



## Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Dalam Sistem *Game Online*

Indra Padillah Akbar<sup>1)</sup>, Rani Apriani<sup>2)</sup>

Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

[indrapadillahakbar161@gmail.com](mailto:indrapadillahakbar161@gmail.com)<sup>1)</sup>

[Raniapriani@fhunsika.ac.id](mailto:Raniapriani@fhunsika.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kesadaran masyarakat terhadap perilaku ujaran kebencian yang dilakukan dalam *game online*, sekaligus untuk mengetahui ketentuan hukum dan proses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di dalam *game online* dan faktor-faktor apa saja yang menjadi hambatan / rintangan dalam penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di dalam *game online*. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian kali ini adalah: 1) Mengapa pemain *game online* melakukan perbuatan ujaran kebencian? 2) Bagaimanakah ketentuan hukum yang mengatur tentang ujaran kebencian? 3) Bagaimana penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di dalam *game online*? 4) Faktor-faktor apa saja yang menjadi hambatan/rintangan dalam proses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian? Metode penelitian yang dipakai oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode normative empiris, yang pada dasarnya merupakan penggabungan dari metode normative dengan metode empiris. Hasil dari penelitian kali ini akan menunjukkan penyebab pemain *game online* melakukan perbuatan ujaran kebencian dalam game online di Indonesia, proses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian, ketentuan hukum yang mengatur perbuatan ujaran kebencian, dan faktor-faktor yang menjadi hambatan/rintangan dalam penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di dalam game online.

Kata Kunci: Ujaran kebencian, Game Online, UU tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

### Abstract

*This study was conducted with the aim of finding out how the legal provisions governing hate speech perpetrators are contained in Law Number 11 of 2011 concerning Information and Electronic Transactions, as well as to find out how law enforcement is against perpetrators of hate speech in online games and what factors which becomes an obstacle / obstacle in enforcing the law against perpetrators of hate crimes in online games based on the Law and Electronic Transaction Information. The formulation of the problem posed in this study are: 1) Why do online game players commit acts of hatred? 2) the legal provisions governing hate? 3) How to enforce the law against hate actors in online games? 4) What are the obstacles in the law enforcement process against hate crime perpetrators? The research method used by the author in this study is the empirical normative method, which is basically a combination of the normative method with the empirical method. The results of this study will show the causes of online game players committing hateful acts in online games in Indonesia, the law enforcement process against hate crime perpetrators, legal provisions governing hateful acts, and factors that become obstacles in enforcing the law against perpetrators of speech. Hatred in online games.*

Keyword: Hate speech, Law on Information and Electronic Transactions, Online Games



## PENDAHULUAN

Permainan diartikan sebagai suatu kegiatan rekreasi yang dilakukan di waktu luang sebagai sarana hiburan atau kesenangan. Permainan dapat dimainkan dengan cara berkelompok ataupun sendiri. Permainan merupakan sebuah aktivitas yang terbentuk dari sekumpulan komponen dan peraturan serta memiliki beberapa tolak ukur seperti aturan, tujuan, arah yang terus berubah, kesempatan, persaingan, berbagi pengalaman, umum dan kesetaraan, kebebasan dan aktivitas (Wolfgang Kramer, 2000).

Akibat dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, permainan mengalami perubahan yang cukup besar. Hal itu dapat dilihat dengan banyaknya permainan yang bermunculan secara digital seperti contohnya video game atau game online. Sehingga, membuat permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa terancam punah atau menghilang karena mulai ditinggalkan oleh anak-anak khususnya anak remaja dan beralih ke permainan modern.

