

PROBLEMATIKA KUALIFIKASI TINDAK PIDANA KEKERASAN SEKSUAL BERBASIS AVATAR DI METAVERSE DALAM SISTEM HUKUM PIDANA INDONESIA

Muhammad Hatta Hakim¹ dan Pudji Astutiz

¹Fakultas Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, [Indonesia](#),
muhammadhakim.22106@mhs.unesa.ac.id, <https://orcid.org/0000-0001-9744-588X>

²Fakultas Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, [Indonesia](#),
pudjiastuti@unesa.ac.id, <https://orcid.org/0000-0001-9744-588X>

Abstrak

The rapid development of digital technology has given rise to the metaverse as a three-dimensional virtual interaction space that enables individuals to conduct social activities through digital representations known as avatars. Alongside this advancement, new forms of crime have emerged, including sexual violence committed through avatar-based interactions. This phenomenon raises legal issues concerning the qualification of such conduct as a criminal offense under Indonesian criminal law and the urgency of its regulation. This study aims to analyze whether avatar-based sexual violence in the metaverse can be classified as a criminal act and to assess the necessity of specific legal regulation. This research employs a normative legal research method using statutory and conceptual approaches. The analysis focuses on criminal law provisions, legal doctrines, principles of criminal liability, and the concepts of actus reus and mens rea in virtual sexual violence cases. The findings indicate that avatar-based sexual violence fulfills both the elements of conduct and fault, thereby conceptually qualifying as a criminal offense. However, Indonesian positive law has not explicitly regulated sexual violence in the metaverse, resulting in a legal vacuum and uncertainty in law enforcement. Therefore, specific regulation is urgently needed to ensure legal certainty and effective protection for victims.

Keywords: *metaverse, avatar, sexual violence, criminal.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan metaverse sebagai ruang interaksi sosial baru yang memungkinkan manusia beraktivitas melalui avatar sebagai representasi tubuh digital. Konsep metaverse yang awalnya diperkenalkan oleh Neal Stephenson dalam *Snow Crash* kini telah berkembang menjadi realitas konkret yang digunakan untuk berkomunikasi, bertransaksi, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas sosial secara imersif (Stephenson 1992). Dengan dukungan teknologi realitas virtual dan sistem sensorik, metaverse menghadirkan pengalaman kehadiran yang menyerupai dunia fisik,

sehingga batas antara realitas virtual dan realitas nyata semakin kabur (Bellini 2024).

Metaverse pada dasarnya merupakan lingkungan virtual tiga dimensi yang memungkinkan interaksi berkelanjutan antar pengguna melalui avatar. Berbeda dengan media sosial konvensional yang bersifat dua dimensi, interaksi di metaverse memberikan sensasi kehadiran yang mendalam, termasuk pengalaman bergerak, berbicara, dan berinteraksi seolah-olah berada dalam ruang fisik yang sama (Mansori et al. 2024). Kondisi ini menjadikan metaverse sebagai arena sosial baru yang melampaui keterbatasan fisik manusia (Ball 2023). Hal ini sekaligus menciptakan tantangan hukum yang sebelumnya tidak dikenal dalam sistem hukum pidana.

Seiring dengan berkembangnya metaverse sebagai ruang interaksi sosial, muncul pula berbagai dampak negatif, salah satunya kekerasan seksual berbasis avatar (Nirmala, Rahmania, and Taufik 2024). Meskipun terjadi dalam ruang virtual, berbagai bentuk kekerasan seksual seperti pelecehan verbal, sentuhan tidak pantas terhadap avatar, pemaksaan simulasi aktivitas seksual, hingga perkosaan virtual telah menimbulkan dampak psikologis serius bagi korban (Zahra Nirmala and Mataram 2025). Teknologi imersif seperti *virtual reality* dan *haptic feedback* memperkuat dampak tersebut karena mampu menciptakan sensasi fisik yang diproses tubuh korban seolah-olah terjadi kontak fisik nyata.

Berbagai kasus internasional menunjukkan bahwa kekerasan seksual di metaverse bukan sekadar fenomena digital. Insiden di platform Horizon Worlds, yang melibatkan seorang remaja perempuan sebagai korban kekerasan seksual virtual oleh sejumlah pengguna dewasa, menunjukkan bahwa meskipun tidak terdapat kontak fisik, korban tetap mengalami trauma psikologis yang berat (CNN Indonesia, 2024). Kasus lain juga memperlihatkan bagaimana kekerasan seksual dinormalisasi dalam pesta virtual, bahkan disaksikan oleh pengguna lain sebagai bentuk hiburan (RamadHan 2022). Fakta ini memperkuat pandangan bahwa metaverse dapat menjadi *locus* terjadinya pelanggaran terhadap rasa aman, integritas tubuh, dan martabat manusia (Chawki, Basu, and Choi 2024).

Sejalan dengan berkembangnya fenomena tersebut, muncul persoalan yang lebih mendasar dalam ranah hukum pidana, yaitu apakah perilaku kekerasan seksual yang dilakukan melalui avatar dalam metaverse dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana dalam sistem hukum Indonesia. Hal ini menjadi penting karena dalam hukum pidana, suatu perbuatan baru dapat dianggap sebagai tindak pidana apabila memenuhi unsur-unsur larangan, adanya ancaman pidana, serta kesalahan yang dapat dipertanggungjawabkan kepada pelaku. Menurut Moeljatno, tindak pidana merupakan perbuatan yang dilarang oleh peraturan hukum dan diancam dengan pidana bagi pelanggarnya, sehingga keberadaan norma pidana menjadi syarat mutlak dalam menentukan pembedaan (Moeljatno 2008).

Sebagai respons awal terhadap kekerasan seksual berbasis teknologi, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual telah mengatur kekerasan seksual berbasis elektronik, khususnya yang berkaitan dengan perekaman, transmisi konten seksual, dan penguntitan digital. Namun demikian, pengaturan tersebut masih bersifat umum dan belum secara eksplisit menjangkau kekerasan seksual yang terjadi dalam ekosistem metaverse yang memiliki karakteristik khas, terutama penggunaan avatar sebagai perwakilan tubuh pengguna dan interaksi imersif yang menyerupai kontak fisik.

Kondisi tersebut menimbulkan persoalan mendasar dalam hukum pidana, yakni apakah kekerasan seksual yang dilakukan melalui avatar di metaverse dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana dalam sistem hukum pidana Indonesia. Dalam hukum pidana, suatu perbuatan hanya dapat dipidana apabila memenuhi unsur larangan, adanya ancaman pidana, serta kesalahan yang dapat dipertanggungjawabkan kepada pelaku. Namun, kekerasan seksual di metaverse tidak terjadi dalam bentuk kontak fisik konvensional, melainkan melalui simulasi perilaku seksual yang menimbulkan dampak psikologis dan sensorik yang nyata bagi korban. Hal ini menempatkan perbuatan tersebut dalam wilayah abu-abu hukum yang belum diatur secara tegas.

Permasalahan kekerasan seksual berbasis avatar di metaverse tidak hanya berkaitan dengan perkembangan teknologi, tetapi juga menyangkut penerapan asas legalitas, interpretasi unsur tindak pidana, serta urgensi pembaruan hukum pidana agar mampu menjangkau bentuk-bentuk kejahatan baru di ruang virtual. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada problematika kualifikasi tindak pidana kekerasan seksual berbasis avatar di metaverse dalam sistem hukum pidana Indonesia.

