

## **POTENSI VIRTUAL REALITY DALAM MENANGGULANGI MENINGKATNYA POTENSI PELECEHAN SEKSUAL TERHADAP WANITA DI UNIVERSITAS SRIWIJAYA ANGKATAN 2023**

**Yesica Angelina Lumban Toruan<sup>1</sup>, Dwi Nurila Aksa<sup>2</sup>, Ratih Rahayu<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya

e-mail: <sup>1</sup>[\\*angelinasihombing34@gmail.com](mailto:angelinasihombing34@gmail.com) , <sup>2</sup> [nurilaaksa04@gmail.com](mailto:nurilaaksa04@gmail.com) ,

<sup>3</sup>[ratihrahayu1616@gmail.com](mailto:ratihrahayu1616@gmail.com)

### **Abstrak**

Pelecehan seksual terhadap wanita di Indonesia adalah isu yang serius dan kompleks yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor budaya, sosial, dan teknologi. Dalam konteks penggunaan Virtual Reality (VR), potensi pelecehan seksual terhadap wanita menjadi perhatian yang mendalam. Pelecehan seksual merupakan masalah serius yang melibatkan penyalahgunaan kekuasaan, pelanggaran hak asasi manusia, dan merugikan korbannya secara fisik maupun psikologis. Pelecehan seksual terhadap wanita di Indonesia merupakan isu yang membutuhkan perhatian serius, karena dapat memiliki dampak yang merusak bagi individu, masyarakat, dan bangsa secara keseluruhan. Artikel ini membahas potensi risiko pelecehan seksual terhadap wanita dalam penggunaan VR di Indonesia, serta faktor-faktor yang mempengaruhi risiko tersebut. Melalui pendekatan kualitatif dengan studi literatur, tinjauan pustaka, dan kajian teori, artikel ini mengidentifikasi faktor-faktor seperti anonimitas pengguna, kurangnya pengawasan dan moderasi konten, serta kurangnya kesadaran tentang etika berinternet yang berkontribusi terhadap risiko pelecehan seksual dalam lingkungan VR. Selain itu, artikel ini juga membahas strategi pencegahan dan perlindungan yang dapat diimplementasikan, termasuk pendidikan dan kesadaran, pengawasan konten yang ketat, mekanisme pelaporan yang efektif, pengembangan kebijakan dan pedoman yang jelas, serta kolaborasi dengan pihak eksternal. Dengan memahami tantangan ini secara lebih mendalam, diharapkan kita dapat menciptakan solusi yang efektif untuk mengatasi potensi pelecehan seksual dalam konteks penggunaan VR di Indonesia.

**Keyword:** *Pelecehan seksual, Virtual Reality (VR), Kesetaraan gender, Wanita*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi di era modern telah mengubah wajah kehidupan manusia secara drastis. Dalam segala aspek kehidupan, teknologi telah memberikan dampak yang signifikan. Masyarakat modern tidak hanya berkembang, tetapi juga dipercepat dalam berbagai aktivitas mereka berkat kemajuan teknologi yang terus berkembang (Jaya & Zahara, 2023). Fenomena ini tidak hanya sekadar menciptakan kemudahan, tetapi juga mengubah paradigma dan pola pikir manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari telah menjadi bagian tak terpisahkan dari masyarakat modern. Namun, dengan segala keuntungan dan kemudahan yang ditawarkannya, tidak dapat diabaikan bahwa media digital juga membawa risiko

tertentu, terutama dalam konteks penyimpangan sosial. Salah satu contoh yang sangat mengkhawatirkan adalah pelecehan seksual terhadap remaja yang dapat terjadi di jejaring sosial dan platform digital lainnya.

Dalam lingkungan media sosial yang sering dianggap sebagai ruang publik dalam dunia maya, remaja sering kali menjadi sasaran empuk bagi predator seksual yang bersembunyi di balik profil palsu atau anonim (Rosyidah & Nurdin, 2018). Keterlibatan remaja dalam penggunaan media sosial secara aktif, sering kali tanpa pengawasan yang memadai, memberikan kesempatan bagi pelaku untuk memanipulasi, mengeksploitasi, atau bahkan memaksa remaja melakukan tindakan yang tidak pantas.

