



KEKERASAN SEKSUAL DI METAVERSE DALAM PERSPEKTIF VIKTIMOLOGI

SEXUAL VIOLENCE IN THE METAVERSE FROM A VICTIMOLOGICAL PERSPECTIVE

Atika Zahra Nirmala

Universitas Mataram

E-mail: atikazahra@unram.ac.id

Nunung Rahmania

Universitas Mataram

E-mail: nunung_r@unram.ac.id

Zahratul'ain Taufik

Universitas Mataram

E-mail: zahratulain.taufik@unram.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi diiringi dengan perkembangan kejahatan, berbagai bentuk kejahatan dilakukan dengan pemanfaatan teknologi salah satunya kekerasan seksual. Kekerasan seksual kini tidak hanya dalam dunia nyata tetapi dalam dunia maya. Salah satu bentuk kekerasan seksual di dunia maya adalah pelecehan seksual terhadap avatar di metaverse. Terhadap kejahatan tersebut tentunya korban mengalami dampak secara fisik maupun psikologis walaupun yang mengalami pelecehan seksual adalah avatarnya yang merupakan representasi korban di dunia virtual. Adapaun urgensi penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana kekerasan seksual di metaverse dalam perspektif viktimologi. Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif dengan pendekatan konseptual dan kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekerasan seksual terhadap avatar dalam metaverse dapat dikategorikan sebagai korban kejahatan non konvensional. Korban dalam perspektif viktimologi tidak hanya terbatas pada manusia di dunia nyata namun dapat berupa representasinya di dunia maya.

Kata kunci: Kekerasan Seksual; Metaverse; Viktimologi

Abstract

The development of technology is accompanied by the development of crime, various forms of crime are committed by utilising technology, one of which is sexual violence. Sexual violence is now not only in the real world but in cyberspace. One form of sexual violence in cyberspace is sexual harassment of avatars in the metaverse. Against this crime, of course, the victim experiences physical and psychological impacts even though the one who experiences sexual harassment is his avatar which is a representation of the victim in the virtual world. The urgency of this research is to know and analyse how sexual violence in the metaverse in the perspective of victimology. This research is normative juridical research with a conceptual and case approach. The results show that sexual violence against avatars in the metaverse can be categorised as victims of non-conventional crime. Victims in the victimology perspective are not only limited to humans in the real world but can be their representations in cyberspace.

Keywords: Metaverse; Sexual Violence; Victimology

A. PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dalam segala hal. Kemajuan teknologi tentunya membawa kemudahan bagi manusia, tetapi juga membawa resiko, yang harus diketahui oleh mereka yang menggunakannya. Jika digunakan dengan benar, teknologi dapat bermanfaat, tetapi juga dapat berbahaya bagi penggunanya. Dimana teknologi dapat digunakan untuk kejahatan. Berkembangnya teknologi diikuti dengan berkembangnya jenis kejahatan dalam masyarakat¹, penggunaan teknologi telah melahirkan kejahatan baru, seperti *cybercrime* yang semakin kompleks dan meresahkan.² Dengan semakin meluasnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, kejahatan di dunia maya menjadi semakin menonjol dan memerlukan penanganan khusus.³

Berbagai jenis kejahatan dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi salah satunya kekerasan seksual. Dalam literatur, kekerasan seksual yang terfasilitasi oleh teknologi telah menjadi topik yang penting, baik dalam bentuk kontak virtual maupun komunikasi pribadi melalui berbagai platform online.⁴ Saat ini media apa pun rentan terhadap kekerasan seksual, bahkan yang masih berkembang seperti Metaverse. Kekerasan seksual di metaverse merupakan fenomena yang semakin mendapat perhatian dalam konteks kejahatan yang terkait dengan perkembangan teknologi.