Menurut Ernest Adams dan Andrew Rollings (2006), *game online* dianggap sebagai teknologi. Alih-alih disebut sebagai permainan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam game online, ada mekanisme yang menghubungkan pemain bersama-sama, bertentangan dengan pola unik yang ada dalam permainan.<sup>1</sup> Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat suatu mekanisme yang menghubungkan pemain dalam game online, sehingga game online bukan hanya sebuah permainan sederhana saja, melainkan sebuah kemajuan teknologi. Jadi dapat dikatakan bahwa *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan secara bersamaan yang terhubung melalui sebuah jaringan internet<sup>2</sup>. Dalam arti lain *game online* mensyaratkan pemainnya agar dapat terhubung ke koneksi internet untuk bisa memainkannya, karena sejatinya game online dapat menghubungkan pemainnya dari berbagai belahan dunia untuk dimainkan secara bersama-sama. Dengan demikian, pemain dapat berinteraksi dengan orang lain dalam sebuah game online.

Oleh karena itu, pengembang *game online* menyediakan sebuah fitur komunikasi yang dapat digunakan oleh pemain untuk mempermudah dalam kerja sama tim, baik itu dalam berkomunikasi, berinteraksi, ataupun mengatur strategi untuk memastikan kemenangan (Weibel, dkk 2008). Terdapat dua jenis komunikasi yang tersedia didalam game online, yaitu pesan *text/chatbox* dan pesan suara/*voice chat* (microphone). Namun sangat disayangkan dengan adanya kebebasan yang diberikan dalam berkomunikasi di game online, banyak dampak negative yang muncul akibat dari konflik antar pemain. Banyak pemain yang menggunakan kata-kata kasar dan jorok dalam berkomunikasi. Hal tersebut bertujuan untuk memaki, mencaci, berteriak, dan menghina kepada pemain satu tim ataupun tim lawan. Perilaku-perilaku tersebut dapat digolongkan sebagai Tindakan ujaran kebencian (*hate Speech*).

Ujaran kebencian/*Hate Speech* merupakan suatu istilah untuk perbuatan berupa ungkapan/perkataan, tulisan, perilaku, ataupun gambar yang mengandung unsur pencemaran nama baik, penghinaan, perbuatan tidak menyenangkan, menghasut atau penyebaran berita bohong. Perbuatan tersebut memberikan dampak negative kepada korban seperti terjadinya tindakan kekerasan, diskriminasi, bahkan sampai kepada tindakan penghilangan nyawa atau rasa ingin bunuh diri dari korban akibat rasa malu dari sanksi sosial dan kehilangan nama baik. Hal ini jelas melanggar ketentuan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan ketentuan Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP).

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis tertarik untuk mengetahui dan mempelajari bagaimana ketentuan hukum dan proses hukum yang berlaku bagi pelaku ujaran kebencian dalam *game online*. Penelitian ini penulis tuangkan kedalam bentuk jurnal yang berjudul "**Upaya Penegakkan Hukum Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Dalam Sistem *Game Online***". Hasil dari penelitian kali ini akan menunjukkan penyebab pemain game online melakukan perbuatan ujaran kebencian dalam game online di Indonesia, proses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian, ketentuan hukum yang mengatur perbuatan ujaran kebencian, dan faktor-faktor yang menjadi hambatan / rintangan dalam penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di dalam game online.

## METODE

Penelitian merupakan sarana dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang harus didasarkan pada proses berpikir ilmiah yang diuraikan dalam metode ilmiah.<sup>3</sup> Metode penelitian yang dipakai oleh penulis dalam penulisan jurnal kali ini adalah metode normative empiris, yang pada dasarnya merupakan

<sup>1</sup> Tasha, "Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia". <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>

<sup>2</sup> Muhammad Affandi. 2013. "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 005 Samarinda", dalam eJournal Ilmu Komunikasi.

<sup>3</sup> Ismayani Ade, 2019, *Metodologi Penelitian*, Aceh: Syiah Kuala University Press

penggabungan dari metode normative dengan metode empiris. Metode penelitian normative empiris merupakan penelitian yang mengkaji pada penerapan atau pelaksanaan hukum normative (Undang-Undang) dalam mengatasi peristiwa hukum yang terjadi di masyarakat. Lebih lanjut lagi dalam mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan data primer berupa data yang diperoleh secara langsung dilapangan seperti hasil kuesioner, wawancara dan pengamatan dari narasumber yang berkaitan dengan penelitian ini<sup>4</sup>. Dan data sekunder yang diperoleh dari buku-buku, jurnal, dokumen resmi yang diterbitkan oleh pemerintah, penelitian atau pendapat para ahli serta situs atau sumber yang terpercaya<sup>5</sup> serta peraturan perundang-undangan terkait.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tindakan Ujaran Kebencian di Dalam Sistem *Game online*

