
Tinjauan Yuridis terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian (*Hate speech*), Kekerasan dan Pornografi dalam *Game online* Dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Sebagaimana Perubahan Ke-2 Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Margreth Thatcer Appah¹, Bhis Vitus Wilhelmus², Darius Antonius Kian³
Universitas Nusa Cendana^{1,2,3}

Jl. Adisucpto, Penfui, Kupang, Nusa Tenggara Timur
Korespondensi penulis: margareththatcer74@gmail.com

Abstract *The ease of access and availability of online games on the internet opens up new opportunities as well as challenges. This challenge arises because not all online games are suitable for people to play. Many online games contain negative elements, such as violence, hate speech, and pornography. The provisions in Law No. 1 of 2024 on the Second Amendment to Law No. 19 of 2016 on the Amendment to Law No. 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions are the main basis for countermeasures in cyberspace. The type of research the author uses is Normative Legal Research (library research). This research is also called a document study conducted by examining library and secondary materials, especially written regulations or other legal products. The results show that the rapid growth of online gaming has led to serious problems such as the spread of hate speech, bullying, and pornographic content. The lack of clarity in regulations makes it difficult to enforce the law against criminals in the online gaming realm. To overcome this problem, collaboration between various parties is needed, with an emphasis on increasing the capacity of law enforcement, developing digital forensic technology, improving regulations, and increasing legal awareness among the public.*

Keywords: *Crime of Hate speech, Violence and Pornography*

Abstrak Kemudahan akses dan ketersediaan *game online* di internet, membuka peluang baru sekaligus tantangan. Tantangan ini muncul karena tidak semua *game online* cocok untuk dimainkan masyarakat. Banyak *game online* yang mengandung unsur negatif, seperti kekerasan, ujaran kebencian (*hate speech*), dan pornografi. Ketentuan yang ada pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi landasan utama dalam penanggulangan di dalam dunia maya. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah Penelitian Hukum Normatif (*library research*). Penelitian ini juga disebut studi dokumen yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan pustaka dan sekunder terutama peraturan-peraturan yang tertulis atau produk-produk hukum yang lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pertumbuhan pesat *game online* telah menimbulkan masalah serius seperti penyebaran ujaran kebencian, perundungan, dan konten pornografi. Ketidakjelasan dalam regulasi menyulitkan penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan di ranah *game online*. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan kolaborasi antara berbagai pihak, dengan penekanan pada peningkatan kapasitas penegak hukum, pengembangan teknologi forensik digital, perbaikan regulasi, serta peningkatan kesadaran hukum di kalangan masyarakat.

Kata Kunci: Tindak Pidana Ujaran Kebencian (*Hate speech*), Kekerasan dan Pornografi

1. LATAR BELAKANG

Teknologi dan Ilmu Pengetahuan (IPTEK) berkembang pesat di era digital ini. Bidang ini menarik perhatian banyak orang karena pengaruhnya yang nyata pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan zaman. Kemajuan IPTEK diakui telah memberikan banyak manfaat bagi manusia dalam bentuk kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Termasuk dalam hal permainan., masyarakat kini

mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern yang dianggap lebih menarik dan menyenangkan. Pesatnya perkembangan teknologi membawa transformasi besar dalam dunia permainan. Hal ini terlihat jelas dengan munculnya banyak permainan dan banyaknya permainan yang bermunculan secara digital seperti contohnya *game online*.

Banyak *game online* yang mengandung unsur negatif, seperti kekerasan, ujaran kebencian (*hate speech*), dan pornografi. Kurangnya pengawasan pemerintah dan masyarakat mempermudah penyebaran *game online* dengan unsur-unsur tersebut, yang tidak sesuai dengan kultur budaya Indonesia. Kekerasan yang biasanya terjadi di dalam *game online* adalah penggambaran tindakan yang bertujuan untuk menyakiti atau melukai orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Penggambaran ini dapat ditemukan dalam berbagai jenis *game*, mulai dari *game* aksi, petualangan, hingga simulasi. contoh bentuk kekerasan fisik, seperti: memukul, menembak atau membunuh karakter lain. Bentuk *game* yang keras juga dapat menimbulkan perilaku agresif. Dampak dari perilaku agresif adalah perwujudan atas kekerasan yang dilakukan oleh pengakses *game* berbentuk kekerasan, oleh karena itu terdapat bentuk-bentuk kekerasan yang halus di dalam perilaku seseorang yang mengakses *game online* di internet, sedangkan contoh bentuk kekerasan verbal seperti: penggunaan kata-kata kasar, makian, hinaan, ejekan, ancaman, dan pelecehan yang dilontarkan oleh pemain kepada pemain lain.