Sebagaimana kasus pertama pelecehan seksual di metaverse pada tahun 2022 di alami oleh Nina Jane Patel⁵. Dia menuturkan bahwa "dalam 60 detik setelah bergabung dia dilecehkan secara verbal dan seksual oleh 3 sampai 4 avatar laki-laki, dengan suara laki-laki, secara virtual memerkosa avatarnya dan mengambil foto ketika dia mencoba melarikan diri dari mereka dan berteriak "jangan berpura-pura anda tidak menyukainya" dan "gosokkan diri anda ke foto". Ibu berusia 43 tahun itu menyatakan bahwa dia mengalami pelecehan dengan cepat. Dia tidak sempat mempertimbangkan untuk menghentikan dan melaporkan orang-orang yang menggangukannya. Saat pelecehan terjadi, dia merasa "membeku". Di sisi lain, dia percaya bahwa pelecehan yang ia alami di metaverse Facebook sangat mirip dengan pelecehan di dunia nyata.

Kemudian kasus serupa kembali terjadi Di Inggris pada awal tahun 2024, seorang gadis berusia di bawah 16 tahun dilaporkan mengalami pemerkosaan virtual beramai-ramai saat bermain game online Horizon Worlds, dunia Metaverse. Saat itu, remaja tersebut berada di 'ruang online' realitas virtual (VR) bersama banyak pengguna lainnya. Setelah itu, sejumlah pria dewasa melakukan pelecehan seksual terhadap avatarnya, yang merupakan karakter digital di dunia Metaverse-nya. Karena tidak ada serangan fisik, korban yang menggunakan headset VR tidak mengalami luka. Namun, petugas menyatakan bahwa korban mengalami trauma emosional dan mental yang sama seperti korban perkosaan di dunia nyata.⁶

Hal ini menunjukkan bahwa metaverse sebagai ruang virtual juga rentan terhadap tindakan kekerasan seksual, yang dapat terjadi melalui berbagai bentuk interaksi digital.

1 Pankhuri Thukral and Vanshika Kainya, "How Social Media Influence Crimes," *Indian Journal of Law and Legal Research*, no. May (2022): 0–11, <https://www.ijlmh.com/wp-content/uploads/Influence-of->

2 Rashida Zahoor and Naseem Razi, "Cyber-Crimes and Cyber Laws of Pakistan: An Overview," *Progressive Research Journal of Arts & Humanities (Prjah)*, 2020, <https://doi.org/10.51872/prjah.vol2.iss2.43>.

3 Zahoor and Razi.

4 Nicola Henry and Anastasia Powell, "Technology-Facilitated Sexual Violence: A Literature Review of Empirical Research," *Trauma Violence & Abuse*, 2016, <https://doi.org/10.1177/1524838016650189>.

5 CNN Indonesia, "Pengakuan Wanita Jadi Korban Pemerkosaan Di Metaverse," CNN Indonesia, 2022, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220202205554-185-754278/pengakuan-wanita-jadi-korban-pemerkosaan-di-metaverse>.

6 Giovani Dio Prasasti, "Kepolisian Inggris Investigasi Dugaan Pemerkosaan Remaja 16 Tahun Di Metaverse," *Liputan6*, 2024, <https://www.liputan6.com/tekno/read/5497213/kepolisian-inggris-investigasi-dugaan-pemerkosaan-remaja-16-tahun-di-metaverse>.

Dengan semakin kompleksnya teknologi dan interaksi di metaverse, perlindungan terhadap korban kekerasan seksual di ruang virtual menjadi semakin mendesak. Perkembangan teknologi dan metaverse juga membawa dampak pada cara kekerasan seksual dipahami dan diatasi. Dalam menghadapi tantangan kekerasan seksual di metaverse, diperlukan pendekatan yang holistik dan terintegrasi, termasuk peningkatan kesadaran kritis, dukungan bagi korban, serta regulasi yang memadai untuk melindungi individu dari risiko kekerasan seksual di ruang virtual⁷. Dengan terus berkembangnya metaverse, pemahaman yang mendalam tentang kekerasan seksual di ruang virtual menjadi semakin penting dalam menjaga keamanan dan kesejahteraan individu dalam interaksi digital. Kasus kekerasan seksual di metaverse merupakan fenomena yang memunculkan keprihatinan serius dalam konteks kejahatan digital.