Di era digital ini *gadget* tidak dapat lepas dari tangan manusia, karena dengan *gadget* manusia dapat saling terhubung di dunia maya dengan sambungan jaringan internet, termasuk *game online* yang sedang digandrungi oleh semua kalangan usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan *game online* menawarkan berbagai macam fitur yang menarik dan menantang, sehingga menimbulkan rasa kepuasan tersendiri bagi para pemain/*gamers* saat dimainkan secara bersama-sama/*multiplayer*.

Salah satu fitur yang paling sering digunakan dalam bermain *game online* adalah fitur komunikasi/*chatting*. Dengan fitur ini pemain dapat saling berkomunikasi dan bertukar informasi dengan rekan satu tim untuk menyusun strategi agar dapat memenangkan permainan. Namun, dengan diberikannya kebebasan dalam berkomunikasi di *game online*, banyak pemain/*player* yang menggunakan bahasa yang kasar dan tidak sopan seperti melakukan penghinaan, menghasut, memprovokasi, dan menjatuhkan derajat seseorang hingga berujung dengan perdebatan dan perkelahian dalam permainan. Perbuatan-perbuatan tersebut dapat digolongkan sebagai perbuatan ujaran kebencian/*hate speech*.

Menurut Black's Law Dictionary, ujaran kebencian adalah "*Speech that carries no meaning other than the expression of hatred for some group, such as a particular race, esp. In circumstances in which the communication is likely to provoke violence*".<sup>6</sup> Ujaran kebencian atau *hate speech* diartikan sebagai suatu bentuk tindakan yang mengungkapkan kebencian kepada suatu komunitas atau ras tertentu baik dalam hal ras, suku, agama, jenis kelamin, kewarganegaraan, dan lain-lain.

Perbuatan *Hate speech* yang dilakukan pemain *game online* dapat menimbulkan kerugian selama permainan berlangsung, karena dapat berpotensi mengurangi semangat kerja sama, tim, memberikan suasana permainan yang tidak kondusif, dan mengacaukan jalannya permainan hingga berujung dengan kekalahan. Selain itu juga, menurut jawaban dari responden saya, perbuatan *hate speech* dapat memberikan rasa tidak percaya diri seseorang, mempengaruhi mental seseorang, dan membuat orang lain sakit hati. Sehingga dapat berujung dengan timbulnya korban jiwa. Terdapat beberapa aspek yang memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan ujaran kebencian/*hate speech*, diantaranya:

1) Permainan yang kurang baik

Yaitu kondisi dimana salah satu pemain tidak dapat bermain dengan baik, contohnya dalam *game Mobile Legend* adalah ketika salah satu pemain tidak dapat membaca map dengan baik, sehingga tidak dapat membantu tim dalam melawan serangan musuh.

2) Perbedaan jenis kelamin, agama, dan negara pemain

Dalam *game Mobile legend* yang tentu saja dimainkan oleh semua orang dari belahan dunia terdapat perbedaan jenis kelamin, agama, dan juga negara. Perbedaan itulah yang menjadi faktor penyebab seseorang melakukan perbuatan *hate speech*. Contohnya saja ketika salah satu pemain melihat pemain lain dalam satu tim ataupun tim lawan yang menggunakan bendera negara Myanmar/Malaysia pasti mereka langsung saja melemparkan kata-kata hinaan dan cacian kepada pemain tersebut, karena bendera negara Myanmar/Malaysia identik dengan pemain yang tidak dapat bermain dengan benar.