Adapun kekerasan dalam bentuk ujaran kebencian atau *hate speech* adalah komunikasi yang mengandung unsur kebencian, penghinaan, atau pelecehan terhadap individu atau kelompok dalam hal berbagai aspek seperti ras, warna kulit, etnis, gender, orientasi agama seksual, karakteristik pribadi lainnya. Selain dari adanya kekerasan dan Ujaran Kebencian (*Hate speech*), terdapat juga adanya unsur pornografi dalam *game online*. Istilah pornografi berasal dari dua suku kata, yaitu *pronos* dan *grafi* (latin). *Pronos* artinya suatu perbuatan asusila (dalam hal berhubungan dengan seksual) atau tidak senonoh atau cabul. Adapun *grafi* adalah gambar atau tulisan, yang dalam arti luas, termasuk benda benda. Sedangkan pornografi menurut UUP (Undang-undang Pornografi) adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Terdapat beberapa contoh kasus yang terjadi dalam *game online*, beberapa diantaranya yaitu: kasus pemuda asal Malang yang tega membunuh rekan kerjanya sendiri. Penyebab pembunuhan yang telah pelaku lakukan ini hanya karena sering kalah bermain *game online*

Mobile Legends. Selain itu, pada tahun 2022, sebuah *game mobile* di Indonesia dihapus dari *Google play store* karena mengandung konten pornografi. Konten pornografi tersebut dapat merusak moral dan mental pemain. Kegiatan yang dilakukan melalui media sistem elektronik meskipun bersifat virtual, tetap dapat dianggap sebagai tindakan hukum yang nyata. Secara hukum, kegiatan di media elektronik tidak dapat diinterpretasikan hanya dengan standar dan kualifikasi hukum konvensional karena jika pendekatan ini yang diambil, banyak kesulitan yang muncul dan ada yang dapat lolos dari proses hukum. Kegiatan melalui media sistem elektronik merupakan aktivitas virtual yang memiliki dampak yang sangat nyata, meskipun bukti-buktinya bersifat elektronik. Oleh karena itu, pelaku kegiatan tersebut harus dianggap sebagai individu yang telah melakukan tindakan hukum yang nyata.

Ketentuan yang ada pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi landasan utama dalam penanggulangan di dalam dunia maya. Undang-undang ini memuat aturan baru terkait Ujaran Kebencian (*Hate speech*), Kekerasan dan Pornografi dalam *game online*, yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penegak hukum.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah Penelitian Hukum Normatif (*library research*). Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah Pendekatan Perundang-undangan (*statute approach*), dan Pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Adapun aspek-aspek yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu ketentuan hukum yang mengatur tindak pidana ujaran kebencian, kekerasan, pornografi dalam *game online* yang terdapat dalam undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 perubahan ke-2 atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan proses penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana ujaran kebencian (*Hate Speech*), kekerasan dan pornografi dalam *game online* dan perlindungan hukum bagi korban.

Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian dikumpulkan dengan melakukan penelusuran (*searching*) dan studi dokumentasi, baik melalui toko buku, perpustakaan dan media internet, serta media dan tempat-tempat (lembaga) lainnya yang mengeluarkan serta menyimpan arsip (dokumen) yang berkenaan permasalahan penelitian, setelah bahan hukum terkumpul maka bahan hukum tersebut dianalisis untuk mendapatkan konklusi, bentuk dalam teknik analisis bahan hukum adalah *Content Analysis*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Tentang Ujaran Kebencian (*Hate Speech*), Kekerasan Dan Pornografi Dalam *Game online* Dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Sebagaimana Perubahan Ke-2 Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) No 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 yang telah ditetapkan sebagai dasar hukum yang penting dalam mengatur konten yang terdapat dalam *game online*. Beberapa pasal yang berkaitan dengan Ujaran Kebecian (*hate speech*), kekerasan, dan pornografi dalam *game online* antara lain:.

a. Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Tindak pidana Ujaran Kebenciaan (*Hate Speech*) diatur dalam Pasal 27A

Setiap Orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik.

Pasal 28 ayat (2):

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik.

Kemudian, orang yang melanggar Pasal 28 ayat (2) berpotensi dipidana berdasarkan Pasal 45A ayat (2) yang berbunyi:

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

b. Kekerasan:

Pasal 29:

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara langsung kepada korban yang berisi ancaman kekerasan dan/atau menakut-nakuti.

Pasal 45B:

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik secara langsung kepada korban yang berisi ancaman kekerasan dan menakut-nakuti sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

c. Pornografi

Pasal 27 UU ITE :

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum. Kemudian, individu yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dihukum penjara selama 6 tahun maksimal dan/atau denda hingga Rp1 miliar, sesuai dengan ketentuan Pasal 45 ayat (1) UU ITE.

(2) Melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak membuat, mengimpor, mengedarkan, menawarkan, menyerahkan, dan atau menyediakan Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang berisi muatan yang melanggar kesusilaan. Ancaman pidana Penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar

Analisis terhadap Tinjauan Yuridis terhadap Tindak pidana Ujaran kebencian (*Hate Speech*), Kekerasan dan Pornografi dalam *Game online* yaitu menunjukkan perlunya penegakan hukum yang tepat dan seimbang untuk menangani kasus yang terjadi, Kekurangan dalam undang-undang terkait, seperti tidak adanya kualifikasi hukum yang jelas, berpotensi menghambat penegakan hukum. Hal ini dapat menimbulkan tafsir yang beragam dan tumpang tindih dengan peraturan lain. Oleh karena itu, penulis menekankan pentingnya penetapan "kualifikasi yuridis" yang jelas untuk setiap kualifikasi delik (kejahatan atau pelanggaran). Kualifikasi ini harus mencakup tidak hanya nama delik, tetapi juga unsur-unsur yuridis yang lengkap, baik yang memiliki akibat materiil (terikat pada aturan KUHP) maupun akibat yuridis secara formal (terkandung dalam KUHP). Dengan penetapan kualifikasi yuridis yang jelas

dan komprehensif, penegakan hukum terhadap ujaran kebencian, kekerasan, dan pornografi dalam *game online* dapat menjadi lebih efektif dan adil. Hal ini penting untuk menciptakan ruang digital yang aman dan bertanggung jawab bagi semua pengguna.

Kejahatan jenis ini merupakan kejahatan tradisional namun dilakukan metode yang modern. Dalam penegakan hukum terkait sanksi pidana kejahatan dalam *game online* (*cybercrime*) dalam UU ITE, hal ini menjadi salah satu sentral dalam dinamika kriminal, sanksi pidana yang seharusnya dilakukan yaitu melalui pendekatan yang rasional, karena apabila tidak rasional akan timbul "*the crisis of over criminalization*" yaitu krisis pelampauan batas dari hukum pidana.

Proses Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Ujaran Kebencian (*Hate Speech*), Kekerasan Dan Pornografi Dalam *Game online*

a. Proses Penyelidikan

Penyidikan sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana, khususnya pada Pasal 1 angka 2 yang mendefinisikan bahwa "Penyelidikan adalah rangkaian tindakan penyidik dalam hal dan sesuai dengan cara yang diatur dalam undang-undang ini untuk mencari serta mengumpulkan bukti yang dengan bukti tersebut menjelaskan tentang tindak pidana yang terjadi dan untuk menemukan tersangkanya".

Penyidikan ini akan dilakukan oleh pihak kepolisian tanpa batas wilayah, karena perlu kerjasama dengan aparat penegak hukum lainnya. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan barang bukti, menyita bukti elektronik dari pelaku kejahatan dunia maya. Pihak penyidik akan menelusuri sumber dokumen elektronik tersebut. Dalam praktiknya, penyidik akan mencoba melacak keberadaan pelaku kejahatan dengan menelusuri alamat Internet Protocol (IP Address) berdasarkan log IP Address yang tersimpan di server pengelola website/homepage yang digunakan oleh pelaku untuk melakukan aksinya. Untuk melakukan proses penyidikan, diperlukan alat bukti sebagaimana yang diatur dalam Pasal 184 KUHAP, yaitu:

- a) Keterangan saksi.
 - b) Keterangan ahli.
 - c) Surat.
 - d) Petunjuk
 - e) Keterangan terdakwa.
- b. Proses pembuktian dalam perkara pidana

Sistem pembuktian adalah aturan mengenai berbagai jenis alat bukti yang dapat digunakan dan bagaimana hakim harus membentuk keyakinannya. Terdapat tiga sumber jenis pembuktian yaitu:

- a) Peraturan perundang-undang
- b) Doktrin atau pendapat para ahli hukum
- c) Yurisprudensi.

Dalam proses hukum pidana, pembuktian memegang peranan penting untuk menentukan apakah terdakwa benar-benar melakukan tindak pidana yang didakwakan kepadanya, Jika terdakwa dinyatakan bersalah berdasarkan alat bukti dan keyakinan hakim, namun kenyataannya dia tidak bersalah, hal ini akan menimbulkan konsekuensi yang fatal. Inilah yang membedakan hukum acara pidana dan perdata dalam hal tujuannya dimana hukum acara pidana bertujuan untuk mencari kebenaran materiil, yaitu kebenaran yang sesungguhnya terjadi, demi menegakkan keadilan sedangkan pada hukum acara perdata hanya mencari kebenaran formal, yaitu kebenaran berdasarkan alat bukti yang diajukan di pengadilan, untuk menyelesaikan sengketa antar pihak.

c. Proses persidangan

Untuk membuktikan suatu perkara, penegak hukum harus menguasai berbagai metode dan alat bukti yang diatur dalam undang-undang. Pelanggaran terhadap ketentuan hukum terkait alat bukti dan cara memperolehnya akan mengakibatkan bukti tersebut tidak sah dan tidak dapat diajukan di pengadilan. Dalam proses hukum, keyakinan hakim menjadi penentu utama dalam pengambilan keputusan di pengadilan.

Alat-alat bukti ini harus diperoleh sesuai dengan prosedur yang telah diatur dan ditetapkan dalam Undang-Undang. Semua alat bukti dapat dianggap sah apabila telah memenuhi semua persyaratan formil dan materiil. Terdapat lima alat bukti yang diakui dalam KUHAP sesuai dengan Pasal 184 yaitu:

- a) Keterangan saksi.
- b) Keterangan ahli.
- c) Alat Bukti Surat.
- d) Alat Bukti Petunjuk.
- e) Keterangan terdakwa.

Perlindungan Hukum Bagi Korban Ujaran Kebencian (*Hate Speech*), Kekerasan Dan Pornografi Dalam *Game online*

Dalam konsep perlindungan hukum bagi korban, terdapat beberapa prinsip yang menjadi dasar pemikiran perlindungan hukum bagi korban kejahatan, antara lain:

1. Asas Manfaat:

Melindungi korban kejahatan tidak hanya bermanfaat bagi mereka secara langsung, tetapi juga membawa manfaat bagi masyarakat luas. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek:

- a. Meningkatkan rasa aman, perlindungan hukum bagi korban kejahatan dapat meningkatkan rasa aman masyarakat secara keseluruhan. Ketika korban merasa terlindungi dan mendapatkan keadilan, masyarakat pun akan merasa lebih tenang dan aman dalam beraktivitas.
- b. Mencegah kejahatan, dengan memberikan perlindungan kepada korban, para pelaku kejahatan akan mendapatkan efek jera dan berpikir dua kali sebelum melakukan aksinya. Hal ini dapat membantu mengurangi angka kriminalitas.
- c. Menciptakan ketertiban, ketika masyarakat merasa aman dan terlindungi, hal ini akan menciptakan suasana yang lebih tertib dan kondusif.

2. Asas Keadilan:

Perlindungan hukum bagi korban kejahatan harus diterapkan secara adil dan tidak memihak, tanpa memandang latar belakang atau status sosial korban. Hal ini berarti:

- a. Perlakuan yang sama, Semua korban kejahatan, *regardless of their background*, berhak mendapatkan perlakuan yang sama dan adil dalam proses peradilan.
- b. Hak yang sama, Korban berhak mendapatkan hak-hak yang sama, seperti hak untuk mendapatkan ganti rugi, rehabilitasi, dan perlindungan dari ancaman dan intimidasi.
- c. Proses yang adil, Proses peradilan harus berjalan secara adil dan transparan, dengan mempertimbangkan semua bukti dan fakta yang ada.

3. Asas Keseimbangan

Yaitu dalam implementasi perlindungan hukum bagi korban harus seimbang antara sanksi yang diterima oleh pelaku kejahatan dengan tindakan yang dilakukan oleh pelaku kejahatan.

4. Asas Kepastian Hukum

Kepastian hukum sangatlah penting dalam penerapan perlindungan hukum bagi korban kejahatan. Hal ini berarti:

- a. Kejelasan hukum, Hukum yang mengatur tentang perlindungan hukum bagi korban harus jelas dan mudah dipahami oleh semua pihak.
- b. Konsistensi, Penerapan hukum harus konsisten dan tidak pandang bulu.
- c. Prediktabilitas, Korban dan pelaku kejahatan harus dapat memprediksi apa yang akan terjadi dalam proses peradilan.

Perlindungan hukum bagi korban *hate speech*, kekerasan, dan pornografi di *game online* menjadi sangat penting. Hal ini karena seringkali aparat penegak hukum hanya fokus pada pelaku kejahatan tanpa memperhatikan kondisi dan dampak yang dialami oleh korban. Dampaknya bisa sangat merugikan korban, terutama dari segi psikologis dan sosial. Dampak

Kejahatan bisa mengakibatkan kerugian dan memunculkan korban. Kerugian yang ditimbulkan bisa dirasakan langsung oleh korban atau secara tidak langsung oleh pihak lain. Indonesia memiliki beberapa peraturan yang bertujuan untuk melindungi korban *hate speech*, kekerasan, dan pornografi di *game online*. Peraturan ini juga diharapkan dapat mengurangi tindak pidana kejahatan yang terjadi dan mewujudkan asas kepastian hukum, yaitu:

- a. Pasal 276, Pasal 280, Pasal 310, Pasal 315, Pasal 335, Pasal 351, Kitab Undang-undang Hukum Pidana.
- b. Pasal 27 Ayat (3), Pasal 28 Ayat (2), Pasal 45 Ayat (2), Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- c. Undang-Undang Pornografi No. 44 Tahun 2008
- d. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penanganan Konten Negatif di Internet.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah mengalami beberapa revisi untuk menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan perubahan dalam masyarakat digital. Namun, masih terdapat adanya ketidakjelasan dalam regulasi, khususnya terkait dengan *game online*, menjadi tantangan utama dalam implementasi ini. Pertumbuhan pesat *game online* telah menimbulkan masalah serius seperti penyebaran ujaran kebencian, perundungan, dan konten pornografi. Ketidakjelasan dalam regulasi menyulitkan penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan di ranah *game online*. Selain itu, tingginya tingkat anonimitas dalam *game online* dan cepatnya perkembangan teknologi game membuat regulasi sulit untuk mengikuti laju perubahan tersebut. Akibatnya, banyak pelanggaran yang terjadi dalam *game online* yang masih sulit untuk dibuktikan secara hukum.
2. Penegakan hukum terkait kejahatan dalam *game online* masih menghadapi berbagai tantangan yang rumit, seperti kesulitan dalam mengumpulkan bukti digital hingga keterbatasan sumber daya dari aparat penegak hukum. Hal ini menyebabkan korban sering kali kesulitan untuk memperoleh keadilan dan perlindungan yang layak. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan kolaborasi antara berbagai pihak, dengan penekanan pada peningkatan kapasitas penegak hukum, pengembangan teknologi forensik digital, perbaikan regulasi, serta peningkatan kesadaran hukum di kalangan masyarakat.

Saran

Tindak pidana di dunia maya terkhususnya dalam *game online* merupakan tantangan yang kompleks dan membutuhkan upaya bersama dari berbagai pihak. Solusi yang efektif memerlukan sinergi antara penegakan hukum yang tegas, inisiatif pencegahan melalui sosialisasi dan pendidikan, perlindungan untuk korban, serta penyesuaian regulasi seiring dengan kemajuan teknologi, yang meliputi:

1. Penguatan aparat penegak hukum yaitu melalui program pelatihan, pembentukan tim khusus, serta penyediaan teknologi yang memadai untuk menangani kejahatan siber dengan lebih efisien. Kerja sama antar Lembaga yaitu meningkatkan koordinasi antara lembaga penegak hukum dan kolaborasi dengan platform permainan daring untuk pengawasan konten.
2. Sosialisasi dan Pendidikan yaitu mengadakan kampanye luas kepada masyarakat mengenai risiko dan konsekuensi hukum dari tindakan tersebut, serta memanfaatkan media digital untuk menyebarkan informasi.
3. Perlindungan bagi korban yaitu menyediakan layanan bantuan hukum dan memastikan kerahasiaan identitas para korban.
4. Pengembangan regulasi yaitu melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap Undang-Undang ITE secara berkala agar sesuai dengan kemajuan teknologi.
5. Pemanfaatan teknologi yaitu Mengimplementasikan kecerdasan buatan untuk mendeteksi konten yang berpotensi melanggar hukum.