Penelitian mengenai kekerasan seksual di ruang digital telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya dengan fokus dan pendekatan yang beragam. Penelitian-penelitian tersebut menjadi pijakan penting dalam memahami perkembangan kajian hukum pidana di era digital, sekaligus menunjukkan posisi dan kontribusi penelitian ini secara akademik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji kekerasan seksual di ranah digital dengan fokus yang beragam. Penelitian sebelumnya oleh Nadaiyya Alina Camillah (2023) mengkaji pelecehan seksual dalam dunia metaverse dan menyimpulkan bahwa hukum positif Indonesia belum mengatur secara rinci mengenai perbuatan tersebut. Fokus penelitian ini terbatas pada pelecehan seksual dan analisis kemungkinan penerapan ketentuan hukum yang telah ada, tanpa melakukan pengkategorian yang lebih luas terhadap berbagai bentuk kekerasan seksual yang dapat terjadi di metaverse. Akibatnya, belum terdapat kejelasan mengenai klasifikasi perbuatan kekerasan seksual berbasis avatar dalam kerangka hukum pidana.

Penelitian lain dilakukan oleh Yusuf Fajar Hidayat (2024) yang menelaah pelecehan seksual di ranah virtual melalui media sosial Telegram. Kajian ini

berfokus pada bentuk pelecehan seksual verbal dan grafis melalui komunikasi digital. Meskipun memberikan gambaran mengenai kekerasan seksual di ruang virtual, penelitian tersebut belum menyentuh karakteristik khusus metaverse sebagai ruang interaksi imersif, serta tidak membahas kebutuhan pengaturan khusus terhadap kekerasan seksual yang dilakukan melalui avatar sebagai representasi tubuh digital.

Selanjutnya, penelitian Arif Try Laksana (2024) menitikberatkan pada perlindungan hukum terhadap korban kekerasan seksual berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami mekanisme perlindungan dan pemulihan korban, namun tidak secara spesifik membahas pengkategorian kekerasan seksual di metaverse maupun urgensi pembentukan norma hukum khusus untuk mengatur perbuatan tersebut.

Berdasarkan perkembangan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa kajian mengenai kekerasan seksual di ruang digital masih belum secara komprehensif mengkategorikan bentuk-bentuk kekerasan seksual yang terjadi dalam metaverse serta menilai kebutuhan pembentukan aturan hukum khusus. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada pengkategorian kekerasan seksual dalam dunia metaverse dan menganalisis apakah fenomena tersebut memerlukan pengaturan khusus dalam hukum pidana Indonesia. Fokus ini menjadi pembeda sekaligus menunjukkan orisinalitas penelitian, karena tidak hanya mengkaji kekosongan hukum, tetapi juga menawarkan dasar konseptual bagi pembentukan regulasi pidana yang responsif terhadap perkembangan teknologi metaverse.

Perkembangan metaverse sebagai ruang interaksi sosial berbasis realitas virtual telah menghadirkan bentuk relasi baru yang tidak lagi terbatas pada komunikasi dua dimensi, melainkan interaksi imersif melalui avatar sebagai representasi tubuh digital pengguna. Kondisi ini melahirkan permasalahan hukum baru, khususnya terkait kekerasan seksual yang dilakukan melalui avatar. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada pelecehan seksual secara terbatas, kekerasan seksual berbasis pesan elektronik, atau aspek perlindungan korban pasca terjadinya tindak pidana, artikel ini menitikberatkan pada pengkategorian kekerasan seksual dalam dunia metaverse serta analisis apakah fenomena tersebut memerlukan pengaturan hukum khusus. Keunikan kajian ini terletak pada upaya menempatkan kekerasan seksual berbasis avatar sebagai fenomena hukum pidana yang memiliki karakteristik berbeda dari kekerasan seksual konvensional maupun kekerasan seksual berbasis media digital non-immersif.

Penelitian terdahulu pada umumnya belum secara komprehensif mengkaji bagaimana kekerasan seksual di metaverse dapat diklasifikasikan dalam kerangka hukum pidana Indonesia, khususnya dengan mempertimbangkan unsur tindak pidana, pertanggungjawaban pidana, serta keterbatasan asas legalitas. Selain itu, sebagian penelitian masih memandang kekerasan seksual

di ruang virtual sebagai perpanjangan dari kejahatan siber konvensional, tanpa memperhatikan kekhasan metaverse yang melibatkan pengalaman sensorik, rasa kehadiran, dan keterikatan psikologis pengguna terhadap avatar. Oleh karena itu, artikel ini menawarkan pembaruan perspektif dengan menelaah kekerasan seksual di metaverse sebagai bentuk kekerasan yang memiliki dimensi baru, sehingga tidak dapat sepenuhnya disamakan dengan kekerasan seksual di dunia nyata maupun kekerasan seksual berbasis media sosial. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis apakah perbuatan kekerasan seksual yang dilakukan melalui interaksi avatar di dunia metaverse dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana serta untuk mengetahui apakah perbuatan kekerasan seksual yang dilakukan melalui interaksi avatar di dunia metaverse perlu diatur. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua pokok persoalan utama yaitu apakah kekerasan seksual berbasis avatar di metaverse dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana dalam sistem hukum pidana Indonesia serta apakah perbuatan kekerasan seksual yang dilakukan melalui interaksi avatar di dunia metaverse perlu diatur.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Bahan hukum yang digunakan meliputi bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan terkait hukum pidana dan kekerasan seksual, bahan hukum sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu, serta bahan hukum tersier sebagai penunjang. Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan, sedangkan analisis bahan hukum menggunakan metode preskriptif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. KUALIFIKASI KEKERASAN SEKSUAL BERBASIS AVATAR SEBAGAI TINDAK PIDANA

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya masyarakat secara signifikan yang berlangsung dengan cepat. Selain itu, dengan perkembangan arus informasi dan teknologi hari ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi yang baik/positif bagi masyarakat, juga pada sisi yang lain memberikan dampak-dampak negatif (Novyanti, H. & Astuti 2022). Salah satu perkembangan teknologi yang berkembang dimasyarakat adalah dunia metaverse, tetapi metaverse dalam hal ini juga menimbulkan dampak negatif yaitu kekerasan seksual. Kekerasan seksual dalam metaverse merupakan bentuk pelanggaran terhadap kehendak dan martabat pengguna yang terjadi melalui avatar sebagai media penghubungnya. Pada konteks

metaverse, avatar bukan hanya sekadar objek visual, tetapi memiliki fungsi representasi sebagai perpanjangan diri penggunanya. Schroeder menyebut fenomena ini sebagai *sense of presence*, yaitu kondisi ketika pengguna merasakan dirinya hadir secara penuh di ruang virtual melalui avatar. Dengan demikian, tindakan yang ditujukan kepada avatar termasuk sentuhan atau interaksi fisik digital bisa terasa langsung oleh penggunanya, sehingga bukan hanya sentuhan biasa yang ditunjukkan kepada suatu figur yang tidak memiliki makna personal.

Salah satu bentuk utama kekerasan seksual berbasis avatar adalah tindakan menyentuh bagian tubuh avatar tanpa persetujuan. Tindakan ini dapat dilakukan melalui gerakan avatar pelaku yang secara sengaja diarahkan untuk menyentuh area tubuh yang memiliki makna seksual, seperti dada, area kemaluan, atau bagian tubuh lain yang dianggap privat.