3) Perilaku Troll

Troll atau trolling merupakan bermain *game* dengan asal-asalan tidak sesuai dengan tugasnya, sehingga membuat pemain lain kesal. Contohnya menggunakan item build yang tidak sesuai dengan jenis hero yang digunakan

<sup>4</sup> Johny Ibrahim. 2006. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang:Bayumedia Publishing

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm 24

<sup>6</sup> Bryan A Garner (Ed), 2004, Black's Low Dictionary, Eighth Edition, West Group, St. Paul Minnesota, hlm 4381

4) Melakukan perbuatan AFK

AFK merupakan istilah yang tidak asing lagi dalam dunia *game online* yang merupakan kepanjangan dari *Away From Keyboard*. Kalau dalam Bahasa Indonesia berarti “pergi atau menjauh dari keyboard”. Dalam game *Mobile Legend* perilaku AFK merujuk kepada kepada pemain yang online namun tidak aktif bergerak karena pemain tersebut meninggalkan permainan.

5) Melakukan *feed/feeding*

Kata *feed* atau *feeding* berasal dari bahasa Inggris yang berarti memberikan makan. Pengertian tersebut tidak beda jauh dengan kata *Feed* atau *feeding* dalam game MOBA yang diartikan sebagai suatu perbuatan salah satu pemain yang terbunuh oleh tim lawan secara berkali-kali atau terus-menerus dengan sengaja.

Jika komunikasi dalam permainan semakin memanas, pemain akan terpancing emosi dan berujung dengan berkata-kata kasar dengan membawa nama orang tua. Pemakaian kata-kata kasar dan makian tersebut termasuk kedalam salah satu bentuk ujaran kebencian yang mengungkapkan rasa ketidaksenangan kepada pemain lain atau bahkan digunakan untuk mendapatkan perhatian lebih dari pemain lain agar pemain lain dapat terbawa emosi dan ikut membalas dengan kata-kata yang lebih kasar lagi. Karena mungkin sebagian pemain game online menganggap perbuatan ujaran kebencian/*hate speech* sebagai suatu perbuatan yang biasa.

## 2. Ketentuan Hukum yang mengatur tentang Tindakan ujaran kebencian.

Dalam hukum positif Indonesia, tindakan mengenai ujaran kebencian yang dilakukan didalam dunia maya termasuk game online secara eksplisit diatur oleh Undang-Undang Transaksi Informasi dan Elektronik (ITE) di Pasal 28 (2) jo Pasal 45A (2). Undang-Undang ini menetapkan bahwa individu yang sengaja dan secara tidak sah menyebarkan informasi dengan maksud mendorong kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok-kelompok masyarakat tertentu berdasarkan suku, agama, ras, dan intergrup (SARA) dikenakan hukuman maksimal 6 tahun penjara dan / atau denda hingga Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Adapun unsur-unsur pidana yang terdapat dalam Pasal tersebut yang harus dipenuhi seseorang agar dapat dikatakan melakukan perbuatan ujaran kebencian, diantaranya:

1) Unsur subyektif: dengan sengaja

Dalam undang-undang ini mencakup kesengajaan sebagai komponen dari kesalahan yang disyaratkan, dimungkinkan untuk menerapkan ketiga jenis sengaja. Kesengajaan sebagai sarana pemeliharaan, kesengajaan seperti sarana transmisi, dan kesengajaan sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut SARA, pelakunya harus menginginkn tindakan-tindakannya untuk menghasilkan perasaan musuh atau permusuhan terhadap seseorang atau kelompok untuk mencapai tujuannya. Hal ini diperlukan untuk mencapai tujuannya.