Berdasarkan hal tersebut studi tentang korban kekerasan seksual di dunia maya menjadi penting karena memberikan pemahaman mendalam tentang dampak psikologis dan sosial yang dialami korban. Studi tentang korban tersebut dikenal dengan viktimologi. Secara terminologis, viktimologi berarti suatu studi yang mempelajari tentang korban, penyebab timbulnya korban dan akibat-akibat penimbunan korban yang merupakan masalah manusia sebagai suatu kenyataan sosial.⁸

Dengan demikian, studi tentang korban kekerasan seksual di dunia maya dapat menjadi dasar yang kuat dalam merumuskan kebijakan dan intervensi yang tepat untuk melindungi korban dan mencegah terjadinya kekerasan seksual di ruang digital. Pentingnya melakukan studi tentang korban kekerasan seksual di dunia maya juga terkait dengan upaya meningkatkan kesadaran masyarakat dan lembaga terkait terhadap isu kekerasan seksual. Dengan demikian, studi tentang korban kekerasan seksual di dunia maya tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang isu tersebut, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam advokasi dan perubahan sosial yang lebih luas dalam upaya menciptakan lingkungan yang aman dan terbebas dari kekerasan seksual.

B. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yuridis normatif untuk mengkaji bagaimana kekerasan seksual di metaverse dalam perspektif viktimologi, adapun jenis pendekatan yang digunakan yaitu konsep dan pendekatan kasus. Teknik memperoleh bahan hukum penelitian ini menggunakan metode pengumpulan bahan hukum berupa studi dokumen dan studi kepustakaan. Adapun penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

C. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dengan munculnya metaverse sebagai ruang realitas virtual yang semakin populer, penting untuk memperhatikan bagaimana interaksi di dalamnya dapat memunculkan bentuk-bentuk kekerasan seksual yang baru. Bentuk kekerasan seksual di metaverse dapat digolongkan menjadi beberapa bentuk, sebagai berikut:⁹

1. Pelecehan seksual verbal dan non-verbal, seperti komentar atau pesan yang mengandung konten seksual yang tidak diinginkan oleh korban.

⁷ Marleen Gorissen et al., "Online Disclosure of Sexual Victimization: A Systematic Review," *Trauma Violence & Abuse*, 2021, <https://doi.org/10.1177/15248380211043831>.

⁸ Arif Gosita, *Masalah Korban Kejahatan* (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 1993).

⁹ Wendy L. Patrick, "Sexual Assault in the Metaverse: Virtual Reality, Real Trauma," *Psychologytoday*, 2023, <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/why-bad-looks-good/202301/sexual-assault-in-the-metaverse-virtual-reality-real-trauma>.

2. Penganiayaan dan pemaksaan untuk melakukan tindakan seksual yang tidak diinginkan, seperti pemerkosaan virtual atau pemaksaan untuk melakukan hubungan seksual virtual.
3. Eksploitasi seksual, seperti memaksa korban untuk melakukan tindakan seksual di depan kamera atau mengirimkan material seksual yang tidak senonoh.
4. Pencurian identitas dan pelecehan seksual melalui avatar, di mana pelaku menggunakan identitas palsu untuk melakukan tindakan pelecehan terhadap korban.
5. Pelecehan dan pemerkosaan dalam game online, di mana perilaku pelecehan seksual dilakukan dalam lingkungan permainan.

Tentunya setiap kejahatan akan selalu menimbulkan korban tak terkecuali dalam dunia maya. Korban Menurut Mardjono Reksodiputro, ada 4 (empat) pengertian korban:¹⁰

1. Korban kejahatan konvensional seperti pembunuhan, perkosaan, penganiayaan, pencurian;
2. Korban kejahatan non konvensional seperti terorisme, pembajakan, perdagangan, narkoba secara tidak sah, kejahatan terorganisasi dan kejahatan melalui komputer;
3. Korban penyalahgunaan secara melawan hukum kekuasaan ekonomi (illegal abuses of economic power) seperti pelanggaran terhadap peraturan perburuhan, penipuan konsumen, pelanggaran terhadap peraturan lingkungan, penyelewengan di bidang pemasaran dan perdagangan oleh perusahaan-perusahaan trans-nasional, pelanggaran peraturan devisa, pelanggaran peraturan pajak dan lain sebagainya;
4. Korban penyalahgunaan secara melawan hukum kekuasaan umum (illegal abuses of public power) seperti pelanggaran terhadap hak asasi manusia.