Bellini mengkategorikan bentuk perilaku tersebut sebagai *non consensual immersive contact*, yaitu tindakan yang terjadi secara langsung di ruang virtual dengan memanfaatkan kapabilitas platform yang memungkinkan interaksi tubuh avatar secara real time. Karakteristik tindakan ini umumnya terjadi secara tiba-tiba, agresif, dan tanpa adanya mekanisme yang memberikan kesempatan bagi korban untuk menghindari atau menghentikan interaksi tersebut. Beberapa laporan kasus menunjukkan bahwa korban sering kali mengalami keterkejutan, rasa takut, dan ketidakberdayaan karena sentuhan tersebut terjadi tanpa pemberitahuan dan tanpa adanya persetujuan sebelumnya. Pada suatu kasus global metaverse telah menelan korban, sebuah insiden kekerasan seksual virtual melibatkan seorang remaja putri berusia kurang dari 16 tahun, saat mengakses platform Horizon Worlds. Kejadian tersebut berlangsung ketika korban sedang berinteraksi dalam lingkungan realitas virtual (VR) bersama dengan berbagai pengguna lainnya. Dalam peristiwa ini, beberapa individu pria dewasa melakukan kekerasan seksual secara kolektif terhadap tubuh digitalnya atau avatar korban di dalam dunia Metaverse. Walaupun tidak terjadi kontak fisik langsung sehingga tidak ada luka fisik yang dialami korban, para pakar menegaskan bahwa korban mengalami dampak trauma psikologis dan emosional yang sebanding dengan korban perkosaan dalam dunia fisik. Kondisi ini terjadi karena teknologi VR dirancang untuk menghadirkan pengalaman sedemikian rupa sehingga menyerupai kenyataan.

Pada kejadian yang berbeda seorang wanita mengalami kekerasan seksual yang dimana hal tersebut melibatkan peneliti metaverse yang sedang memainkan metaverse kemudian peneliti dibawa ke ruang privat dalam sebuah pesta virtual di mana ia mengalami perkosaan oleh pengguna lain yang secara sengaja memberikan instruksi posisi tertentu agar tindakan tersebut dapat disaksikan oleh pengguna lain melalui jendela. Hal lebih mengkhawatirkan, pengguna di ruangan tersebut tidak hanya menyaksikan tindakan kekerasan seksual tersebut, tetapi juga ikut berpartisipasi dalam suasana yang dinormalisasi dengan mengedarkan botol vodka virtual, seolah-olah kejadian tersebut merupakan bagian dari hiburan.

Dampak tindakan sentuhan tanpa persetujuan tersebut semakin nyata ketika pengguna memanfaatkan teknologi pendukung seperti *VR headset*, *haptic feedback system*, atau *full body VR bodysuit*. Teknologi ini bekerja dengan memberikan respon fisik seperti getaran, tekanan, atau sensasi sentuhan yang sesuai dengan interaksi avatar di ruang virtual. Perangkat berbasis *immersive sensory feedback* dapat menciptakan kondisi di mana tubuh pengguna memproses rangsangan virtual seolah-olah merupakan rangsangan fisik nyata (Efremova and Russkevich 2025). Hal ini membuat tindakan sentuhan pada avatar yang dilakukan tanpa persetujuan menjadi relevan dalam konteks viktimologi, karena pengalaman yang diterima korban tidak berhenti pada level visual, tetapi dapat bertransformasi menjadi pengalaman fisik maupun emosional yang nyata. *CNN Indonesia* mencatat laporan korban yang menyatakan bahwa meskipun korban sadar bahwa peristiwa terjadi di ruang virtual, sensasi sentuhan melalui perangkat *haptic* membuat tubuhnya bereaksi secara spontan seperti menghadapi kontak fisik langsung.

Kedudukan pelaku sebagai subjek hukum dalam kasus kekerasan seksual di metaverse perlu ditegaskan meskipun perbuatan dilakukan melalui avatar sebagai representasi digital. Pelaku pada hakikatnya tetap merupakan manusia sebagai subjek hukum yang memiliki kehendak, kesadaran, serta kemampuan bertanggung jawab secara hukum. Avatar tidak memiliki otonomi atau kapasitas pertanggungjawaban, melainkan hanya berfungsi sebagai media atau sarana yang digunakan oleh pengguna dalam melakukan interaksi di ruang virtual.

Tindakan yang dilakukan oleh avatar sepenuhnya berada di bawah kendali pengguna melalui perangkat teknologi tertentu, seperti *VR headset*, *haptic feedback system*, atau *full body VR bodysuit*. Setiap gerakan dan interaksi avatar merupakan hasil dari keputusan dan kehendak pengguna yang mengoperasikannya. Hubungan antara pelaku dan avatar dapat dipahami sebagai hubungan antara subjek hukum dan alat yang digunakan untuk melakukan perbuatan. Penggunaan sarana tertentu dalam melakukan suatu perbuatan tidak menghapuskan pertanggungjawaban pidana selama perbuatan tersebut dilakukan secara sadar dan dapat dikendalikan oleh pelaku.

Kekerasan seksual yang dilakukan melalui avatar tetap dapat dikaitkan langsung dengan individu yang mengendalikan avatar tersebut. Ruang virtual hanya menjadi tempat terjadinya perbuatan, sedangkan pelaku yang sesungguhnya adalah pengguna sebagai manusia nyata. Alasan bahwa perbuatan dilakukan di dunia virtual atau oleh avatar tidak dapat dijadikan dasar untuk menghilangkan status pelaku sebagai subjek hukum. Penegasan ini menunjukkan bahwa pelaku kekerasan seksual di metaverse tetap dapat dimintai pertanggungjawaban pidana atas perbuatan yang dilakukannya.

Secara psikologis dan sosial, tindakan menyentuh bagian tubuh avatar tanpa persetujuan merupakan pelanggaran terhadap ruang personal, otonomi tubuh digital, dan rasa aman pengguna dalam bermedia. Korban yang mengalami kekerasan avatar sering mengalami kehilangan kontrol terhadap

tubuh digitalnya, yang kemudian berdampak pada timbulnya rasa takut, cemas, dan tidak ingin kembali menggunakan platform metaverse (Nirmala et al. 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa tindakan kekerasan seksual dalam metaverse tidak dapat dipandang sebagai interaksi digital biasa, tetapi memiliki karakteristik viktimisasi yang nyata, terutama ketika teknologi pendukung membuat pengalaman tersebut semakin menyerupai kontak fisik di dunia nyata.

Kekerasan seksual berbasis avatar yang dilakukan melalui sentuhan tanpa persetujuan terhadap tubuh avatar korban merupakan perbuatan yang menyerang martabat serta integritas seksual pengguna, meskipun terjadi dalam ruang virtual. Perkembangan teknologi *imersif seperti haptic feedback* menghasilkan kondisi dimana batas antara tubuh digital dan tubuh fisik semakin kabur, sehingga tindakan tersebut layak dipandang sebagai fenomena hukum yang memerlukan perhatian dalam perspektif pengaturan, penegakan, dan perlindungan hukum.

Fenomena tersebut tidak hanya menunjukkan adanya pelanggaran terhadap martabat seksual, tetapi juga membuka ruang untuk mengkaji kedudukannya dalam sistem hukum pidana. Oleh karena itu, penting untuk menilai apakah tindakan tersebut memenuhi unsur tindak pidana menurut KUHP, baik dari aspek subjektif maupun objektif.