2) Unsur obyektif:

- Tanpa hak yaitu unsur yang didampingi bersamaan dengan unsur subyektif (dengan sengaja). Berarti kedua hal tersebut harus dapat dibuktikan oleh penuntut dalam persidangan di pengadilan. Frasa ‘Tanpa hak’ ini dapat ditafsirkan sebagai perbuatan yang dilakukan tanpa adanya hak atau kewenangan. Tujuan pelaku melakukan perbuatan tersebut adalah untuk menyerang hak orang lain agar terciptanya rasa permusuhan atau kebencian yang berbau isu SARA.
- Menyebarkan informasi yang bertujuan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan. Perkataan informasi tersebut mengarah pada Undang-Undang Informasi Transaksi dan Elektronik yang dilakukan dengan bantuan system elektronik/konektivitas internet. Syarat yang harus dipenuhi dalam situasi ini adalah pada saat pelaku mengupload suatu informasi yang sudah jelas dilarang telah tersebar luas dan diketahui seluruh orang. Tolak ukur dikatakan sebagai sebuah ujaran informasi ini adalah pada saat pelaku membuat informasi mejadi mudah diakses semua orang bukan pada jumlah orang yang melihatnya.
- Individu atau kelompok Masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) yang dapat menjadi obyek atau sasaran sebagai korban.

Jauh sebelum disahkannya UU Nomor 11 Tahun 2008 tindakan ujaran kebencian sudah diatur dan ditetapkan hukumannya dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Namun, didalam KUHP tindakan ujaran kebencian disebut dengan istilah permusuhan didepan umum, sehingga terdapat perbedaan istilah dengan yang dikenal oleh masyarakat. Tindakan tersebut diatur dalam Pasal 156 dan

156a KUHP mengatur tentang permusuhan, kebencian atau penghinaan yang dilakukan secara langsung di depan muka umum terhadap suatu atau beberapa golongan rakyat Indonesia, diancam dengan pidana penjara paling lama empat atau lima tahun penjara atau pidana denda paling besar empat ribu lima ratus rupiah.

Kemudian dalam Pasal 157 KUHP menyebutkan bahwa barang siapa yang menyiarkan, mempertunjukkan, atau menempelkan tulisan atau lukisan dimuka umum yang berisi permusuhan, kebencian, atau penghinaan kepada suatu golongan rakyat Indonesia diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun enam bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah. Akan tetapi, karena perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat kasus ujaran kebencian banyak dilakukan dalam dunia maya termasuk game online, sehingga ketentuan hukum yang digunakan untuk menjerat pelaku ujaran kebencian dalam dunia maya yaitu menggunakan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dirubah menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 serta Surat Edaran Kapolri No: SE/06/X/2015 (Surat Edaran Kapolri) tentang Penanganan Ujaran Kebencian (*hate speech*).

### 3. Penegakkan Hukum Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian

Untuk tujuan mempertahankan ketertiban dan melindungi masyarakat umum dari tindakan penyalahgunaan wewenang, hukum adalah alat yang sangat berguna. Hukum harus ditegakkan untuk mencapai tujuan tersebut. Penegakan hukum adalah prosedur yang bertujuan untuk menetapkan atau berfungsinya standar hukum yang berlaku agar mencapai tujuan keadilan, kepastian, dan kemanfaatan bagi masyarakat. Nilai-nilai itulah yang merupakan intisari dalam penegakkan hukum atau yang disebut dengan Law Enforcement.<sup>7</sup> Dalam bidang penegakan hukum, ada tiga aspek yang harus dipertimbangkan: kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan.

*Pertama* adalah kepastian hukum, yang artinya dengan adanya kepastian hukum masyarakat akan mendapatkan keamanan hukum dari kesewenang-wenangan tindakan pemerintah dan menyadarkan masyarakat atas tindakan apa saja yang boleh dilakukan atau yang tidak boleh dilakukan, sehingga menciptakan masyarakat yang lebih tertib. *Kedua*, adalah keadilan yang berarti bahwa dalam melaksanakan penegakkan hukum harus bersikap adil agar bisa menciptakan rasa keseimbangan atas persamaan hak dan kewajiban. *Ketiga* adalah kemanfaatan hukum yang artinya setiap keputusan dari penegakkan hukum mampu memberikan kemanfaatan.