Menurut Dowdell (2011) fenomena yang semakin mengkhawatirkan adalah fakta bahwa cara termudah bagi pelaku untuk bertemu dan melibatkan anak atau remaja dalam kegiatan pelecehan seksual, pornografi, atau prostitusi adalah melalui internet. Internet menyediakan platform anonim yang memungkinkan pelaku untuk berinteraksi dengan potensi korban tanpa terdeteksi oleh pihak berwenang atau orang tua. Dengan menggunakan berbagai taktik manipulatif, pelaku sering kali memanfaatkan kecemasan, kerentanan, atau ketidaktahuan remaja untuk mencapai tujuan mereka.

Faktor-faktor seperti kurangnya kesadaran akan risiko yang terkait dengan penggunaan media digital, kurangnya pemahaman tentang privasi online, dan kurangnya pengawasan dari orang tua atau wali menjadi penyebab utama dari tingginya insiden pelecehan seksual terhadap remaja di dunia maya. Selain itu, eksposur yang luas terhadap konten yang tidak sesuai dengan umur juga dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku remaja terkait dengan seksualitas.

Pelecehan seksual merupakan masalah serius yang melibatkan penyalahgunaan kekuasaan, pelanggaran hak asasi manusia, dan merugikan korbannya secara fisik maupun psikologis. Pelecehan seksual terhadap wanita di Indonesia merupakan isu yang membutuhkan perhatian serius, karena dapat memiliki dampak yang merusak bagi individu, masyarakat, dan bangsa secara keseluruhan.

Perkembangan teknologi telah membawa kita ke era di mana Virtual Reality (VR) menjadi salah satu inovasi terdepan, menawarkan pengalaman imersif yang belum pernah terjadi sebelumnya. Melalui penggunaan headset VR, individu dapat memasuki dunia digital yang sepenuhnya berbeda, di mana mereka dapat menjelajahi tempat-tempat eksotis, terlibat dalam game yang realistis, atau bahkan berinteraksi dengan karakter virtual. Namun, di balik kemajuan ini, terdapat potensi risiko yang belum sepenuhnya dipahami, terutama terkait dengan pelecehan seksual terhadap wanita.

Namun, seperti halnya teknologi lainnya, VR juga memiliki potensi untuk disalahgunakan. Pemanfaatan VR yang tidak bertanggung jawab dapat meningkatkan potensi pelecehan seksual terhadap wanita. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami potensi risiko yang terkait dengan penggunaan VR dalam konteks pelecehan seksual terhadap wanita di Indonesia.

Indonesia, sebagai salah satu negara yang sedang berkembang dengan penetrasi teknologi yang semakin meluas, juga mengalami dampak dari popularitas VR. Tetapi potensi pelecehan seksual terhadap wanita yang mungkin dipicu oleh penggunaan VR menjadi isu yang perlu mendapat perhatian serius. Masih ada banyak faktor, baik budaya maupun teknis, yang dapat mempengaruhi tingkat risiko ini di dalam masyarakat.

Meskipun Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjamin hak perlindungan terhadap data pribadi dan mengatur larangan terhadap tindakan yang merugikan pemilik data pribadi, namun tidak ada ketentuan yang secara khusus melindungi korban kekerasan seksual di dunia maya. Akibatnya, kelemahan dalam perlindungan terhadap data pribadi sering kali berkontribusi pada terjadinya kasus kekerasan seksual di ranah digital (Fahham et al., 2019). Penggunaan media teknologi yang

semakin pesat saat ini menuntut kewaspadaan dan kemampuan untuk memilah mana yang baik dan buruk guna menghindari dampak negatif seperti pelecehan seksual yang dapat merusak mental dan perilaku.

Dalam artikel ini, akan diidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi potensi pelecehan seksual terhadap wanita di Indonesia yang terkait dengan penggunaan VR. Selain itu, akan dieksplorasi upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi risiko tersebut dan menciptakan lingkungan VR yang lebih aman dan inklusif bagi semua individu. Dengan pemahaman yang lebih mendalam terhadap tantangan ini, diharapkan solusi yang efektif dapat diciptakan untuk mengatasi potensi pelecehan seksual dalam konteks penggunaan VR di Indonesia.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan studi literatur untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan teknologi virtual reality (VR) dan potensi kenaikan kasus pelecehan seksual terhadap wanita di Indonesia. Data diperoleh melalui analisis literatur yang relevan, termasuk artikel jurnal, laporan riset, buku, dan dokumen-dokumen terkait lainnya yang membahas topik ini.