Pada aspek unsur subjektif, tindakan kekerasan seksual dalam metaverse melalui interaksi avatar pada umumnya dilakukan dengan kesadaran dan kehendak pelaku sebagai pengendali avatar. Pemilihan tindakan, seperti menyentuh bagian tubuh avatar korban tanpa persetujuan, merupakan hasil dari keputusan yang dilakukan secara sadar dengan menggunakan perangkat kontrol digital (misalnya *controller VR, joystick, gesture tracking, maupun perangkat haptic*). Hal ini menunjukkan adanya elemen kesengajaan (*dolus*), karena pelaku mengetahui tindakan yang dilakukan, mengetahui objek tindakan, dan memahami bahwa tindakan tersebut berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan atau pelanggaran seksual. Tujuan dari pelaku melakukan kekerasan seksual dalam dunia metaverse adalah untuk memuaskan hasratnya yang mengakibatkan terjadinya pelanggaran kesusilaan dan karena itu unsur maksud dalam hal ini menjadi terpenuhi.

Pada unsur objektif, tindakan kekerasan seksual dalam metaverse dapat dinilai memenuhi elemen melawan hukum karena dilakukan tanpa persetujuan atau bertentangan dengan prinsip *voluntary participation* yang menjadi standar etik dalam ruang digital. Perbuatan tersebut juga menyerang kepentingan hukum yang dilindungi, yaitu martabat manusia, integritas seksual, serta rasa aman pengguna dalam ruang digital. Jika dikaitkan dengan kualifikasi pelaku, pengguna metaverse merupakan individu yang dapat dimintai pertanggungjawaban hukum, karena berada pada posisi sebagai subjek hukum (*rechtssubject*) yang memiliki kemampuan untuk memahami tindakan dan akibat hukumnya.

Unsur kausalitas juga terpenuhi, karena terdapat hubungan yang jelas antara tindakan pelaku dengan akibat yang ditimbulkan pada korban. Dampak yang muncul tidak hanya berupa pengalaman visual atau digital yang bersifat *non tangible*, tetapi juga dapat bertransformasi menjadi pengalaman psikologis nyata, termasuk trauma, rasa takut, rasa terhina, gangguan emosi, serta sentuhan atau getaran fisik. Hal ini diperkuat dengan semakin kaburnya batas antara tubuh virtual dan tubuh fisik manusia akibat teknologi imersif, sehingga konsekuensi psikologis atas tindakan dalam metaverse tidak lagi dapat dipandang sebagai sesuatu yang abstrak atau tidak nyata.

Dapat disimpulkan bahwa kekerasan seksual pada dunia metaverse memenuhi unsur subjektif dan objektif sehingga dapat diklasifikasikan sebagai tindak pidana kekerasan seksual. Meskipun locus delictinya berada dalam ruang virtual dan belum sepenuhnya diatur secara eksplisit dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, namun sifat perbuatannya serta dampak yang ditimbulkan menunjukkan adanya relevansi untuk dikualifikasikan sebagai perbuatan yang dapat dimintai pertanggungjawaban hukum. Dengan demikian, fenomena ini memerlukan perhatian serius dalam konteks pembentukan norma baru, adaptasi regulasi, maupun interpretasi progresif terhadap hukum yang sudah ada.

Selain memenuhi unsur subjektif dan objektif sebagai dasar kualifikasi tindak pidana, kekerasan seksual yang terjadi dalam metaverse juga memiliki relevansi dalam konteks teori pemidanaan. Artinya, apabila fenomena ini suatu saat diakomodasi dalam sistem hukum positif Indonesia, maka penjatuhan sanksi pidananya harus selaras dengan tujuan dan orientasi filosofis dari pemidanaan itu sendiri.

Secara konseptual, teori pemidanaan berfungsi sebagai fondasi moral dan rasional dalam menjelaskan alasan diberikannya pidana kepada pelaku. Teori ini tidak hanya menjadi legitimasi formal bagi negara dalam menjatuhkan pidana, tetapi juga membantu merumuskan bentuk, jenis, dan tingkat pidana secara proporsional sesuai dengan karakter perbuatan dan tingkat kesalahan pelaku. Oleh karena itu, penerapan teori pemidanaan terhadap fenomena kekerasan seksual di metaverse memungkinkan penilaian lebih komprehensif mengenai dasar penghukuman, tujuan pemberian pidana, serta dampaknya bagi korban maupun masyarakat.

Pada perspektif Teori Absolut (Retributif), kekerasan seksual dalam metaverse layak mendapatkan pemidanaan karena perbuatan tersebut telah melanggar norma hukum, etika ruang digital, serta merusak martabat dan integritas seksual korban meskipun dilakukan dalam lingkungan virtual. Teori ini memandang bahwa pelaku harus dihukum semata-mata karena telah melakukan tindakan tercela yang secara moral dan normatif salah. Dengan kata lain, pemidanaan terhadap pelaku kekerasan seksual dalam metaverse merupakan bentuk pembalasan yang proporsional atas pelanggaran yang dilakukan, terlebih jika perbuatan tersebut dilakukan dengan intensi seksual yang jelas, kesengajaan, atau bahkan direncanakan melalui penggunaan

perangkat imersif tertentu. Dalam konteks ini, teori absolut memastikan bahwa perbuatan tidak dibiarkan tanpa konsekuensi, sehingga keadilan substantif bagi korban tetap terpenuhi.

Ditinjau Teori Relatif, pemidanaan terhadap pelaku kekerasan seksual di metaverse memiliki fungsi preventif, baik dalam bentuk pencegahan umum maupun khusus. Pada ranah pencegahan umum, penjatuhan pidana akan memberikan pesan moral dan hukum kepada masyarakat bahwa ruang digital bukanlah tempat bebas tanpa pertanggungjawaban hukum. Sedangkan pada pencegahan khusus, pemidanaan diarahkan agar pelaku tidak mengulangi perbuatannya, terutama karena teknologi metaverse bersifat repetitif, anonim, dan memberi peluang rekonstruksi perilaku devian yang sama pada ruang atau avatar berbeda. Dengan demikian, pemidanaan dalam perspektif teori relatif bukan hanya mengejar pembalasan, melainkan bertujuan melindungi pengguna metaverse lain dan menjaga tatanan digital agar tetap aman.

Mengacu pada Teori Gabungan, maka pemidanaan terhadap pelaku kekerasan seksual dalam metaverse merupakan bentuk sintesis antara pembalasan dan perlindungan sosial. Teori ini memandang bahwa pidana harus dijatuhkan untuk menegakkan keadilan berdasarkan tingkat kesalahan pelaku, namun tetap mempertimbangkan manfaat pemidanaan bagi ketertiban masyarakat, termasuk masyarakat digital yang terus berkembang. Dengan adanya unsur kesengajaan, potensi perencanaan, dan akibat psikologis yang nyata terhadap korban, pemidanaan dalam konteks ini tidak hanya berfungsi membalas kesalahan pelaku, tetapi juga menjamin penghormatan terhadap hukum, menjaga integritas ruang digital, dan mencegah normalisasi perilaku seksual yang tidak beretika di metaverse. Berdasarkan kerangka teori absolut, relatif, dan teori gabungan, kekerasan seksual dalam metaverse dapat dinilai telah memenuhi dasar filosofis pemidanaan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ruang virtual belum diatur secara eksplisit dalam hukum nasional, secara normatif fenomena tersebut layak dipandang sebagai tindakan yang pantas dikenai sanksi pidana demi mewujudkan keadilan, pencegahan kejahatan, dan pemeliharaan ketertiban hukum dalam perkembangan masyarakat digital. Kekerasan seksual yang terjadi melalui interaksi avatar dalam lingkungan metaverse pada hakikatnya telah memenuhi kualifikasi sebagai tindak pidana. Meskipun berlangsung dalam ruang virtual dan tidak melibatkan kontak fisik secara langsung, tindakan tersebut mengandung unsur pelanggaran terhadap kehormatan, integritas seksual, serta hak atas rasa aman pengguna. Perbuatan seperti pemaksaan interaksi seksual, tindakan menyentuh avatar tanpa persetujuan, komunikasi bermuatan seksual yang tidak dikehendaki, serta tindakan mengarah pada eksploitasi seksual digital menunjukkan adanya unsur perbuatan melawan hukum yang berdampak nyata bagi korban, baik secara psikologis maupun dalam konteks pelanggaran martabat manusia.