Dalam penegakkan hukum peran penegak hukum sangatlah penting. Karena penegak hukum menjadi salah satu unsur keberhasilan dalam penegakkan hukum. Penegak hukum adalah pihak yang secara langsung memberikan kontribusi dalam penegakkan hukum mulai dari pihak kepolisian, kejaksaan dan kehakiman. Dalam kasus ujaran kebencian pihak kepolisian selaku hukum mempunyai peranan yang sangat penting, karena suatu tindak pidana ujaran kebencian dapat diproses secara hukum setelah adanya pengaduan dari masyarakat. Artinya, jika tidak adanya aduan dari masyarakat maka proses penegakkan hukum tidak dapat dilakukan, karena tindakan ujaran kebencian termasuk kedalam delik aduan. Oleh sebab itu, diharapkan kepada masyarakat agar sesegera mungkin untuk melaporkan kepada pihak yang berwajib jika mendapati adanya suatu tindak ujaran kebencian yang dilakukan oleh salah satu pihak.

Setelah adanya pengaduan, pihak kepolisian atau Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) yang berwenang akan melanjutkan penyidikan dengan mencari alat bukti yang cukup untuk menangkap tersangka. Alat bukti yang digunakan dalam kasus ujaran kebencian di dunia maya dapat berupa bukti screenshot tindakan ujaran kebencian, perangkat elektronik yang digunakan untuk melakukan tindakan ujaran kebencian seperti smartphone, laptop, komputer, dan lain-lain. Selanjutnya yang memiliki peranan penting dalam proses penegakan hukum ujaran kebencian adalah keterangan para saksi dan korban, serta keterangan saksi ahli yang memiliki kemampuan dalam menganalisa keaslian dan kebenaran alat bukti.

Setelah memiliki 2 alat bukti yang cukup dari hasil pemeriksaan dan penggeledahan, maka selanjutnya pihak penyidik akan melakukan penangkapan dan penahanan terhadap seseorang yang diduga melakukan tindakan ujaran kebencian. Selanjutnya penyidik akan menyusun tuntutan terhadap tersangka dan melimpahkan berkas perkara kepada penuntut umum agar tersangka/terdakwa dapat diadili.

### 4. Faktor-faktor yang menjadi hambatan/rintangan dalam penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian dalam sistem *game online*

<sup>7</sup> Sanyoto, "PENEGAKAN HUKUM DI INDONESIA," Jurnal Dinamika Hukum 8, no. 3(2008): 199–204

Selama ini penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian dalam *game online* sudah dapat dikatakan berjalan dengan baik karena didukung oleh ketentuan hukum yang jelas dan pasti, seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menjadi dasar hukum dalam penegakkan hukum terhadap pelaku tindak pidana dalam dunia maya termasuk *game online*.

Meskipun penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian sudah dapat dikatakan berjalan dengan baik, namun pada prakteknya masih ditemui beberapa hambatan/rintangan dalam proses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian tersebut, diantaranya:

1) Keterbatasan peralatan dalam membuktikan kebenaran

Dalam proses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di dunia maya seperti *game online*, dibutuhkan peralatan yang memadai untuk membuktikan adanya perbuatan melawan hukum. Peralatan tersebut sangat dibutuhkan oleh pihak kepolisian agar proses penyidikan dapat berjalan secara cepat dan akurat. Namun, faktanya masih ditemui beberapa peralatan yang tidak dapat mendukung dalam hal penangkapan pelaku kejahatan ujaran kebencian.

Keberadaan komputer forensik di laboratorium forensik belum sepenuhnya efektif membantu dalam penegakkan hukum terhadap pelaku kejahatan *cybercrime* di dunia maya seperti *game online*. Hal itu disebabkan oleh ukuran komputer forensik yang besar, sehingga menimbulkan ketidakefektifan waktu dalam penyidikan, dikarenakan penyidik harus membawa barang bukti hasil sitaan ke laboratorium forensik.

Selain komputer forensik yang menimbulkan ketidakefektifan dalam proses penyidikan, terdapat juga alat *celebrate* yang dimiliki pihak kepolisian tidak mampu dalam mengidentifikasi data data dari handphone keluaran terbaru terutama handphone keluaran merk Cina. Tentunya kondisi tersebut menjadi hambatan dalam penangkapan pelaku kejahatan *cybercrime* oleh pihak kepolisian, sehingga sudah sepatutnya pihak kepolisian dapat meningkatkan kemampuan peralatan forensik digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi agar tidak ada hambatan dalam proses penegakkan hukum.