Pencarian literatur dilakukan melalui basis data akademik seperti Google Scholar, PubMed, dan jurnal-jurnal terkait di Indonesia. Kata kunci yang digunakan termasuk "virtual reality," "sexual harassment," "women," dan "Indonesia." Seleksi literatur dilakukan berdasarkan relevansi dengan topik penelitian dan kualitas metodologi.

Data yang terkumpul dari literatur dianalisis secara tematis untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan utama terkait penggunaan VR dan kenaikan potensi pelecehan seksual terhadap wanita di Indonesia. Fokus analisis meliputi faktor-faktor yang mempengaruhi risiko pelecehan seksual dalam konteks penggunaan VR, serta implikasi sosial dan kebijakan yang relevan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Virtual Reality**

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang menggunakan komputer dan perangkat keras khusus untuk menciptakan pengalaman interaktif dan imersif dalam lingkungan yang sepenuhnya virtual. Dalam lingkungan VR, pengguna dapat berinteraksi dengan objek dan dunia virtual yang terlihat dan terasa nyata, meskipun sebenarnya mereka berada di dunia nyata.

Virtual Reality (VR) dapat diartikan sebagai sebuah simulasi komputer interaktif yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi indra pengguna serta mampu menggantikan satu atau lebih indra manusia. Hal ini memungkinkan pengguna untuk benar-benar terlarut dalam suatu lingkungan simulasi yang disebut sebagai lingkungan virtual (Putro, 2015).

Istilah "virtual" dalam Virtual Reality merujuk pada pengalaman yang "dimasukkan" ke dalam dunia maya atau proses memvirtualkan objek nyata atau ide dengan mempertimbangkan sifat-sifat fisiknya. Dalam konteks ini, penting untuk membedakan Virtual Reality dengan animasi 3D yang terdapat dalam film atau game. Animasi 3D biasanya tidak mempertimbangkan data dan kondisi fisik dari objek-objek yang ada di dalamnya atau lingkungan virtual.

Dengan menggunakan teknologi Virtual Reality, pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan simulasi secara langsung melalui antarmuka yang disediakan, seperti headset VR atau sarana input lainnya. Lingkungan virtual yang diciptakan dapat meliputi berbagai elemen visual, audio, dan bahkan sensorik yang meniru pengalaman nyata. Hal ini memungkinkan pengguna untuk merasakan sensasi seperti berada di tempat yang

berbeda, melakukan tindakan atau interaksi yang realistis, dan mengalami peristiwa atau situasi yang mungkin sulit atau bahkan berbahaya untuk diakses dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep dasar dari VR adalah menciptakan pengalaman yang mendalam dengan memanipulasi sensasi visual, auditif, dan kadang-kadang kinestetik (sensasi pergerakan). Untuk mencapai hal ini, VR menggunakan perangkat seperti headset VR yang dilengkapi dengan display visual, headphone, sensor gerakan, dan kadang-kadang perangkat sentuh untuk membuat pengguna merasa seperti berada di dalam dunia virtual.

Sejarah perkembangan Virtual Reality (VR) menurut buku Yudhanto & Aji, (2017) dimulai pada tahun 1930-an dengan gagasan asli oleh Stanley G. Weinbaum, yang mengusulkan konsep permainan menggunakan kacamata untuk menonton rekaman holografik cerita maya. Pada tahun 1957-1962, Morton Heilig, seorang sinematografer, menciptakan simulator bernama Sesorama yang menggabungkan visual, getaran, dan bau. Pada tahun 1966-1968, Ivan Sutherland membangun Head-mounted display (HMD), yaitu tampilan yang terhubung dengan gerakan kepala. Pada tahun 1982, Jim Clark mendirikan Silicon Graphics, sebuah komputer dengan kemampuan grafis yang canggih. Pada tahun 1989, Jaron Lanier memperkenalkan istilah "Virtual Reality" dan mendirikan bisnis VR pertama di dunia maya.

Pada tahun 1990, istilah "Virtual Reality" semakin populer dengan adanya perangkat seperti Kacamata Crystal Eyes yang mampu menghasilkan citra stereoskopik. Pada tahun 1992, Boeing menggunakan VR untuk pertama kalinya dalam simulasi penerbangan pilot baru. Pada tahun 1999, Hirokazu Kato mengembangkan ArToolkit di HITLab dan memperlihatkannya di SIGGRAPH. Pada tahun 2000, Bruce H. Thomas mengembangkan ARQuake, sebuah permainan mobile augmented reality (AR).