Berdasarkan hal tersebut korban pelecehan seksual di metaverse digolongkan dalam korban kejahatan non konvensional karena kejahatan tersebut dengan memanfaatkan teknologi komputer. Tidak seperti kejahatan konvensional di mana pelaku dan korban berhadapan satu sama lain, kejahatan di dunia maya memungkinkan pelaku melakukan kejahatan tanpa berhadapan langsung dengan korban. Selain itu, kejahatan ini tidak mengenal batas wilayah negara, dan korban tidak selamanya adalah manusia tetapi juga perangkat yang digunakan untuk menimbulkan korban. Sebagaimana pelecehan seksual di metaverse, pelecehan dilakukan terhadap avatar yang merupakan representasi virtual pengguna yang dapat berinteraksi dengan lingkungan dan pengguna lainnya.

Meningkatnya popularitas platform media sosial yang beroperasi secara online telah menyebabkan dunia fisik dan virtual bersinggungan, sehingga memunculkan istilah "*cybercrime*" dan "*hybrid victims*", yang merujuk pada orang dan identitas mereka di dunia maya, termasuk perangkat apa pun yang digunakan sebagai alat yang menjadi korban.¹¹ Berdasarkan teori *hybrid victims* maka korban yang muncul dapat berupa manusia di dunia nyata maupun representasinya di dunia maya. Sebagaimana kasus pelecehan seksual di metaverse, pelecehan tersebut dialami oleh avatar yang merupakan representasi penggunanya, sehingga berdasarkan teori tersebut meskipun yang mengalami pelecehan adalah avatarnya tetaplah si pengguna tersebut adalah korban yang harus dilindungi sebagaimana kasus yang telah diuraikan korban seolah merasakan pelecehan sebagaimana di dunia nyata. Sehingga dapat dikatakan pelecehan tersebut

10 J.E Sahetapy, *Viktimologi Sebuah Bunga Rampai* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1987).

11 Ariesta Wibisono Anditya, "Tinjauan Viktimologi Kontemporer Hybrid Victims Akibat Media Sosial Berbasis Daring Di Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Viktimologi 2019 "Perlindungan Korban Kejahatan Dan Korban Non Kejahatan Dalam Sistem Hukum Indonesia Sebagai Tantangan Implementasi General Victimology,"* no. November 2019 (2020): 22-24, <http://penerbit.apvi.or.id/index.php/press/article/view/24/24>.

dianggap sebagai bentuk pelecehan yang sama di dunia nyata¹². Studi tentang serangan pada avatar menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan identitas pengguna terhadap avatar dapat memberikan makna moral yang sama seperti hubungan nyata, sehingga perlindungan terhadap avatar juga menjadi penting.

Dampak terhadap korban pelecehan seksual di metaverse dapat sangat merusak secara fisik, emosional, dan psikologis. Korban pelecehan seksual di metaverse sering kali mengalami trauma yang mendalam dan berkepanjangan. Dampak jangka panjang dari pelecehan seksual di metaverse dapat mencakup gangguan kejiwaan, depresi, gangguan stres pasca-trauma, kecemasan, dan gangguan makan. Selain itu, korban juga dapat mengalami isolasi sosial, penurunan harga diri, dan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat¹³. Pelecehan seksual dalam metaverse dapat terjadi karena berbagai faktor yang melibatkan interaksi antar individu di lingkungan virtual. Beberapa faktor yang mungkin menyebabkan terjadinya pelecehan seksual dalam metaverse dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kurangnya Kesadaran Etika dan Norma

Pengguna metaverse mungkin tidak sepenuhnya menyadari batasan etika dan norma perilaku yang berlaku dalam lingkungan virtual, sehingga dapat menyebabkan terjadinya pelecehan seksual¹⁴.

2. Ketidakmampuan Sistem Hukum

Sistem hukum yang belum sepenuhnya mampu menangani kejahatan di metaverse dapat memberikan celah bagi pelaku untuk melakukan pelecehan seksual tanpa konsekuensi hukum yang memadai.¹⁵

3. Kurangnya Pengawasan dan Perlindungan

Lingkungan virtual yang cenderung kurang diawasi dan kurangnya sistem perlindungan yang efektif dapat memperburuk risiko terjadinya pelecehan seksual di metaverse¹⁶.