2) Kekurangan Sumber Daya Manusia

Pentingnya Sumber Daya Manusia yang memadai baik dari segi kualitas ataupun kuantitas dalam mendukung keberhasilan penyelesaian kasus tindak pidana ujaran kebencian di dunia maya termasuk *game online*. Kekurangan sumber daya manusia tersebut dapat menjadi faktor penghambat dalam proses penegakkan hukum dalam bidang digital. Hal tersebut dapat dilihat dengan 'kurangnya kapasitas atau jumlah personil yang dimiliki kepolisian dalam bidang *digital forensic*, karena orangnya itu itu saja" menurut Muhammad Nur Al-Azhar (ahli *digital forensic*).

Selain itu juga kurangnya pengetahuan dan pelatihan profesional dalam bidang *digital forensic* dapat menjadi hambatan dalam mengungkap kasus-kasus *cybercrime*. Akan tetapi, dengan adanya semangat dan kegigihan yang dimiliki kasus kasus tindak pidana ujaran kebencian dapat terungkap dengan baik, walaupun terdapat kekurangan dalam kuantitas dan kualitas anggota penyidik Polri.

3) Kurangnya Kesadaran Masyarakat

Masih adanya pelanggaran-pelanggaran yang terjadi akibat ujaran kebencian di dunia maya seperti *game online* menunjukkan bahwa masih rendahnya kesadaran masyarakat mengenai ujaran kebencian di dunia maya tersebut, termasuk *game online*. Karena masih terdapat masyarakat yang tidak mengetahui bahwa tindakan tersebut termasuk kedalam tindak pidana, sehingga dibiarkan begitu saja.

Hal itulah yang menjadi salah satu hambatan/rintangan dalam penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian. Masyarakat enggan melaporkan kasus ujaran kebencian di dunia maya kepada pihak kepolisian, sehingga pihak kepolisian pun tidak mengetahui adanya tindakan-tindakan tersebut dan tidak dapat memproses pelaku. Jika hal tersebut terus dibiarkan, maka pelaku akan terus melakukan tindakan tersebut dan dikhawatirkan akan timbulnya korban jiwa akibat perbuatannya.

Selain kurangnya kesadaran masyarakat, kurangnya pemahaman masyarakat terhadap Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat menjadi hambatan/rintangan



dalam proses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di *game online*. Menurut Soerjono Soekanto, terdapat 4 (empat) parameter yang menjadi tolak ukur untuk melihat tingkat kesadaran hukum masyarakat yang diawali dari pengetahuan hukum, pemahaman hukum, sikap terhadap hukum, dan pola perilaku masyarakat dalam menerapkan hukum.

Maka dari itu, diperlukannya peran pemerintah dalam memberikan sosialisasi dan edukasi kepada seluruh lapisan masyarakat mengenai Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta etika dalam berkomunikasi dan berpendapat dalam media sosial termasuk *game online*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa masih banyaknya pemain *game online* yang melakukan perbuatan ujaran kebencian/*hate speech* dalam berkomunikasi selama permainan berlangsung. Terdapat beberapa faktor yang membuat pemain *game online* melakukan ujaran kebencian: 1) Permainan yang kurang baik, 2) Perbedaan jenis kelamin, agama, dan negara pemain, 3) Perilaku Troll, 4) Melakukan perbuatan AFK, 5) Melakukan feed/feeding. Selain itu juga faktor lingkungan seperti tempat tinggal, teman sebaya, dan keluarga dapat mempengaruhi seseorang melakukan perbuatan kejahatan.