Pada tahun 2007, Google Maps meluncurkan fitur Street View yang dikembangkan bersama Immersive Media, menyediakan citra 360 derajat untuk lima kota. Pada tahun 2016 dan seterusnya, Oculus memainkan peran penting dalam menghidupkan kembali VR dengan visi menciptakan pengalaman immersive dan simulasi yang mudah digunakan oleh pengguna, melalui perangkat yang kompatibel plug and play serta aplikasi yang mendukung.

Sejarah VR juga mencatat banyak jenis VR yang berkembang, termasuk Immersive, Non-Immersive, dan Collaborative. VR memiliki banyak manfaat, seperti pelatihan, percobaan, konferensi, dan memfasilitasi kegiatan yang canggih dan praktis.

Perkembangan VR dalam beberapa tahun terakhir telah sangat signifikan. Ada peningkatan dalam teknologi perangkat keras, seperti peningkatan resolusi dan kualitas display, peningkatan sensor gerakan yang lebih akurat, dan pengurangan latency (penundaan) antara gerakan pengguna dan respons yang diberikan oleh dunia virtual. Selain itu, ada juga peningkatan dalam konten VR yang lebih kaya dan beragam, termasuk permainan, film, tur virtual, dan aplikasi pendidikan.

Penerapan VR dalam berbagai bidang telah menjadi semakin luas. Di bidang hiburan, VR digunakan untuk menciptakan pengalaman permainan yang lebih imersif dan mendalam. Pengguna dapat merasakan sensasi seperti berada di dalam permainan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu, VR juga digunakan dalam industri hiburan lainnya, seperti film dan pertunjukan seni.

Dalam pendidikan, VR digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Misalnya, pelajar dapat melakukan tur virtual ke tempat-tempat bersejarah, eksplorasi alam, atau pengalaman simulasi yang realistis di berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan dan kedokteran. Ini membantu dalam memahami konsep secara praktis dan mendalam.

Di bidang industri, VR digunakan dalam pelatihan dan simulasi. Misalnya, dalam industri kedirgantaraan, teknisi pesawat terbang dapat melatih keterampilan mereka dalam lingkungan simulasi VR yang realistis. Hal yang sama berlaku untuk penggunaan VR dalam pelatihan medis atau simulasi operasi. VR juga digunakan dalam desain produk dan prototipe untuk memvisualisasikan ide dan konsep sebelum produksi.

### **Potensi Pelecehan Seksual terhadap Wanita dalam Penggunaan Virtual Reality**

Perempuan masih sering menjadi sasaran kejahatan dunia maya, yang meliputi berbagai bentuk cybercrime. Salah satu bentuk kejahatan dunia maya yang sering dialami oleh perempuan adalah menjadi korban cyberporn, di mana konten pornografi melalui internet menyebar luas dan mudah diakses (Fardiah, 2012). Fenomena ini semakin merajalela dengan mudahnya aksesibilitas terhadap teknologi, yang memungkinkan konten-konten tidak pantas tersebar dengan cepat dan luas.

Di ranah internet, perempuan seringkali dijadikan simbol seks atau objek seksualisasi. Hal ini menciptakan apa yang disebut sebagai seksisme simbolik, di mana terjadi diskriminasi berdasarkan jenis kelamin, dengan menganggap bahwa perbedaan jenis kelamin relevan dalam konteks yang sebenarnya tidak berhubungan dengan hal tersebut. Seksisme ini merupakan suatu sistem keyakinan yang secara sistematis menyimpang dari pemahaman yang benar tentang perempuan, sehingga merendahkan martabat dan merugikan eksistensi perempuan sebagai manusia.

Maraknya pornografi di dunia maya atau internet menjadi salah satu dampak yang signifikan dari fenomena seksisme simbolik ini. Konten pornografi yang tersebar luas dan mudah diakses secara online memperburuk situasi, dengan mengkomodifikasi tubuh perempuan dan mengeksploitasi seksualitas mereka. Hal ini tidak hanya merugikan perempuan secara individual, tetapi juga mengancam keberadaan mereka sebagai manusia yang memiliki martabat dan hak-hak yang sama dengan individu lainnya.

Dalam lingkungan Virtual Reality (VR), potensi pelecehan seksual terhadap wanita merupakan isu yang kompleks dan sensitif. VR menawarkan pengalaman imersif yang mendalam, tetapi juga membawa risiko yang belum sepenuhnya dipahami terkait dengan perilaku tidak pantas dan pelecehan seksual. Anonimitas yang diberikan oleh avatar dan identitas digital dalam lingkungan virtual dapat memberikan kesempatan bagi pelaku untuk melakukan tindakan tanpa takut konsekuensi.

Interaksi sosial tanpa batas dalam lingkungan Virtual Reality (VR) menciptakan lingkungan di mana pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain tanpa batasan fisik atau geografis yang jelas. Dalam konteks VR, pengguna sering kali berinteraksi melalui avatar atau identitas digital yang dapat disesuaikan, memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara anonim atau dengan identitas yang berbeda dari diri mereka di dunia nyata. Anonimitas pengguna dalam lingkungan Virtual Reality (VR) merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi potensi pelecehan seksual terhadap wanita. Dalam lingkungan VR, pengguna sering kali berinteraksi menggunakan avatar atau identitas digital yang dapat disesuaikan, memberikan kesempatan untuk menyembunyikan identitas sejati mereka dan berkomunikasi dengan orang lain secara anonim. Meskipun anonimitas ini dapat memberikan rasa kebebasan dan eksplorasi yang lebih besar dalam lingkungan virtual, juga membawa risiko yang signifikan terkait dengan pelecehan seksual.

Dalam lingkungan yang tidak terkait dengan identitas nyata, pengguna mungkin merasa kurang bertanggung jawab atas tindakan mereka. Mereka mungkin merasa lebih berani atau terbebaskan untuk melakukan tindakan yang tidak pantas atau merugikan terhadap orang lain. Anonimitas dapat menghilangkan konsekuensi sosial dari tindakan-tindakan yang tidak pantas. Pengguna mungkin tidak khawatir tentang reputasi atau

penilaian dari orang lain karena anonimitas mereka, sehingga membuat mereka lebih cenderung untuk melakukan tindakan yang tidak etis atau merugikan.

Dalam lingkungan VR, pengguna dapat dengan mudah menggunakan identitas palsu atau mengubah identitas mereka secara terus-menerus, menyulitkan identifikasi pelaku pelecehan seksual atau tindakan tidak pantas lainnya. Anonimitas dapat memberikan pengguna persepsi bahwa mereka aman dari pengungkapan identitas atau pengawasan yang ketat, yang dapat mendorong perilaku yang lebih berisiko dan merugikan.

Dalam lingkungan VR yang mendukung interaksi sosial, seperti dalam game multiplayer atau dunia virtual, interaksi tanpa batas ini dapat menyebabkan perilaku yang tidak terkendali. Pengguna mungkin merasa terlepas dari konsekuensi nyata dari tindakan mereka dan lebih cenderung melakukan perilaku yang tidak pantas atau merugikan, termasuk pelecehan seksual. Anonimitas yang diberikan oleh lingkungan virtual dapat memberikan kesempatan bagi pelaku untuk melakukan tindakan tanpa takut terkena konsekuensi sosial atau hukuman.

Selain itu, dalam lingkungan VR yang mendukung interaksi sosial tanpa batas, pengguna mungkin mengalami penurunan pengendalian diri atau empati terhadap orang lain. Keterlibatan dalam dunia virtual yang terpisah dari realitas fisik dapat mengaburkan batas-batas etika dan moral yang biasanya mengatur perilaku manusia. Ini dapat menyebabkan peningkatan risiko pelecehan seksual dan perilaku tidak pantas lainnya dalam lingkungan VR.

Selain itu, konten VR yang merendahkan atau memperkuat stereotip gender dapat menciptakan lingkungan di mana pelecehan seksual dianggap sebagai norma atau diterima. Di Indonesia, faktor-faktor budaya dan sosial juga berperan dalam meningkatkan risiko pelecehan seksual dalam penggunaan VR. Stereotip gender yang kuat dan pandangan merendahkan terhadap wanita dalam budaya dapat memperkuat perilaku tidak pantas dalam lingkungan virtual. Kurangnya kesadaran tentang risiko pelecehan seksual dan pendidikan tentang etika berinternet juga dapat membuat individu lebih rentan terhadap pelecehan seksual dalam VR.

Kurangnya pengawasan dan moderasi konten dalam lingkungan Virtual Reality (VR) merupakan faktor penting yang mempengaruhi potensi pelecehan seksual terhadap wanita. Dalam lingkungan VR yang mendukung berbagai jenis konten, seperti permainan, simulasi, dan platform sosial, kurangnya pengawasan dan moderasi konten dapat mengakibatkan konten yang tidak pantas atau merendahkan terhadap wanita tersebar luas tanpa tindakan pencegahan yang memadai.