4. Perilaku Tidak Pantas

Adanya perilaku tidak pantas, seperti komentar seksual yang tidak senonoh, tindakan menyimpang, atau perlakuan yang merendahkan martabat individu, dapat menjadi pemicu terjadinya pelecehan seksual di metaverse¹⁷.

5. Kurangnya Pengetahuan dan Pendidikan

Ketidaktahuan mengenai konsep pelecehan seksual dan kurangnya pendidikan mengenai etika berinteraksi di lingkungan virtual juga dapat menjadi faktor yang mempengaruhi terjadinya pelecehan seksual di metaverse¹⁸.

6. Kebebasan Berekspresi

12 Yuntao Wang et al., "A Survey on Metaverse: Fundamentals, Security, and Privacy," *Ieee Communications Surveys & Tutorials*, 2023, <https://doi.org/10.1109/comst.2022.3202047>.

13 Sherly Vermita Warlenda et al., "Tindakan Kekerasan Seksual Pada Anak Di Kabupaten Lingga Tahun 2017," *Avicenna Jurnal Ilmiah*, 2020, <https://doi.org/10.36085/avicenna.v15i2.906>.

14 Yogesh K Dwivedi, "Exploring the Darkverse: A Multi-Perspective Analysis of the Negative Societal Impacts of the Metaverse," *Information Systems Frontiers*, 2023, <https://doi.org/10.1007/s10796-023-10400-x>.

15 Emily A Leskinen, Lilia M Cortina, and Dana B Kabat, "Gender Harassment: Broadening Our Understanding of Sex-Based Harassment at Work.," *Law and Human Behavior*, 2011, <https://doi.org/10.1007/s10979-010-9241-5>.

16 Juliana Gomez et al., "A Scoping Study of Crime Facilitated by the Metaverse," 2023, <https://doi.org/10.31235/osf.io/x9vbn>.

17 Iyus Yosep et al., "Experiences of Sexual Harassment by Patients Among Nurses at the Mental Hospital of West Java Province: A Qualitative Study," *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2023, <https://doi.org/10.3390/ijerph20085525>.

18 Saurabh Sharma, "User Safety and Security in the Metaverse: A Critical Review," *Ieee Open Journal of the Communications Society*, 2024, <https://doi.org/10.1109/ojcoms.2024.3397044>.

Kebebasan berekspresi dalam menciptakan avatar sesuai keinginan, keberagaman format avatar yang dapat direpresentasikan, serta lingkungan virtual yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan avatar lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kebebasan dalam menciptakan dan berinteraksi dengan avatar dapat mempengaruhi terjadinya pemerkosaan avatar di dunia maya.

Melalui pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pemerkosaan avatar dan upaya perlindungan serta pemulihan yang tepat, diharapkan pengguna dapat merasa aman dan terlindungi dalam lingkungan virtual.

Langkah-langkah pencegahan pelecehan terhadap avatar di metaverse harus didasarkan pada pemahaman dan implementasi praktik yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan virtual yang aman dan mengurangi risiko terjadinya pelecehan. Berikut adalah langkah-langkah pencegahan yang dapat diambil:

1. Pendidikan dan Kesadaran

Memberikan edukasi kepada pengguna metaverse tentang etikaberinteraksi, batasan perilaku yang diterima, dan konsekuensi dari pelecehan seksual terhadap avatar¹⁹

2. Pengembangan Kebijakan

Membangun kebijakan yang jelas dan efektif terkait dengan pencegahan pelecehan seksual di metaverse, serta mengatur perilaku pengguna dan sanksi bagi pelaku kekerasan²⁰

3. Pengawasan dan Pelaporan

Menerapkan sistem pengawasan yang efektif untuk memantau interaksi antar pengguna, serta menyediakan saluran pelaporan yang aman bagi korban atau saksi pelecehan²¹.