Dari perspektif unsur tindak pidana, tindakan tersebut memenuhi unsur subjektif dan objektif sebagaimana dikenal dalam hukum pidana. Unsur subjektif tercermin melalui adanya kesengajaan pelaku untuk melakukan tindakan bermuatan seksual tanpa persetujuan, sedangkan unsur objektif tampak melalui adanya akibat hukum berupa pelanggaran norma kesusilaan, kerugian psikologis, serta keadaan digital interaktif yang memungkinkan terjadinya eksploitasi seksual. Dengan terpenuhinya kedua unsur tersebut, tindakan kekerasan seksual dalam metaverse memiliki karakteristik yang relevan untuk dikualifikasikan sebagai tindak pidana.

Pada perspektif teori pemidanaan, tindakan tersebut layak dikenai sanksi pidana. Berdasarkan teori absolut, pelaku harus dimintai pertanggungjawaban karena telah melakukan pelanggaran terhadap norma hukum dan moralitas yang melindungi martabat manusia. Sementara dalam teori relatif, pemidanaan diperlukan untuk tujuan pencegahan, perlindungan masyarakat, dan memberikan efek jera agar tindakan serupa tidak terulang, mengingat sifat ruang digital yang anonim, mudah diakses, dan berpotensi memperluas ruang terjadinya pelanggaran seksual. Teori gabungan semakin memperkuat argumentasi bahwa pemidanaan dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai pembalasan atas perbuatan pelaku, tetapi juga sebagai sarana preventif dan edukatif dalam tata kelola perilaku di ruang virtual.

Untuk mengkualifikasikan kekerasan seksual dalam metaverse sebagai tindak pidana, perlu dilakukan analisis terhadap unsur *actus reus* dan *mens rea* sebagai unsur pokok pertanggungjawaban pidana. Analisis ini penting untuk menunjukkan bahwa perbuatan tersebut bukan sekadar perilaku tidak etis di ruang digital, melainkan perbuatan yang secara hukum dapat dipertanggungjawabkan.

Dilihat dari unsur *actus reus*, kekerasan seksual dalam metaverse terwujud melalui perbuatan aktif pelaku yang mengendalikan avatar untuk melakukan tindakan bermuatan seksual terhadap avatar korban tanpa persetujuan. Tindakan tersebut dapat berupa menyentuh bagian tubuh avatar yang bersifat seksual, melakukan simulasi aktivitas seksual, maupun memaksa korban terlibat dalam interaksi seksual virtual. Perbuatan ini dilakukan secara sadar melalui perangkat teknologi, seperti controller VR atau sistem pelacakan gerak, sehingga tidak dapat dianggap sebagai peristiwa yang terjadi secara kebetulan atau otomatis akibat sistem digital.

Meskipun perbuatan tersebut berlangsung dalam ruang virtual, *actus reus* tetap terpenuhi karena terdapat tindakan nyata yang dapat diidentifikasi dan dibuktikan. Avatar dalam metaverse berfungsi sebagai representasi diri pengguna, sehingga tindakan yang diarahkan kepada avatar memiliki makna langsung bagi korban. Apalagi dengan penggunaan teknologi imersif seperti *virtual reality* dan *haptic feedback*, tindakan terhadap avatar dapat menimbulkan sensasi fisik dan reaksi psikologis pada tubuh biologis korban. Hal ini menunjukkan bahwa perbuatan pelaku bukan sekadar interaksi digital biasa, melainkan tindakan yang melanggar ruang personal dan integritas seksual korban.

Unsur *mens rea* dapat dilihat dari adanya kesengajaan pada diri pelaku. Pelaku mengetahui bahwa tindakan yang dilakukannya bersifat seksual, menyadari bahwa tindakan tersebut dilakukan tanpa persetujuan korban, serta tetap memilih untuk melakukannya. Kesengajaan ini tampak dari cara pelaku mengarahkan gerakan avatar, memilih objek tindakan, dan melanjutkan perbuatan meskipun korban menunjukkan ketidaknyamanan atau penolakan. Dengan demikian, terdapat kehendak dan kesadaran yang jelas dalam melakukan perbuatan tersebut.

Selain kesengajaan, sikap batin pelaku juga menunjukkan adanya maksud untuk memenuhi hasrat seksual atau merendahkan martabat korban. Hal ini memperkuat terpenuhinya unsur kesalahan sebagai dasar pertanggungjawaban pidana. Pelaku tidak hanya mengetahui akibat dari perbuatannya, tetapi juga menghendaki terjadinya tindakan seksual tersebut, sehingga unsur *mens rea* terpenuhi secara utuh.

Atas terpenuhinya unsur *actus reus* dan *mens rea*, kekerasan seksual yang terjadi dalam metaverse dapat dipahami telah memenuhi elemen dasar tindak pidana. Perbuatan pelaku berupa tindakan seksual terhadap avatar korban tanpa persetujuan merupakan perbuatan aktif yang nyata, sedangkan sikap batin pelaku menunjukkan adanya kesengajaan dan maksud seksual. Meskipun dilakukan dalam ruang virtual, substansi perbuatan tersebut tetap melanggar martabat dan integritas seksual korban serta menimbulkan dampak psikologis yang nyata. Oleh karena itu, kekerasan seksual berbasis avatar memiliki karakteristik yang sejalan dengan konsep tindak pidana dalam hukum pidana, sehingga secara konseptual layak dikualifikasikan sebagai perbuatan yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana.

Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku kekerasan seksual di metaverse harus didasarkan pada asas *geen straf zonder schuld*, yaitu asas yang menyatakan bahwa seseorang tidak dapat dipidana tanpa adanya kesalahan. Asas ini menegaskan bahwa pemidanaan hanya dapat dijatuhkan apabila perbuatan yang dilakukan disertai dengan sikap batin tertentu pada diri pelaku, baik berupa kesengajaan maupun kealpaan. Keberadaan asas ini penting untuk memastikan bahwa pemidanaan dilakukan secara adil dan tidak semata-mata karena adanya suatu perbuatan.

Kesalahan dalam kekerasan seksual yang dilakukan melalui avatar pada umumnya berbentuk kesengajaan. Tindakan seksual virtual tidak terjadi secara otomatis, melainkan dilakukan melalui pengendalian avatar oleh pelaku secara sadar. Pelaku memilih gerakan, mengarahkan tindakan, dan memahami bahwa perbuatan tersebut memiliki makna seksual. Kesadaran tersebut menunjukkan bahwa pelaku mengetahui sifat perbuatannya serta akibat yang dapat ditimbulkan bagi korban.

Kesengajaan pelaku juga dapat dilihat dari keadaan bahwa tindakan tetap dilakukan meskipun korban tidak memberikan persetujuan atau menunjukkan penolakan. Pelaku tetap melanjutkan perbuatan melalui avatar, sehingga menunjukkan adanya kehendak untuk melakukan tindakan seksual tersebut. Keadaan ini memperlihatkan adanya hubungan yang jelas antara perbuatan yang dilakukan dan sikap batin pelaku, sehingga unsur kesalahan sebagai dasar pemidanaan terpenuhi.