Dalam lingkungan VR, konten yang menggambarkan atau mempromosikan perilaku seksual yang tidak pantas, seperti pelecehan seksual atau objektifikasi wanita, dapat dengan mudah tersebar dan diakses oleh pengguna. Kurangnya pengawasan dan moderasi konten dapat membuat konten semacam itu tidak terbatas dan meningkatkan risiko pelecehan seksual.

Tanpa sistem pengawasan dan moderasi yang efektif, konten yang tidak pantas atau merugikan mungkin tidak difilter dengan baik sebelum diunggah atau diakses oleh pengguna. Ini dapat memungkinkan konten pelecehan seksual untuk mencapai audiens yang tidak bersalah, termasuk anak-anak atau remaja. Kurangnya pengawasan dan moderasi konten juga dapat mengakibatkan kurangnya respons terhadap pelaporan dari pengguna yang mengalami pelecehan seksual atau menemukan konten yang tidak pantas. Ini dapat membuat pengguna merasa tidak dihargai atau tidak aman dalam lingkungan VR.

Untuk mengatasi potensi pelecehan seksual dalam penggunaan VR, diperlukan tindakan yang holistik dan terkoordinasi. Hal ini mencakup peningkatan pengawasan dan moderasi konten, pendidikan publik tentang etika berinternet, dan promosi kesadaran

tentang risiko pelecehan seksual dalam penggunaan VR. Selain itu, perlu ada upaya untuk mengubah budaya dan norma sosial yang merendahkan terhadap wanita, baik dalam dunia nyata maupun virtual. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan dapat diciptakan lingkungan VR yang lebih aman dan inklusif bagi semua individu, dengan fokus khusus pada perlindungan terhadap wanita.

### **Stereotip Gender dan Konstruksi Sosial tentang Wanita dalam Konten VR**

Konten Virtual Reality (VR) sering kali mencerminkan dan memperkuat stereotip gender serta konstruksi sosial yang ada dalam masyarakat. Ini tercermin dalam representasi karakter perempuan dalam berbagai pengalaman VR, seperti game, simulasi, dan aplikasi interaktif lainnya.

Dalam banyak kasus, karakter perempuan dalam konten VR digambarkan dalam peran yang stereotip atau terbatas, seperti sebagai objek seksual, pelayan, atau peran pendukung lainnya. Mereka sering kali diberikan ciri-ciri fisik yang berlebihan atau stereotip, seperti tubuh yang idealis atau pakaian yang mengekspos secara berlebihan. Hal ini dapat memperkuat pandangan yang sempit tentang peran dan kemampuan wanita dalam masyarakat.

Meskipun ada kemajuan dalam representasi wanita dalam peran profesional dan kepemimpinan, masih terdapat kecenderungan untuk menggambarkan karakter perempuan dalam peran yang lebih tradisional atau sekunder dalam konten VR. Ini dapat mengirimkan pesan kepada pengguna bahwa wanita lebih cocok untuk peran-peran tertentu atau memiliki kemampuan yang lebih rendah dalam lingkungan profesional atau kepemimpinan.

Dalam beberapa pengalaman VR, interaksi antara karakter perempuan dan karakter lainnya dapat dipengaruhi oleh stereotip gender dan konstruksi sosial yang ada dalam masyarakat. Misalnya, karakter perempuan mungkin menghadapi perilaku diskriminatif atau seksualisasi yang tidak pantas dari karakter lainnya, yang dapat memperkuat ketidaksetaraan gender dan memperkuat norma-norma yang merugikan.

Meskipun demikian, ada juga usaha untuk meningkatkan representasi keanekaragaman dan inklusi dalam konten VR. Pengembang mulai menciptakan karakter perempuan yang lebih beragam dalam hal etnisitas, orientasi seksual, dan identitas gender, serta memberikan mereka peran yang lebih kuat dan berarti dalam cerita dan pengalaman VR.

