. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Tahun 2002 Nomor 109, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4235).

Penelitian ini diperlukan pula bahan hukum sekunder untuk menjawab isu hukum yang sedang diteliti. Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti rancangan Undang-Undang, hasil-hasil penelitian, hasil karya dari kalangan hukum.<sup>13</sup> Bahan hukum sekunder

<sup>13</sup> *Ibid.*

terdiri dari beberapa doktrin para sarjana, literature hukum, skripsi, surat kabar dan jurnal. Dalam penelitian ini, selain sumber bahan primer dan sekunder, sumber bahan hukum yang digunakan adalah sumber bahan hukum tersier seperti kamus maupun ensiklopedia.

#### **1.5.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum**

Prosedur pengumpulan bahan hukum dalam penulisan skripsi ini dilakukan dengan cara menginventarisasi dan mengidentifikasi bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan dan bahan hukum sekunder berupa doktrin para sarjana, literature hukum, skripsi, surat kabar dan jurnal. Bahan hukum yang telah diperoleh kemudian dikelompokkan dan dikaji berdasarkan metode pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Selanjutnya akan menganalisis bahan hukum yang berkaitan, kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang sedang diteliti pada penelitian ini.

#### **1.5.5 Analisis Bahan Hukum**

Analisis bahan hukum menggunakan metode deskriptif analitis dengan cara mengkaitkan rumusan masalah dengan bahan hukum yang ada kemudian menganalisis sehingga diperlukan intepretasi dan konstruksi hukum untuk menemukan jawaban atas rumusan masalah.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi ini terdiri dari 4 bab pokok bahasan. Setiap bab pokok bahasan yang menjelaskan konsep dari rumusan masalah. Bab I merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari uraian singkat mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang terdiri dari tipe penelitian, pendekatan, sumber bahan hukum, prosedur pengumpulan bahan hukum dan sistematika penulisan.

Bab II membahas pengertian dan pengaturan kekerasan seksual dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia yang meliputi KUHP, UU Pornografi, UU ITE serta SKB yang berkaitan dengan *virtual groping*. Bab ini akan diakhir mengenai jawaban atas rumusan masalah kedua.

Bab III membahas mengenai makna *virtual groping* dalam *game* berbasis *virtual reality*. Dalam bab III tersebut terdapat beberapa sub bab yang menjelaskan konsep *virtual groping* yang masuk dalam bentuk kekerasan seksual dan pengaturan kekerasan seksual berupa *virtual groping* di New Zealand. Bab ini akan diakhiri mengenai jawaban atas rumusan masalah yang pertama.

Bab IV merupakan bagian penutup yaitu mengenai kesimpulan dari bab II dan bab III serta saran dari penulis.