Asas *Geen Straf Zonder Schuld* merupakan asas tiada pidana tanpa kesalahan yang rumusannya tidak tercantum dalam hukum tertulis akan tetapi asas ini berlaku dalam hukum yang tidak tertulis (Muttaqin et al. 2023). Penerapan asas *geen straf zonder schuld* dalam kasus kekerasan seksual di *metaverse* menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital tidak menghilangkan unsur kesalahan dalam hukum pidana. Perbuatan yang dilakukan melalui avatar tetap merupakan hasil dari kehendak dan kesadaran manusia sebagai subjek hukum. Oleh karena itu, selama dapat dibuktikan adanya kesalahan pada diri pelaku, kekerasan seksual di ruang virtual tetap dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sesuai dengan prinsip dasar hukum pidana.

2. KEKOSONGAN HUKUM DAN URGENSI PEMBENTUKAN PENGATURAN

Asas legalitas merupakan prinsip fundamental dalam hukum pidana yang hukum yang menyatakan bahwa suatu tindakan hanya dapat dikenai hukuman pidana jika tindakan tersebut telah secara jelas diatur sebagai perbuatan pidana dalam perundang-undangan yang berlaku sebelum tindakan dilakukan (Ulum 2025).

Penerapan asas legalitas menyebabkan suatu tindak pidana harus diatur terlebih dahulu dalam peraturan perundang-undangan. Ini berarti aturan harus ada sebelum tindak pidana. Asas Legalitas dalam Hukum Positif terjadi jika aturan tersebut belum dibuat maka tindak pidana tersebut tidak dapat dihukum (Aziiz et al. 2023). Asas legalitas (*principle of legality*) biasa dikenal dalam bahasa latin sebagai "*Nullum delictum nulla poena sine praevia lege*" (tidak ada delik, tidak ada pidana tanpa peraturan lebih dahulu). Adagium tersebut sebenarnya berasal dari Von Feuerbach, sarjana hukum pidana Jerman (1775-1833) (Qustulani 2018) (Iksan 2017).

Asas ini berfungsi sebagai jaminan perlindungan hak asasi manusia dengan membatasi kewenangan negara dalam menjatuhkan pidana, sehingga

pidanaaan tidak didasarkan pada penilaian moral semata, rasa tidak suka, atau pertimbangan subjektif aparat penegak hukum. Dalam konteks tindak pidana kekerasan seksual, asas legalitas memiliki peran yang sangat penting karena menyangkut ranah tubuh, kehormatan, dan integritas seksual seseorang yang dilindungi secara ketat oleh hukum.

Penerapan asas legalitas menuntut agar setiap bentuk kekerasan seksual dirumuskan secara jelas, tegas, dan spesifik dalam norma hukum pidana. Perumusan tersebut tidak hanya mencakup jenis perbuatan yang dilarang, tetapi juga objek yang dilindungi, subjek pelaku, serta sarana atau media yang digunakan dalam melakukan perbuatan. Hal ini penting untuk menjamin kepastian hukum bagi masyarakat sekaligus memberikan batasan yang jelas mengenai perbuatan apa saja yang dapat dikenai sanksi pidana. Oleh karena itu, meskipun suatu perbuatan secara sosiologis dan viktimologis menimbulkan penderitaan psikologis yang nyata bagi korban, perbuatan tersebut tidak dapat serta-merta dipidana apabila belum memperoleh legitimasi normatif dalam hukum positif.

Dalam perkembangan teknologi digital, khususnya dengan hadirnya ruang virtual seperti metaverse, asas legalitas menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Interaksi sosial dan seksual yang terjadi melalui avatar, didukung oleh teknologi imersif seperti virtual reality dan *haptic feedback*, telah melahirkan bentuk-bentuk kekerasan seksual baru yang secara substansial memiliki kesamaan dengan kekerasan seksual konvensional. Meskipun tidak melibatkan kontak fisik secara langsung, pengalaman sensorik dan psikologis yang dialami korban dapat menyerupai bahkan menyamai dampak kekerasan seksual di dunia nyata. Namun demikian, bentuk-bentuk perbuatan tersebut belum sepenuhnya terakomodasi dalam rumusan delik kekerasan seksual yang ada dalam hukum pidana positif.

Kondisi tersebut menuntut kehati-hatian dalam penerapan hukum pidana agar tidak terjadi perluasan makna delik melalui analogi, yang secara tegas dilarang dalam hukum pidana. Penegak hukum tidak dapat secara bebas menafsirkan ketentuan pidana yang ada untuk menjangkau fenomena baru tanpa dasar normatif yang jelas, karena hal tersebut bertentangan dengan asas legalitas dan berpotensi melanggar hak-hak tersangka atau terdakwa. Di sisi lain, asas legalitas juga mengandung makna progresif, yaitu sebagai pendorong bagi pembentuk undang-undang untuk merespons perkembangan sosial dan teknologi dengan membentuk norma hukum baru apabila terdapat kekosongan pengaturan.

Dengan demikian, dalam konteks kekerasan seksual di metaverse, asas legalitas tidak hanya berfungsi sebagai pembatas pidanaaan, tetapi juga sebagai landasan normatif untuk menegaskan urgensi pembaruan hukum pidana. Pembentukan regulasi yang secara eksplisit mengatur kekerasan seksual berbasis teknologi dan ruang virtual menjadi penting guna menjamin kepastian hukum, memberikan perlindungan yang efektif bagi korban, serta

memastikan bahwa pemidanaan tetap berjalan sejalan dengan prinsip-prinsip dasar hukum pidana.

Sejalan dengan prinsip tersebut, maka keberlakuan asas legalitas menjadi landasan penting dalam menilai apakah kekerasan seksual di ruang virtual dapat langsung dikualifikasikan sebagai tindak pidana berdasarkan peraturan yang berlaku saat ini. Meskipun kekerasan seksual dalam metaverse memiliki karakteristik yang sejalan dengan konsep tindak pidana dalam hukum pidana, namun tindakan tersebut belum diakomodasi dalam ketentuan positif yang secara spesifik mengatur perbuatan berbasis teknologi dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS). Secara normatif, rumusan Pasal 14 ayat (1) UU TPKS mensyaratkan adanya bentuk perbuatan tertentu yang terdiri atas:

- (a) perekaman, pengambilan gambar, atau tangkapan layar 54 bermuatan seksual tanpa persetujuan;*
- (b) transmisi informasi atau dokumen elektronik bermuatan seksual tanpa persetujuan penerima; atau*
- (c) penguntitan dan/atau pelacakan menggunakan sistem elektronik untuk tujuan seksual.”*

Ketiga bentuk perbuatan tersebut menekankan adanya pengelolaan data digital yang berhubungan dengan tubuh, keberadaan, atau identitas nyata seseorang. Pada konteks metaverse, tindakan kekerasan seksual terjadi melalui avatar yang merupakan representasi digital, bukan subjek fisik aktual yang direkam, dilacak, atau dipantau. Tindakan seperti menyentuh avatar tanpa persetujuan atau melakukan aktivitas seksual virtual tidak melibatkan perekaman atau transmisi gambar nyata seseorang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 14 ayat (1) huruf a dan b UU TPKS. Selain itu, perbuatan tersebut juga tidak termasuk kategori pelacakan atau penguntitan terhadap orang nyata sebagaimana dimaksud dalam huruf c, karena pelacakan dalam metaverse dilakukan terhadap representasi virtual yang tidak selalu berhubungan langsung dengan identitas personal pengguna di dunia nyata. Dengan demikian, unsur-unsur yang dirumuskan dalam norma tersebut tidak terpenuhi.