### **Strategi Pencegahan dan Perlindungan dalam Penggunaan Virtual Reality**

Strategi pencegahan dan perlindungan dalam penggunaan Virtual Reality (VR) memerlukan pendekatan yang luas dan terpadu untuk mengatasi risiko pelecehan seksual terhadap wanita. Dalam konteks ini, langkah-langkah berikut dapat diambil untuk menciptakan lingkungan VR yang aman dan inklusif bagi semua pengguna:

1. **Pengawasan dan Moderasi Konten yang Ketat:** Penting untuk menerapkan sistem pengawasan dan moderasi konten yang ketat dalam platform VR. Ini melibatkan penggunaan teknologi seperti algoritma kecerdasan buatan untuk mendeteksi secara otomatis konten yang melanggar kebijakan, serta tim moderasi manusia untuk meninjau konten yang dilaporkan dan mengambil tindakan yang sesuai. Platform VR dapat menggunakan teknologi deteksi konten yang canggih, seperti algoritma kecerdasan buatan dan pemrosesan bahasa alami, untuk mengidentifikasi secara otomatis konten yang melanggar kebijakan, termasuk konten yang mengandung pelecehan seksual atau objektifikasi wanita. Teknologi ini dapat membantu dalam menangkap konten yang melanggar secara efisien dan efektif. Platform VR harus memiliki kriteria dan standar moderasi yang jelas yang diikuti oleh tim moderasi. Ini

termasuk menentukan apa yang dianggap sebagai konten yang melanggar dan bagaimana konten tersebut akan dinilai. Kriteria yang jelas akan membantu memastikan konsistensi dan keadilan dalam proses moderasi.

2. Pendidikan dan Kesadaran: Memberikan pendidikan dan kesadaran kepada pengguna tentang risiko pelecehan seksual dalam lingkungan VR adalah langkah penting. Ini dapat dilakukan melalui kampanye informasi, seminar, atau panduan pengguna yang mencakup etika berinternet, pengenalan tanda-tanda pelecehan seksual, dan tindakan yang dapat diambil dalam situasi tersebut. Penting untuk Menyediakan panduan pengguna yang jelas dan mudah dimengerti tentang perilaku yang diterima dalam lingkungan VR. Panduan ini dapat mencakup prinsip-prinsip kesopanan, penekanan pada penghormatan terhadap individu lain, dan saran praktis tentang bagaimana bersikap aman dan menghindari situasi berisiko. Membentuk komunitas online atau offline yang didedikasikan untuk mendukung korban pelecehan seksual dan mempromosikan kesadaran tentang masalah ini. Komunitas seperti ini dapat menyediakan ruang aman untuk berbagi pengalaman, mendapatkan dukungan, dan mengakses sumber daya yang diperlukan bagi individu yang terkena dampak pelecehan seksual.
3. Mekanisme Pelaporan yang Efektif: Penting untuk menyediakan mekanisme pelaporan yang mudah diakses dan efektif bagi pengguna yang mengalami atau menyaksikan pelecehan seksual dalam lingkungan VR. Tim moderasi harus merespons pelaporan dengan cepat dan tindak lanjuti sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan, termasuk menghapus konten yang melanggar dan mengambil tindakan terhadap pelaku. Mekanisme pelaporan harus mudah diakses oleh semua pengguna VR dan informasi tentang cara melaporkan konten yang tidak pantas harus tersedia dengan jelas. Ini dapat dilakukan melalui pembuatan tombol pelaporan yang terlihat di platform VR atau panduan pengguna yang menjelaskan langkah-langkah pelaporan yang harus diambil. Proses pelaporan harus sederhana dan mudah dimengerti oleh pengguna. Mereka harus dapat melaporkan konten yang tidak pantas dengan beberapa langkah yang mudah dilakukan, seperti mengklik tombol pelaporan, mengisi formulir singkat, atau memberikan deskripsi singkat tentang masalah yang dihadapi. Pengguna yang melaporkan konten yang melanggar harus dijamin kerahasiaan dan anonimitas. Mereka harus merasa aman untuk melaporkan konten tanpa takut akan pembalasan atau diskriminasi. Ini dapat meningkatkan kepercayaan pengguna dalam menggunakan mekanisme pelaporan.
4. Pengembangan Kebijakan dan Pedoman yang Jelas: Perusahaan pengembang platform VR harus mengembangkan kebijakan dan pedoman yang jelas tentang apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam lingkungan virtual mereka. Ini harus mencakup larangan terhadap pelecehan seksual, diskriminasi gender, penyebaran konten pornografi, dan konten merugikan lainnya. Kebijakan harus secara jelas menetapkan tujuan dan lingkungannya, termasuk definisi pelecehan seksual dan perilaku yang tidak diterima dalam lingkungan VR. Hal ini membantu memastikan bahwa semua pengguna memahami batasan dan konsekuensi dari tindakan yang melanggar kebijakan. Kebijakan harus menyertakan prosedur yang jelas untuk melaporkan kasus pelecehan seksual atau perilaku tidak pantas lainnya.
5. Pelatihan untuk Pengguna dan Moderator: Memberikan pelatihan kepada pengguna dan tim moderator tentang bagaimana mengidentifikasi, melaporkan, dan menangani kasus-kasus pelecehan seksual dalam VR sangat penting. Pelatihan ini harus mencakup aspek hukum, psikologis, dan teknis dari pelecehan seksual dalam konteks virtual, serta strategi untuk memberikan dukungan kepada korban.