Jika dilihat dari jumlah laporan yang masuk di Direktorat Tindak Pidana Siber Polri, kasus ujaran kebencian didunia maya termasuk *game online* terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Padahal ketentuan pidana tentang ujaran kebencian didunia maya sudah jelas diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyebutkan bahwa barangsiapa yang terbukti melakukan perbuatan yang menimbulkan rasa kebencian dan permusuhan antar golongan masyarakat/individu akan dijatuhi hukuman penjara paling lama enam tahun penjara atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000 (satu miliar rupiah). Peran kehakiman, kejaksaan, dan kepolisian selaku aparat penegak hukum yang memproses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian pun sudah dapat dikatakan berjalan dengan baik. Hal itu dapat dilihat dengan adanya tim khusus yang dibentuk oleh polri dalam menangani permasalahan kejahatan didunia maya.

Namun, dalam prakteknya masih dijumpai beberapa faktor yang menghambat proses penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian, diantaranya: 1. Keterbatasan peralatan dalam membuktikan kebenaran, 2. Kekurangan Sumber Daya Manusia, 3. Kurangnya Kesadaran Masyarakat. Oleh karena itu, penulisan menyarankan kepada pemerintah agar mengambil langkah preventif yang dapat dilakukan dengan berkolaborasi bersama tokoh masyarakat, agama, dan Lembaga Pendidikan dalam melakukan sosialisasi serta edukasi kepada masyarakat mengenai larangan ujaran kebencian didunia maya. Sehingga, dapat menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap hukum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Sepima, dkk. 2021. "Penegakkan Hukum Ujaran Kebencian di Republik Indonesia", dalam JURNAL RETENTUM, Volume 2 Nomor 1, Tahun 2021 (Februari); 108-116
- Bryan A Garner (Ed). 2004. Black's Low Dictionary, 8th Edition. West Group: St. Paul Minnesota
- Ferry Irawan Febriansyah, dkk. 2020. "Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Ujaran Kebencian di Media Sosial", dalam Jurnal Penelitian Hukum De Jure Akreditasi: Kep. Dirjen. Penguatan Risbang. Kemenristekdikti No:10/E/KPT/2019
- Ismayani Ade. 2019. Metodologi Penelitian. Aceh: Syiah Kuala University Press
- Johny Ibrahim. 2006. Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif. Malang: Bayumedia Publishing
- Kelvin Immanuel August Sidete. 2018. "Tinjauan Yuridis Terhadap Perbuatan Cheat/Hacking Dalam Sistem *Game Online* Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan U Nomor 11 Tahun 2008", dalam Lex Crimen Vol. VII/No. 4 /Jun/2018.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- Linda Apriliya Sugiono. 2020. "Trash-Talking Dalam *Game Online* Pada User *Game Online* di Indonesia (Etnografi Virtual *Game Online* Mobile legends dan Arena of Valor)"
- Megan Febry Wibowo. 2020. "Trash Talking Dalam *Game Online* PUBG Mobile". Universitas Muhammadiyah Surakarta: Sukoharjo, Jawa Tengah.
- Muhammad Affandi. 2013. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 005 Samarinda", dalam eJournal Ilmu Komunikasi.
- Nur Fikri Khoiri. 2021. "Dampak Bermain *Game Online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman. Ponorogo". IAIN Ponorogo: Ponorogo, Jawa Timur.



- Renik Najali Retno. 2020. *Kekerasam Simbolik Dalam Game online*. IAIN Purwokerto: Banyuman, Jawa Tengah
- Rinaldy Raka Wicaksana, Nova Kristiana. 2021. "Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game", dalam *Jurnal Barik*, Vol. 2 No. 2, Tahun 2021, 202-214 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/> e-ISSN: 2747-1195.
- Sanyoto. 2008. "Penegakkan Hukum di Indonesia", dalam *Jurnal Dinamika Hukum* 8, no. 3 (2008): 199–204
- Sigit Hariyawan, Bambang Joyo Supeno. 2020. "Penegakkan Hukum Terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian", dalam *Jurnal Juristic Volume 01 Nomor 01*, April 2020.
- Supriadi. 2021. "Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Monile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend". Universitas Sahid Jakarta: Jakarta.
- Tasha. 2017. "Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia". <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>, pada 18 November 2023
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik