

# Perkembangan Efek Psiko-Sosial Virtual Reality Ditinjau dalam Filsafat Post-Fenomenologi

Muhammad Haekel Almuhibb; Fakultas Hukum Universitas Pasundan,  
[mhalmuhibb@gmail.com](mailto:mhalmuhibb@gmail.com)

*ABSTRACT: People have been perplexed by the dilemma of the link between virtual space and the body since the rise of virtual reality technologies. The question of whether human "mind and body" are separated or integrated into virtual space has sparked numerous academic disputes according to psychology and philosophy of mind. Some evidence from psychology research proof that virtual space giving an impact on "real reality", especially aggression and crimes. This study aims to see the nature of virtual space in normative criminal law studies. People may commit crimes caused by due to symptoms of psychosis. This shows there's a possible dysfunction in mixed reality between the integration of virtual space and the body. After evaluating this issue using Don Ihde's Bodies and Technologies Theory, a technical post-phenomenologist, it is possible to infer that the interaction between technology and people is interdependent, and includes virtual reality. The mind and body are intertwined, and the body serves as the foundation for perception. Even if the virtual realm allows for true interaction and immersion, "de-bodying" is not conceivable, because the virtual space can only extend the perception of being in it. It has its meaning and effects in the real world. The conclusion is the virtual space will change user perception through the immersion experience & time. At the same time, the actual space became not important anymore and led to the obscure "mixed" reality, where it makes a symptom called psychosis, as part of a mental disorder. This shows that it is necessary to hold preventive law enforcement by divided into two methods, to prevent the first crime, and to reduce repetition rather than the crime.*

*KEYWORDS: VR, Philosophy, Post-Phenomenology*

**ABSTRAK:** Masyarakat dibuat bingung dengan dilema hubungan antara ruang virtual dan tubuh sejak munculnya teknologi realitas virtual. Pertanyaan apakah "pikiran dan tubuh" manusia dipisahkan atau diintegrasikan ke dalam ruang virtual telah memicu banyak perdebatan akademis menurut psikologi dan filsafat pikiran. Beberapa bukti dari penelitian psikologi membuktikan bahwa ruang virtual memberikan dampak pada "realitas nyata", terutama agresi. dan kejahatan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hakikat ruang maya dalam kajian hukum pidana normatif. Seseorang dapat melakukan kejahatan karena gejala psikosisnya. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan disfungsi dalam realitas campuran antara integrasi ruang maya dan tubuh.

Setelah mengevaluasi masalah ini dengan menggunakan Teori Tubuh dan Teknologi Don Ihde, seorang ahli pasca-fenomenologi teknis, kita dapat menyimpulkan bahwa interaksi antara teknologi dan manusia saling bergantung, dan mencakup realitas virtual. Pikiran dan tubuh saling terkait, dan tubuh berfungsi sebagai landasan

persepsi. Sekalipun dunia maya memungkinkan terjadinya interaksi dan perendaman sesungguhnya, "penghilangan tubuh" tidak dapat dibayangkan, karena ruang maya hanya dapat memperluas persepsi berada di dalamnya. Itu memiliki makna dan efeknya di dunia nyata.

Kesimpulannya adalah ruang virtual akan mengubah persepsi pengguna melalui pengalaman & waktu pencelupan. Pada saat yang sama, ruang sebenarnya menjadi tidak penting lagi dan mengarah pada realitas "campuran" yang kabur, sehingga menjadikan suatu gejala yang disebut psikosis, sebagai bagian dari gangguan jiwa. Hal ini menunjukkan perlunya diadakan penegakan hukum preventif dengan membagi dua cara, pertama mencegah terjadinya kejahatan, dan mengurangi pengulangan kejahatan.

**KATA KUNCI:** VR, Filsafat, Pos-Fenomenologi

## I. PENDAHULUAN

Kenyataannya, dunia kehidupan tanpa teknologi hanyalah sebuah ilusi. Setiap hari, manusia hidup dengan teknologi. Jadi, teknologi mempunyai hubungan dengan pengalaman manusia terhadap kehidupan dunia. Tubuh manusia memahami dunia melalui teknologi. Dunia game virtual sebagai platform jejaring sosial juga semakin memberikan dampak positif dan negative (Vatican, 2006).

Sisi positif dari dunia maya ini tentu saja menambah tren perkembangan teknologi dunia dengan segala bentuk kreativitas manusia. Selain itu dampak negatifnya dapat menimbulkan munculnya kejahatan yang disebut *cybercrime* atau kejahatan melalui dunia maya. Semakin maraknya kejahatan yang erat kaitannya dengan penggunaan teknologi berbasis komputer dan jaringan telekomunikasi semakin membuat resah para pengguna game virtual (Polen, 2014).