DAFTAR REFERENSI

Buku

- Aibak, K. (2004). *Kajian Fiqh Kontemporer*. Yogyakarta.
- Andi Hamzah, KUHP & KUHPA, Rineka Cipta, Jakarta, 2011.
- Astuti, P. R. (2008). *3 cara efektif menanggulangi kekerasan pada anak*. Jakarta: Grasindo.
- Chazawi, A. (2005). *Pelajaran Hukum Pidana Bagian I*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Chazawi, A. (2016). *Tindak Pidana Pornografi*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Gosita, A. (1993). *Masalah Korban Kejahatan: Kumpulan Karangan (Issues of Crime Victims: A Collection of Essays)*. Jakarta: Pressindo.
- Hari Sasangka dan Lili Rosita, *Hukum Pembuktian Dalam Perkara Pidana*, Mandar Maju, Bandung, 2003.
- Josua Situmpul, *Cyberspace Cybercrime Cyberlaw Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Tatanusa, Jakarta, 2012.
- Lilik Mulyadi, *Hukum Acara Pidana*, PT. Alumni, Bandung, 2007.

- Listyantono, A. R. *Bermain Game Online: Konstruksi Diri Pemain Game Mobile Legends Bang Bang* (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- M., R. (2009). *Ensiklopedia Konflik Sosial*. Tangerang: CV Ghyyas Putra.
- Prodjodikoro, W. (2003). *Tindak-Tindak Pidana Tertentu Di Indonesia* (Bandung: PT Refika Aditama.
- Retno, R. A. (2020). *KEKERASAN SIMBOLIK DALAM GAME ONLINE (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam Mobile Legend On Streaming) SKRIPSI* (Doctoral dissertation, IAIN).
- Sahetapy, J. (1987). *Viktimologi: sebuah bunga rampai*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Zimmerman, K. S. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT .

Peraturan Perundang-undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan kedua Atas Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penanganan Konten Negatif di Internet.

Jurnal

Akbar, I. P., & Apriani, R. (2024). Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian (Hate Speech) Dalam Sistem Game Online. *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Humaniora*, 8(1), 141-148.

ANISMAN, A. W. (2021). *TINJAUAN YURIDIS TERHADAP UJARAN KEBENCIAN (HATE SPEECH) DI SOSIAL MEDIA (Studi Putusan Nomor 1227/Pid. Sus/2020/PN. Mks)* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

Belakang, L. (n.d.). *Persepsi Ahli dan Pelajar terhadap Tayangan Kekerasan di Televisi dalam Proses Pengembangan Instrumen Pengukuran Derajat Kekerasan pada Tayangan Televisi*. 1–32.

Karo, R. P. P. K. (2022). Hate Speech: Penyimpangan Terhadap UU ITE, Kebebasan Berpendapat Dan Nilai-Nilai Keadilan Bermartabat. *Jurnal Lemhannas RI*, 10(4), 52-65.

NASURA, E. (2019). *TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA UJARAN KEBENCIAN MELALUI MEDIA SOSIAL YANG MENIMBULKAN SARA (Studi Kasus Putusan Nomor 1598/Pid. Sus/2017/PN. Mks)* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

- Ndaparoka, R, Skripsi (2022). Tinjauan Yuridis Terhadap Penanganan Kasus Ujaran Kebencian (Hate Speech). Kupang: Universitas Nusa Cendana
- Sidete, K. I. A. (2018). Tinjauan Yuridis Terhadap Perbuatan Cheat/Hacking Dalam Sistem Game Online Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2008. *Lex Crimen*, 7(4).
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Siswa. *Juiperdo*, 6(2), 83-91.
- WALISONGO, U. I. N. Analisis tindak pidana jual–beli game online yang berunsur pornografi menurut hukum pidana dan hukum pidana Islam.