Ketentuan pada Pasal 6 huruf a UU TPKS yang mengatur mengenai pelecehan seksual fisik menekankan adanya tindakan yang dilakukan terhadap tubuh, organ reproduksi, atau kehendak seksual seseorang secara langsung yang berbunyi “Dipidana karena pelecehan seksual fisik:

- a. Setiap Orang yang melakukan perbuatan seksual secara fisik yang ditunjukkan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/ atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya yang 55 tidak termasuk dalam ketentuan pidana lain yang lebih berat dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).*

Pada kekerasan seksual dalam metaverse, meskipun terdapat tindakan yang serupa dengan pelecehan seperti sentuhan atau pemaksaan aktivitas seksual, seluruh tindakan tersebut berlangsung dalam ruang simulasi digital melalui avatar, sehingga tidak memenuhi unsur sebagaimana disyaratkan dalam unsur delik tersebut. Artinya, meskipun dampaknya dapat dirasakan nyata secara psikologis, emosional atau fisik akan tetapi unsur tersebut tidak dapat terpenuhi dalam kekerasan seksual dalam metaverse karena perbuatan yang dilakukan melalui media avatar bukan secara fisik langsung. Dengan demikian, kekerasan seksual dalam metaverse berada dalam ruang kosong pengaturan hukum karena karakteristik perbuatannya belum secara eksplisit diakomodasi oleh norma hukum positif saat ini.

Pada KUHP 2023 juga mengatur mengenai perbuatan cabul utamanya pada pasal 414 – 423, akan tetapi secara spesifik yang akan dibahas adalah pasal 414 ayat (1) huruf b yang berbunyi:

- (1) Setiap Orang yang melakukan perbuatan cabul terhadap orang lain yang berbeda atau sama jenis kelaminnya:*
- a. di depan umum, dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun 6 (enam) Bulan atau pidana denda paling banyak kategori III;*
 - b. secara paksa dengan Kekerasan atau Ancaman Kekerasan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun; atau*
 - c. yang dipublikasikan sebagai muatan Pornografi, dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun.”*

Jika dikaitkan dengan kekerasan seksual pada dunia metaverse maka, pasal 414 ayat (1) KUHP 2023 pada dasarnya mengatur perbuatan cabul yang dilakukan secara langsung terhadap orang lain. Rumusan pasal ini menempatkan “orang” sebagai sasaran utama perbuatan, sehingga perbuatan cabul dipahami sebagai tindakan yang mengenai tubuh seseorang secara nyata, baik dilakukan di depan umum, dengan paksaan, maupun melalui publikasi bermuatan pornografi. Dengan kata lain, pasal ini masih berangkat dari situasi dunia nyata, di mana pelaku dan korban berinteraksi tanpa perantara teknologi. Kekerasan seksual yang terjadi di dunia metaverse memiliki pola perbuatannya berbeda. Pelaku tidak melakukan perbuatan cabul langsung terhadap tubuh korban, melainkan melalui avatar sebagai representasi digital korban. Avatar inilah yang pertama kali menjadi sasaran tindakan, seperti disentuh atau diperlakukan secara seksual tanpa persetujuan. Tubuh biologis korban tidak disentuh secara langsung oleh pelaku, melainkan baru merasakan dampaknya setelah tindakan terhadap avatar tersebut diterjemahkan oleh sistem teknologi. Penggunaan perangkat seperti VR headset dan haptic feedback dapat membuat korban merasakan getaran atau sensasi tertentu di tubuhnya, tetapi sensasi tersebut muncul karena kerja alat, bukan karena adanya kontak fisik langsung antara pelaku dan korban. Artinya, hubungan antara perbuatan pelaku dan tubuh korban bersifat tidak langsung dan dimediasi oleh teknologi, sehingga berbeda dengan perbuatan cabul sebagaimana dimaksud dalam Pasal 414 ayat (1) KUHP 2023. Apabila

Pasal 414 ayat (1) diterapkan pada kekerasan seksual di metaverse, akan muncul persoalan hukum. Pasal ini mengharuskan adanya perbuatan cabul yang ditujukan langsung kepada “orang lain”, sementara dalam metaverse perbuatan tersebut secara langsung ditujukan kepada avatar, bukan kepada tubuh orang secara fisik. Menyamakan avatar dengan “orang” dalam rumusan pasal tersebut berarti memperluas makna norma pidana, yang dalam hukum pidana tidak diperbolehkan karena bertentangan dengan asas legalitas dan larangan analogi. Dapat disimpulkan, meskipun kekerasan seksual di metaverse secara substansial dapat melukai martabat dan integritas seksual korban, Pasal 414 ayat (1) KUHP Baru belum mampu mengakomodasi perbuatan tersebut secara tepat. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa norma yang ada masih belum menyesuaikan diri dengan realitas ruang virtual, sehingga diperlukan pengaturan yang lebih spesifik untuk menjangkau kekerasan seksual yang dilakukan melalui avatar dan teknologi imersif. Ketidadaan norma hukum yang secara eksplisit mengatur kekerasan seksual dalam metaverse menunjukkan adanya kekosongan hukum (*legal vacuum*) yang berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum dalam upaya perlindungan terhadap korban. Dalam konteks perkembangan teknologi imersif, metaverse tidak lagi dapat dipandang sebagai ruang fiktif semata, melainkan telah menjadi ruang interaksi sosial yang melibatkan representasi diri, otonomi personal, serta relasi sosial yang berimplikasi pada aspek psikologis dan martabat pengguna. Oleh karena itu, penyusunan regulasi yang secara spesifik mengatur kekerasan seksual di ruang virtual merupakan suatu kebutuhan mendesak yang bersifat normatif maupun yuridis. Urgensi pengaturan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, dari perspektif perlindungan hak asasi manusia, setiap individu berhak menikmati ruang digital yang aman dari ancaman, intimidasi, maupun tindakan yang merendahkan martabat. Kekerasan seksual di metaverse, meskipun terjadi melalui avatar, tetap dapat menimbulkan trauma psikologis, rasa takut, tekanan emosional, serta ketidaknyamanan karena ada getaran fisik ditubuh biologisnya, sebagaimana bentuk kekerasan seksual di dunia nyata. Tanpa adanya instrumen hukum yang memadai, korban kehilangan akses terhadap perlindungan, pemulihan, dan keadilan. Kedua, dari aspek cyber governance, regulasi diperlukan untuk menciptakan standar perilaku, memastikan mekanisme pertanggungjawaban, serta mencegah ruang virtual berkembang menjadi lingkungan yang permisif terhadap kekerasan. Ketidadaan aturan yang jelas berpotensi menormalisasi tindakan kekerasan seksual berbasis avatar karena pelaku tidak dapat dimintai pertanggungjawaban secara hukum. Hal ini tidak hanya merugikan korban, tetapi juga menghambat pembangunan ekosistem digital yang aman, inklusif, dan beretika. Ketiga, pentingnya penyusunan regulasi ini juga terkait langsung dengan prinsip kepastian hukum. Kepastian hukum merupakan salah satu asas fundamental dalam sistem hukum yang bertujuan memberikan kejelasan mengenai apa yang diperbolehkan dan apa yang dilarang, serta konsekuensi bagi pelanggaran

yang terjadi. Tanpa kepastian hukum, baik korban maupun pelaku berada dalam ruang interpretasi yang ambigu, yang pada akhirnya dapat menghambat penegakan hukum dan menciptakan ketidakadilan. Dengan adanya pengaturan yang tegas, masyarakat mengetahui hak, kewajiban, dan perlindungan yang tersedia ketika berada di ruang digital seperti metaverse. Penyusunan aturan khusus mengenai kekerasan seksual di metaverse merupakan bagian dari upaya negara dalam menjalankan fungsi hukum, tidak hanya sebagai respons atas fenomena hukum baru, tetapi juga untuk memberikan perlindungan, menjamin keadilan, serta menciptakan kepastian hukum. Regulasi yang komprehensif diperlukan agar ruang virtual menjadi lingkungan yang aman, etis, dan layak digunakan oleh seluruh pengguna tanpa rasa takut akan tindakan seksual yang tidak diinginkan.