Sebuah studi yang dilakukan oleh peneliti Stanford pada tahun 2007 menyebut fenomena ini sebagai 'efek Proteus'. *Proteus Effect* merupakan sebuah fenomena dimana orang yang memiliki karakter virtual yang menarik akan lebih berani bermesraan dengan orang lain, sedangkan mereka yang memiliki karakter virtual yang tinggi, misalnya, akan menjadi lebih percaya diri dan agresif saat bernegosiasi. Ada risiko bahwa perilaku yang dikembangkan di dunia maya semacam ini bisa 'menular' ke dunia nyata (Goretzki, 2007).

Siswa yang memainkan permainan kekerasan selama 20 menit sehari selama tiga hari berturut-turut dianggap lebih agresif dan kurang berempati dibandingkan mereka yang tidak memainkan permainan tersebut, menurut sebuah penelitian oleh psikolog Brad Bushman dan di Ohio State University. Tindakan kekerasan yang berulang-ulang, memainkan peran sebagai pelaku kekerasan, dan tidak adanya konsekuensi negatif dari kekerasan merupakan aspek pengalaman bermain game yang mendorong perilaku agresif, menurut penelitian yang dilakukan oleh psikolog Craig Anderson di Iowa State University dan Wayne Warburton di Macquarie University di Sydney. . Penembak massal seperti Aaron Alexis (Washington Navy Yard, 2013, 12 meninggal), Adam Lanza (Sandy Hook Elementary, 2012, 26

meninggal), dan Anders Breivik (Norwegia, 2011, 8 meninggal) semuanya adalah gamer yang obsesif (Kosa, 2020).

Dalam konteks kriminologi, hal ini dapat diartikan sebagai gejala psikosis. Psikosis merupakan kondisi manusia dalam keadaan gangguan jiwa. Manusia dengan keadaan psikotik telah kehilangan kontak dengan kenyataan, dan kesulitan membedakan antara kenyataan dan fantasi. Hal ini tentu saja erat kaitannya dengan hakikat kegunaan realitas maya yang mengarah pada realitas imajiner (Junginger, 1996).

Menurut Lombroso dalam pendapat psikologi kriminal, subjek hukum dalam hal ini manusia yang mengalami keterbelakangan mental dan psikosis merupakan tokoh penting dalam pelanggaran peraturan. Hal ini menunjukkan perlunya diadakan peraturan terkait virtual reality yang melibatkan manusia sebagai subjek hukum yang dapat membuat manusia mengalami psikosis (Veling, 2014; Damaiana, 2013).

## **II. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Secara umum pengertian metode penelitian yaitu sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2018).

## **III. HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN**

Game virtual mengubah persepsi pengguna seiring berjalannya waktu. Siklus waktu yang terjadi dalam sebuah game mengalami pembesaran. Ilusi waktu diambil dari posisi belakang ke posisi depan. Selain itu, permainan virtual telah mengubah persepsi pengguna terhadap ruang, karena lingkungan virtual mengalami pembesaran dan menjadi lebih 'penting' pada saat yang sama, ruang sebenarnya diperkecil dan lingkungan menjadi 'tidak penting' lagi. Ada tiga variasi dalam permainan virtual; pertama, hubungan tubuh, hubungan hermeneutika, dan hubungan keberbedaan (LaValle).

Teknologi seolah-olah dibawa ke dalam pengalaman dan dunia dirasakan melalui teknologi. Teknologi berada di antara pengamat dan objek dan mengubah bagaimana realitas dialami menurut Don Ihde tentang hubungan perwujudan antara manusia dan teknologi. Teknologi dalam hubungan alteritas dipandang sebagai “yang lain”, dengan “kehidupannya sendiri di dalam lingkungan yang memungkinkan bentuk kehidupan tersebut” (Ihde, 1993).

Sensus mengacu pada tingkat gairah sadar organisme. Setiap hewan hidup harus memproses informasi secara terus menerus, dan hal ini sebagian besar dilakukan secara tidak sadar. Bahkan saat kita tidur tanpa mimpi, tubuh kita terus-menerus dipantau dan dipelihara, seperti halnya lingkungan fisik di sekitarnya. Namun tingkat kesadaran kita sangat rendah, kecuali jika ada krisis internal atau eksternal, kram perut, atau suara jendela pecah—mendorong kita untuk waspada (Eva, 2001).

Sebaliknya, sebagian besar aplikasi VR saat ini menekankan pengalaman dan eksplorasi informasi, menekankan kehadiran, yang membuat pengguna merasa bahwa mereka ada di dalam realitas yang diciptakan.

Adanya tiga variasi hubungan manusia dan teknologi dalam bentuk virtual reality pada hakikatnya berarti adanya kesatuan antara manusia dan teknologi. Risiko menyatu dengan tubuh virtual dapat mengakibatkan penyakit mental atau perasaan terasing dari tubuh aslinya setelah sekian lama berada di VR. Di dunia virtual, pemain juga cenderung mencoba menyesuaikan diri dengan karakter virtualnya, jelas Metzinger (Buckingham, 2021).

Realitas virtual mungkin menjadi kemungkinan pengalaman fisik dan mental yang utuh untuk melakukan apa pun, termasuk yang tidak dapat dilakukan karena keterbatasan moral dan hukum, seperti simulasi realistis pengalaman membunuh seseorang.

Manusia telah mewujudkan makhluk, yang berarti bahwa cara kita berpikir, merasakan, memahami, dan berperilaku terikat dengan fakta bahwa kita ada sebagai bagian dari dan di dalam tubuh kita. Dengan membajak kapasitas proprioception kita – yaitu kemampuan kita untuk

membedakan keadaan tubuh dan menganggapnya sebagai milik kita – VR dapat meningkatkan identifikasi kita dengan karakter yang kita mainkan.

Dalam lingkungan virtual yang imersif, bagaimana rasanya membunuh? Pasti pengalaman yang menakutkan, menggemparkan, bahkan menegangkan. Namun dengan menjadi pembunuh, kita berisiko membuat kekerasan menjadi lebih menggoda, melatih diri kita dalam kekejaman, dan menjadikan agresi sebagai sesuatu yang normal.

Williams mengklasifikasikan kerugian yang terjadi di komunitas online. Menurutnya, ada 1. kejahatan siber, 2. penyimpangan siber, dan 3. dampak buruk siber. Meskipun kejahatan dunia maya adalah kejahatan yang bersifat black letter yang dituntut oleh hukum dan otoritas pidana geografis, penyimpangan dunia maya dan dampak buruk dunia maya adalah kerugian yang disebabkan oleh VR. Kejahatan dunia maya adalah aktivitas yang merugikan atau menyinggung salah satu anggota komunitas tertentu, namun tidak melanggar gagasan moral semua orang secara umum. Sebaliknya, penyimpangan dunia maya adalah tindakan berbahaya yang dianggap subversif oleh seluruh atau sebagian besar masyarakat, setidaknya tokoh-tokoh terkemuka di dalamnya, dan oleh karena itu tidak dapat ditoleransi (Williams, 2006).

Bentuk hiburan baru ini berbahaya. Dampak kekerasan virtual yang mendalam harus dipertanyakan, dipelajari, dan dikendalikan. Sebelum simulasi pengalaman membunuh seseorang dapat disimulasikan secara realistis, pembunuhan di VR harus dibuat ilegal. Ada bahayanya jika orang terbiasa tidak hanya mengamati tetapi juga melakukan tindakan tersebut karena tindakan tersebut diwujudkan dalam avatar.

Panel Penasihat Penipuan Inggris (FAP) mengatakan, “tidak ada yang virtual dalam kejahatan online, semuanya terlalu nyata. Sudah saatnya pemerintah menanggapi hal ini dengan serius.” Akibatnya, undang-undang tidak berhenti hanya karena ini adalah dunia maya, namun karena sifatnya yang tanpa batas, mungkin sulit untuk menentukan undang-undang mana yang berlaku. Dan terdapat budaya anonimitas, sehingga sering kali sulit untuk mengetahui apa yang Anda

hadapi. Siapa yang dapat mengatur dunia Realitas Virtual? Apakah tergantung UU masing-masing negara, misalnya UU ITE? Atau Apakah kita dalam keadaan melanggar hukum (dalam konteksnya hanya perusahaan yang bisa menentukan aturannya)? (Ananthaswamy, 2016)

Schutz mengatakan bahwa 'Internet dan peraturannya tidak dapat dilihat sebagai sebuah fenomena tunggal, oleh karena itu agar peraturan dapat berjalan secara efektif kita perlu 'menantang kebijaksanaan konvensional bahwa internet bersifat global'. Tidak adanya otoritas pusat di internet merupakan masalah besar (Schutz, 2008).

Standar di dunia maya adalah anonimitas'. Lessig percaya bahwa hal ini adalah kunci menuju 'keandalan – yaitu kemampuan pemerintah untuk mengatur perilaku di sana.' Karena penggunaan kode atau arsitektur ini, Lessig sebelumnya berargumentasi bahwa 'hal ini menjadikan [ruang siber] pada dasarnya tidak dapat diatur'. Menilai penyimpangan virtual terhadap orang berdasarkan hukum geografis adalah hal yang rumit, karena 'orang' tersebut hilang, dan pengguna hanya hadir dan menghubungi orang lain di VR melalui alter ego virtualnya, namun tidak secara langsung. Lessig percaya bahwa dunia maya 'berpotensi menjadi antitesis dari ruang kebebasan' yang bertentangan dengan pandangan arus utama yang menyatakan bahwa 'ruang siber tidak dapat diatur. Dimana tidak ada satu negara pun yang dapat hidup tanpanya, namun tidak ada negara yang mampu mengendalikannya.

Yang penting bukanlah tindakan individu di dalam ruang tersebut, melainkan lokasi orang-orang yang melakukan tindakan salah. Lessig menyebutnya sebagai 'keteraturan di Dunia Maya'. Dengan kata lain, regulasi adalah kemampuan pemerintah dalam mengatur perilaku di dunia maya. 'Ruang siber adalah ruang yang kurang bisa diatur dibandingkan ruang nyata. Hanya ada sedikit hal yang bisa dilakukan pemerintah'. Namun, Lessig percaya bahwa untuk mengatasi dunia maya yang tidak dapat diatur, pemerintah perlu mengatur dalam batas-batas yurisdiksi negara.

#### **IV. KESIMPULAN**

Teknologi realitas virtual membuat manusia masuk ke dalam realitas yang imersif. Namun, manusia tenggelam dalam keasyikan ini. Dengan demikian, manusia tidak bisa membedakan mana yang nyata dan yang maya. hal ini mempunyai dampak yang luar biasa terhadap kejahatan. berdasarkan penelitian yang telah diuraikan bahwa terdapat keterkaitan perilaku manusia antara dunia maya dengan dunia nyata khususnya dari pengguna virtual reality.

Kebebasan perilaku untuk melakukan apa pun termasuk kejahatan di dunia maya terbawa ke dunia nyata. Menurut Don Ihde, manusia masa kini harus mampu membedakan dunia maya dan dunia nyata, terutama dunia maya yang menawarkan pengalaman imersif.

Dalam konteks ini, negara dan seluruh negara di dunia harus mendiskusikan bagaimana mencegah hal tersebut terjadi. Perlu diingat, ini hanyalah awal dari perkembangan Virtual reality, apa yang akan terjadi kedepannya? Dengan demikian negara harus bersiap dengan produk legislasinya, tidak ketinggalan jauh dengan perkembangan teknologi yang bahkan telah banyak menimbulkan korban kejahatan dari dampak virtual reality.



## DAFTAR REFERENSI

- Anil Ananthaswamy. "Virtual reality could be an ethical minefield – are we ready?" *newscientist.com*, 2016. <https://www.newscientist.com/article/2079601-virtual-reality-could-be-an-ethical-minefield-are-we-ready/>.
- Buckingham, Angela. "Murder in Virtual Reality should be Illegal." *Aeon*, 2021. <https://aeon.co/ideas/murder-in-virtual-reality-should-be-illegal>.
- Damaiana, dan Monica Ayu Soraya Tonny Saputri. "Telaah kriminologis pelecehan dan kekerasan seksual terhadap anak." *Recidive* 2, no. 3 (2013): 222–29.
- Fraud Advisory Panel. "Cyber Crime: Social Networking and virtual worlds." *Fraud Advisory Panel*, 2009.
- Goretzki, Monika. "The Differentiation of Psychosis and Spiritual Emergency." *University of Adelaide*, 2007.
- Ihde, Don. *Technology and the Lifeworld*. *International Studies in Philosophy*. Vol. 25, 1993. <https://doi.org/10.5840/intstudphil199325185>.
- II, John Paul. "COMPENDIUM OF THE SOCIAL DOCTRINE OF THE CHURCH: TO HIS HOLINESS POPE JOHN PAUL II MASTER OF SOCIAL DOCTRINE AND EVANGELICAL WITNESS TO JUSTICE AND PEACE." *Vatican*, 2006.
- Junginger, John. "Psychosis and violence: The case for a content analysis of psychotic experience." *Schizophrenia Bulletin* 22, no. 1 (1996): 91–103. <https://doi.org/10.1093/schbul/22.1.91>.
- LaValle, Steven M. *Virtual Reality*. *Cambridge: Cambridge University*, 2019.
- Polen, Matthew J.L. "Framing the Violence: How Mainstream American Newspapers and Cable Networks Frame Coverage of Mass Shootings." *College of Communication and Information of Kent State University*, 2014.

Schultz, Thomas. "Carving up the internet: jurisdiction, legal orders, and the private/public international law interface." *European Journal of International Law* 19, no. 4 (2008): 799–839.

Veling, Wim, Steffen Moritz, dan Mark Van Der Gaag. "Brave new worlds - Review and update on virtual reality assessment and treatment in psychosis." *Schizophrenia Bulletin* 40, no. 6 (2014): 1194–97. <https://doi.org/10.1093/schbul/sbu125>.

Williams, Matthew. "Virtually criminal: Crime, deviance, and regulation online." *Virtually Criminal: Crime, Deviance and Regulation Online*, 2006, 1–195. <https://doi.org/10.4324/9780203015223>.