6. Kolaborasi dengan Pihak Eksternal: Kerjasama dengan lembaga pemerintah, organisasi non-pemerintah, dan ahli dalam bidang kesetaraan gender dan keamanan internet dapat meningkatkan efektivitas upaya pencegahan dan perlindungan. Bersama-sama, mereka dapat mengembangkan strategi yang lebih holistik dan komprehensif dalam mengatasi masalah ini, termasuk penyediaan layanan dukungan dan bimbingan bagi korban pelecehan seksual.

Dengan menerapkan strategi ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan VR yang lebih aman dan inklusif bagi semua pengguna, dengan mengurangi risiko pelecehan seksual dan konten yang merugikan lainnya, serta memberikan perlindungan yang lebih baik bagi korban pelecehan seksual.

### **KESIMPULAN**

Potensi pelecehan seksual terhadap wanita dalam penggunaan Virtual Reality (VR) di Indonesia membawa kita pada pemahaman yang lebih dalam tentang kompleksitas tantangan ini. Dalam lingkungan VR, faktor budaya dan sosial memainkan peran penting dalam membentuk perilaku individu, mempengaruhi representasi gender, dan mengatur norma-norma interaksi. Stereotip gender dan konstruksi sosial tentang wanita tercermin dalam konten VR, memperkuat pandangan yang sempit dan merugikan tentang peran dan kemampuan wanita dalam masyarakat.

Namun, kita juga melihat upaya-upaya untuk mengatasi masalah ini, mulai dari pengembangan kebijakan dan pedoman yang jelas hingga strategi pencegahan dan perlindungan yang berbasis pada pendidikan dan kesadaran. Pentingnya pengawasan konten yang ketat, mekanisme pelaporan yang efektif, dan representasi yang inklusif dalam konten VR tidak dapat dipandang remeh, karena hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih aman, inklusif, dan menghormati bagi semua pengguna.

Dengan demikian, melalui kolaborasi antara pengembang platform VR, pengguna, dan pemangku kepentingan lainnya, kita dapat bekerja sama untuk mengatasi potensi pelecehan seksual terhadap wanita dalam penggunaan VR di Indonesia. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi risiko ini dan langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengatasinya, kita dapat menciptakan lingkungan VR yang lebih positif dan inklusif bagi semua individu. Dengan demikian, potensi VR sebagai alat yang inovatif dan bermanfaat dapat dimanfaatkan sepenuhnya tanpa mengorbankan keamanan dan kesejahteraan pengguna.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dowdell, E. B., Burgess, A. W., & Flores, J. R. (2011). Original research: Online social networking patterns among adolescents, young adults, and sexual offenders. *American Journal of Nursing*, *111*(7), 28–36. <https://doi.org/10.1097/01.NAJ.0000399310.83160.73>
- Fahham, A. M., Ariefa, F. N., Hakim, L. N., Tedja, M., & Susiana, S. (2019). Kekerasan Seksual pada Era Digital. *Malang: Intelegensia Intrans Publishing*, 116. [http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/buku\\_tim/buku-tim-public-118.pdf](http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/buku_tim/buku-tim-public-118.pdf)
- Fardiah, D. (2012). Interelasi Perempuan dan Internet. *Observasi*, *10*(1).
- Jaya, M., & Zahara, R. (2023). Peran Dan Pengaruh Media Digital Dalam Issue Pelecehan Seksual Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, *3*(2), 189–200. <https://doi.org/10.55606/juitik.v3i2.530>
- Putro, H. T. (2015). *Kajian Virtual Reality*.
- Rosyidah, F. N., & Nurdin, M. F. (2018). Perilaku Menyimpang : Media Sosial Sebagai Ruang Baru Dalam Tindak Pelecehan Seksual Remaja. *Jurnal Pemikiran Dan*

*Penelitian Sosiologi*, 2(2), 38–48.  
Yudhanto, Y., & Aji, F. (2017). *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*.