4. Penggunaan Teknologi

Memanfaatkan teknologi, seperti VR, untuk menyediakan program pencegahan pelecehan seksual di metaverse, seperti program Virtual-PRO yang telah dievaluasi untuk mencegah pelecehan seksual di kalangan remaja²².

5. Intervensi Avatar

Menggunakan avatar model yang tidak seksualisasi dan mempromosikan representasi yang positif dan menghormati untuk mengurangi risiko pelecehan seksual²³.

Dengan menerapkan langkah-langkah pencegahan ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan metaverse yang aman, inklusif, dan bebas dari pelecehan seksual terhadap avatar. Sehingga seseorang yang berada di lingkungan metaverse dapat mencegah dirinya menjadi korban.

D. KESIMPULAN

Korban kekerasan seksual di metaverse dalam perspektif viktimologi tergolong korban kejahatan non konvensional. Korban yang muncul dapat berupa manusia di dunia nyata maupun representasinya di dunia maya dalam hal ini avatarnya. Meskipun avatarnya

19 Jesse Fox et al., "Sexualized Avatars Lead to Women's Self-Objectification and Acceptance of Rape Myths," *Psychology of Women Quarterly*, 2014, <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>.

20 Malvin Ping Chieng Tan et al., "The Importance of Organizational Climate for Psychosocial Safety in the Prevention of Sexual Harassment at Work," *Journal of Occupational Health*, 2020, <https://doi.org/10.1002/1348-9585.12192>.

21 Bobby Bodenheimer and Qiang Fu, "The Effect of Avatar Model in Stepping Off a Ledge in an Immersive Virtual Environment," 2015, <https://doi.org/10.1145/2804408.2804426>.

22 Virginia Sánchez-Jiménez, "Can Virtual Reality Be Used for the Prevention of Peer Sexual Harassment in Adolescence? First Evaluation of the Virtual-Pro Program," *Psychosocial Intervention*, 2024, <https://doi.org/10.5093/pi2024a1>.

23 Gilbert A Orta Portillo, "Virtual Avatars as a New Tool for Human Immunodeficiency Virus Prevention Among Men Who Have Sex With Men: A Narrative Review," *Mhealth*, 2023, <https://doi.org/10.21037/mhealth-22-33>.

yang mengalami pelecehan seksual namun dampak yang ditimbulkan dirasakan oleh manusia dalam dunia nyata. Korban mengalami dampak terhadap fisik maupun psikologis sehingga diperlukan perlindungan bagi korban dan langkah pencegahan guna mencegah terjadinya korban pelecehan di metaverse.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arif Gosita. 1993. *Masalah Korban Kejahatan*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer
- Sahetapy, J.E. 1987. *Viktimologi Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1987.

Artikel Jurnal:

- Anditya, A. W. (2020). Tinjauan Viktimologi Kontemporer Hybrid Victims Akibat Media Sosial Berbasis Daring di Indonesia. Penerbit Asosiasi Pengajar Viktimologi Indonesia, (1901), 204-213. <http://penerbit.apvi.or.id/index.php/press/article/view/24/24>.
- Bodenheimer, B., & Fu, Q. (2015, September). The effect of avatar model in stepping off a ledge in an immersive virtual environment. In proceedings of the ACM SIGGRAPH symposium on applied perception (pp. 115-118). 2015. <https://doi.org/10.1145/2804408.2804426>.
- Tan, M. P. C., Kwan, S. S. M., Yahaya, A., Maakip, I., & Voo, P. (2020). The importance of organizational climate for psychosocial safety in the prevention of sexual harassment at work. *Journal of occupational health*, 62(1), e12192. <https://doi.org/10.1002/1348-9585.12192>.
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Rana, N. P., Baabdullah, A. M., Kar, A. K., ... & Yan, M. (2023). Exploring the darkverse: A multi-perspective analysis of the negative societal impacts of the metaverse. *Information Systems Frontiers*, 25(5), 2071-2114. <https://doi.org/10.1007/s10796-023-10400-x>.
- Fox, J., Ralston, R. A., Cooper, C. K., & Jones, K. A. (2015). Sexualized avatars lead to women's self-objectification and acceptance of rape myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39(3), 349-362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>.
- Gomez, J., Johnson, S., Borrion, H., & Lundrigan, S. (2023). A scoping study of crime facilitated by the metaverse. <https://doi.org/10.31235/osf.io/x9vbn>.
- Gorissen, M., van den Berg, C. J., Bijleveld, C. C., Ruiters, S., & Berenblum, T. (2023). Online disclosure of sexual victimization: A systematic review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 24(2), 828-843. <https://doi.org/10.1177/15248380211043831>.
- Henry, N., & Powell, A. (2018). Technology-facilitated sexual violence: A literature review of empirical research. *Trauma, violence, & abuse*, 19(2), 195-208. <https://doi.org/10.1177/1524838016650189>.
- Leskinen, E. A., Cortina, L. M., & Kabat, D. B. (2011). Gender harassment: broadening our understanding of sex-based harassment at work. *Law and human behavior*, 35(1), 25. <https://doi.org/10.1007/s10979-010-9241-5>.
- Portillo, G. A. O., Fletcher, J. B., Young, L. E., & Klausner, J. D. (2023). Virtual avatars