D. Pentutup

Kesimpulan

Keseluruhan pembahasan menunjukkan bahwa perbuatan kekerasan seksual yang dilakukan melalui interaksi avatar di dunia metaverse pada dasarnya dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana. Perbuatan tersebut merupakan tindakan aktif yang dilakukan secara sadar oleh pelaku sebagai pengendali avatar, sehingga memenuhi unsur perbuatan (*actus reus*) dan kesalahan (*mens rea*). Avatar berfungsi sebagai perpanjangan diri pelaku dan korban di ruang virtual, sehingga tindakan seksual yang dilakukan tanpa persetujuan tetap merupakan pelanggaran terhadap martabat dan integritas seksual korban. Locus perbuatan yang berada dalam ruang virtual serta penggunaan identitas anonim tidak menghilangkan kedudukan pelaku sebagai subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Dampak psikologis dan emosional yang nyata terhadap korban, yang diperkuat oleh teknologi imersif, menegaskan bahwa kekerasan seksual berbasis avatar tidak dapat dipandang sebagai interaksi digital biasa, melainkan memiliki karakteristik tindak pidana dalam hukum pidana.

Pembahasan juga memperlihatkan bahwa hukum positif Indonesia saat ini belum sepenuhnya mampu menjangkau kekerasan seksual yang dilakukan melalui interaksi avatar di dunia metaverse. Ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual dan KUHP Baru masih berorientasi pada perbuatan yang dilakukan secara fisik dan langsung terhadap tubuh manusia, sehingga belum mengakomodasi karakteristik kekerasan seksual berbasis avatar dan teknologi imersif. Penerapan norma yang ada melalui perluasan makna berpotensi bertentangan dengan asas legalitas dan larangan analogi dalam hukum pidana. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kekosongan hukum yang berdampak pada ketidakpastian hukum serta keterbatasan perlindungan terhadap korban, sehingga pengaturan khusus mengenai kekerasan seksual di dunia metaverse menjadi kebutuhan yang mendesak.

SARAN

Kebutuhan akan pembaruan hukum pidana menuntut adanya langkah konkret dalam merespons perkembangan teknologi metaverse. Pembentukan pengaturan hukum yang secara khusus mengatur kekerasan seksual berbasis avatar perlu dipertimbangkan agar hukum pidana mampu menjangkau perbuatan tersebut tanpa melanggar asas legalitas serta memberikan kepastian hukum dan perlindungan yang efektif bagi korban. Penguatan pemahaman aparat penegak hukum dan pembuat kebijakan terhadap karakteristik kekerasan seksual berbasis teknologi imersif juga menjadi penting agar penanganan perkara di ruang virtual dapat dilakukan secara tepat, adil, dan selaras dengan perkembangan teknologi serta prinsip perlindungan hak asasi manusia.

REFRENSI

- Anon. 2024. *Kisah Pulu Remaja Diperkosa Virtual Di Dunia Metaverse, Traumanya Riil Baca Artikel CNN Indonesia “Kisah Pulu Remaja Diperkosa Virtual Di Dunia Metaverse, Traumanya Riil.”*
- Aziiz, Muadz Abdul, Muhammad Azaria Kanigara, Puspa Puspita Anugrah, Putri Sansadila Yustisia, and Deden Najmudin. 2023. “Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Asas Legalitas Dalam Hukum Positif Perspektif Hukum Pidana Islam.” *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1(5):294–302.
- Ball, Matthew. 2023. *Metaverse: Revolusi Besar Dunia Teknologi Telah Dimulai, Berubah Atau Musnah?* Renebook.
- Bellini, Olivia. 2024. “Virtual Justice: Criminalizing Avatar Sexual Assault in Metaverse Spaces.” *Mitchell Hamline Law Review* 50(1):75–115.
- Chawki, Mohamed, Subhajit Basu, and Kyung Shick Choi. 2024. “Redefining Boundaries in the Metaverse: Navigating the Challenges of Virtual Harm and User Safety.” *Laws* 13(3):1–23. doi: 10.3390/laws13030033.
- Efremova, M. A., and E. A. Russkevich. 2025. “Criminal-Legal Issues of Countering Crime in the Metaverse: Current State and Prospects of Development.” *Journal of Digital Technologies and Law* 3(2):187–202. doi: 10.21202/jdtl.2025.8.
- Iksan, Muchamad. 2017. “Asas Legalitas Dalam Hukum Pidana :” *Jurnal Serambi Hukum* 11(01):1–26.
- Mansori, Natal Kristiono, Ujud Supriaji, Raka Ismaya, and Nunung Suryana Jamin. 2024. “Transformasi Pembelajaran Era Metaverse: Mengintegrasikan Teknologi Pembelajaran Imersif Dalam Pendidikan Modern.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4(4):1–10.
- Moeljatno. 2008. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Rineka Cipta.

- Muttaqin, Ahda, Elmina A. Herysta, Pratama Putra Sadewa, Fakultas Hukum, and Universitas Bangka. 2023. "Telaah Asas Geen Straf Zonder Schuld Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Penipuan Melalui Modus Ritual Mistis Fakultas Hukum Universitas Bangka Belitung." 8(1):35–51.
- Nirmala, Atika Zahra, Nunung Rahmania, and Zahratul'ain Taufik. 2024. "Kekerasan Seksual Di Metaverse Dalam Perspektif Viktimologi." *Jurnal Risalah Kenotariatan* 5(1):157–64.
- Novyanti, H. & Astuti, P. 2022. "Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake Ditinjau Dari Hukum Pidana." *Novum: Jurnal Hukum* 19(1):12–25.
- Qustulani, Muhammad. 2018. *Modul Matakuliah Perlindungan Hukum & Konsumen*.
- RamadHan, Rian. 2022. *Wanita Ini Mengaku Diperkosa Di Metaverse, Kok Bisa?*
- Stephenson, Neal. 1992. *Snow Crash, Snow Crash*. Bantam Books.
- Ulum, Wizdan. 2025. "Asas Legalitas Dalam Sistem Hukum Nasional." *Universitas Sains Dan Teknologi Komputer (STEKOM)*. Retrieved (<https://stekom.ac.id/artikel/asas-legalitas-dalam-sistem-hukum-nasional>).
- Zahra Nirmala, Atika, and Universitas Mataram. 2025. "Transformasi Bentuk Pelecehan Seksual Dalam Era Kecerdasan Buatan: Tinjauan Hukum Indonesia." *Nationally Accredited Journal* 8(AI; Deepfake; Dunia Maya; Pelecehan Seksual.).