as a new tool for human immunodeficiency virus prevention among men who have sex with men: a narrative review. *Mhealth*, 9. <https://doi.org/10.21037/mhealth-22-33>.

- Sánchez-Jiménez, V., Rodríguez-de Arriba, M. L., Ortega-Rivera, J., & Muñoz-Fernández, N. (2024). Can virtual reality be used for the prevention of peer sexual harassment in adolescence? First evaluation of the virtual-PRO program. *Psychosocial intervention*, 33(1), 29. <https://doi.org/10.5093/pi2024a1>.
- Sharma, S., Singh, J., Gupta, A., Ali, F., Khan, F., & Kwak, D. (2024). User Safety and Security in the Metaverse: A Critical Review. *IEEE Open Journal of the Communications Society*. <https://doi.org/10.1109/ojcoms.2024.3397044>.
- Thukral, P., & Kainya, V. (2022). How social media influence crimes. *Issue 2 Indian JL & Legal Rsch.*, 4, 1. <https://www.ijlmh.com/wp-content/uploads/Influence-of->.
- Wang, Y., Su, Z., Zhang, N., Xing, R., Liu, D., Luan, T. H., & Shen, X. (2022). A survey on metaverse: Fundamentals, security, and privacy. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 25(1), 319-352. <https://doi.org/10.1109/comst.2022.3202047>.
- Kursani, E., Nabilah, L., & Wahyudi, A. (2020). Tindakan Kekerasan Seksual pada Anak di Kabupaten Lingga Tahun 2017. *Avicenna*, 15(2), 374175. <https://doi.org/10.36085/avicenna.v15i2.906>.
- Yosep, I., Hikmat, R., Suryani, S., & Mardhiyah, A. (2023). Experiences of sexual harassment by patients among nurses at the mental hospital of West Java Province: a qualitative study. *International journal of environmental research and public health*, 20(8), 5525. <https://doi.org/10.3390/ijerph20085525>.
- Zahoor, R., & Razi, N. (2020). Cyber-crimes and cyber laws of Pakistan: An overview. *Progressive Research Journal of Arts & Humanities (PRJAH)*, 2(2), 133-143. <https://doi.org/10.51872/prjah.vol2.iss2.43>.

World Wide Web:

- CNN Indonesia. “Pengakuan Wanita Jadi Korban Pemerkosaan Di Metaverse.” *CNN Indonesia*, 2022. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220202205554-185-754278/pengakuan-wanita-jadi-korban-pemerkosaan-di-metaverse>.
- Patrick, Wendy L. “Sexual Assault in the Metaverse: Virtual Reality, Real Trauma.” *Psychologytoday*, 2023. <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/why-bad-looks-good/202301/sexual-assault-in-the-metaverse-virtual-reality-real-trauma>
- Prasasti, Giovanni Dio. “Kepolisian Inggris Investigasi Dugaan Pemerkosaan Remaja 16 Tahun Di Metaverse.” *Liputan6*, 2024. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5497213/kepolisian-inggris-investigasi-dugaan-pemerkosaan-remaja-16-tahun-di-metaverse>.