

Ujaran Kebencian di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Ditinjau dari Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Rhenovan Jody*, Ade Mahmud

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*funrhen@gmail.com, ademahmud100@yahoo.com

Abstract. According to Law No. 19 of 2016 concerning amendments to Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, Article 28 paragraph (2) contains "Every person who intentionally and without right distributes and/or transmits Electronic Information and/or Documents Electronics whose nature is to incite, invite or influence other people so as to create feelings of hatred or hostility towards certain individuals and/or groups of people based on race, nationality, ethnicity, skin color, religion, belief, gender, mental disability or physical disability shall be punished with a maximum prison sentence of 6 (six) years and/or a maximum fine of IDR 1,000,000,000.00 (one billion rupiah)." The research methodology used includes several approaches, including qualitative content analysis of player interactions in games, comprehensive literature studies regarding the ITE Law and other related regulations, interviews with players, game moderators, and cyber law experts, as well as comparative analysis with the treatment and handling of hate crimes. in other countries, especially in the context of online gaming.

Keywords: *Hate speech, ITE Law, Online Games.*

Abstrak. Menurut Undang – Undang No 19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas Undang – Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 28 ayat (2) berisi “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 dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”. Metodologi penelitian yang digunakan menggabungkan beberapa pendekatan, termasuk analisis konten kualitatif terhadap interaksi pemain dalam game, studi pustaka komprehensif mengenai UU ITE dan regulasi terkait lainnya, wawancara dengan pemain, moderator game, dan ahli hukum siber, serta analisis komparatif dengan regulasi dan penanganan ujaran kebencian di negara lain, khususnya dalam konteks game online.

Kata Kunci: *Ujaran kebencian, Undang-Undang ITE, Game Online.*

A. Pendahuluan

Pasca berlakunya Undang-Undang ITE, yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, banyak orang yang melakukan ujaran kebencian (hate speech) salah satunya di game online Mobile Legends : “Bang Bang”.

Game online didefinisikan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet.

Game online kini memiliki banyak jenis, beberapa game online yang marak pada saat ini seperti PUBG (Player Unknown Battle Ground), AOV (Arena Of Valor), dan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Game online seperti MOBA pada saat ini sangat populer. Salah satunya game MOBA yang populer yang banyak dimainkan yaitu Mobile Legends : “Bang Bang”. Game ini dimainkan oleh lima orang dalam satu tim dan lima orang 2 tim lawan. Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan strategi dimana dua tim yang bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan bisa diraih jika tim dapat merebut kemenangan milik musuh.

Kondisi seperti ini, dikatakan menjadi sumber masalah karena mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar merupakan hal yang menyimpang dari norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Peneliti melakukan observasi secara sengaja kepada kerabat yang sedang bermain game online dan mengatakan kata-kata kasar atau kata-kata yang tidak sesuai dengan norma kehidupan di saat para pemain aktif tersebut sedang bermain ataupun dalam kondisi umumnya sedang lagi tidak bermain. Selain berdampak pada perubahan komunikasi yang cenderung mengarah kepada ujaran kebencian, dampak negatif lain yang dihasilkan dari bermain game online seperti kurang tidur, isolasi diri, dan depresi. Hal demikian merupakan sesuatu yang tidak ada manfaatnya sama sekali dan hanya mengarahkan kepada diri kita kepada hal yang buruk.

Ujaran kebencian (Hate Speech) adalah tindakan komunikasi yang dilakukan oleh suatu individu atau kelompok dalam bentuk provokasi, hasutan, ataupun hinaan kepada individu atau kelompok yang lain dalam hal berbagai aspek seperti ras, warna kulit, etnis, gender, cacat, orientasi seksual, kewarganegaraan, agama, dan lain-lain. Dalam arti hukum, Hate speech adalah perkataan, perilaku, tulisan, ataupun pertunjukan yang dilarang karena dapat memicu terjadinya tindakan kekerasan dan sikap prasangka entah dari pihak pelaku Pernyataan tersebut ataupun korban dari tindakan tersebut. Seseorang yang melakukan ujaran kebencian dipicu oleh beberapa faktor yaitu faktor internal berasal dari dalam permainan itu sendiri, dan yang kedua faktor eksternal yang berasal dari luar permainan. Faktor internal bisa berupa keterbatasan bahasa dari pemain, tidak mengetahui peraturan permainan dan karakter pemain yang egois. Faktor eksternalnya berupa lingkungan dari para pemain itu sendiri.

Ujaran Kebencian bisa juga dikaitkan dengan minoritas dan masyarakat asli, yang menimpa suatu komunitas tertentu dan dapat menyebabkan mereka sangat menderita, sementara orang yang lain tidak peduli. Ujaran kebencian berbeda dengan ujaran-ujaran pada umumnya, walaupun didalam ujaran kebencian (hate speech) tersebut mengandung kebencian, menyerang dan berkobar-kobar. Perbedaan ini terletak pada niat dari suatu ujaran yang memang dimaksudkan untuk menimbulkan dampak tertentu, baik secara langsung (aktual) ataupun tidak langsung (berhenti pada niat). Jika ujaran yang disampaikan dengan berkobar-kobar dan bersemangat itu ternyata dapat mendorong para audiensnya untuk melakukan kekerasan atau menyakiti orang atau kelompok lain, maka pada posisi itu pula suatu hasutan kebencian itu berhasil dilakukan.

Terkait dengan fenomena tindak ujaran kebencian langkah yang dapat dilakukan untuk mengantisipasinya adalah dengan mengajarkan dan mengimplementasikan kesantunan berbahasa yang dikembangkan dari setiap struktur bahasa dan kearifan lokal masyarakat pemakainya. Alasannya adalah yaitu kesantunan berbahasa merupakan sikap yang baik dan bijaksana dalam penggunaan bahasa yang didisain untuk membangun hubungan yang harmonis

baik antar pribadi maupun antar kelompok.

Dalam perspektif kriminologi, ujaran kebencian dapat dikategorikan sebagai tindak pidana. Ujaran kebencian dapat memicu terjadinya tindakan kekerasan dan sikap prasangka entah dari pihak pelaku atau korban dari tindakan tersebut. Hampir semua negara di seluruh dunia mempunyai undang-undang yang mengatur tentang ujaran kebencian. Di Indonesia pun, ujaran kebencian diatur dalam Undang-Undang No 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pasal 156 KUHPidana.

Fenomena munculnya Ujaran Kebencian (Hate Speech) yang semulanya hanya keluar antara pemain bersama komunitasnya saja, kemudian terbawa-bawa pada kebiasaan umum ketika sedang berinteraksi di kehidupan sosial adalah bagian dari dampak negatif yang sejauh ini belum didapatkan formula dalam mengatasinya. Alasan utamanya dikarenakan pemanfaatan game online Mobile Legends yang terlalu berlebihan intensitasnya di tengah masyarakat masih cukup tinggi.

Pengertian penegakan hukum pidana dapat diartikan sebagai penyelenggaraan hukum oleh penegak hukum dan oleh setiap orang yang mempunyai kepentingan sesuai dengan kewenangannya masing-masing menurut aturan hukum yang berlaku. Bila dikaitkan dengan penegakan hukum penistaan terhadap agama, maka saat ini seharusnya hukum bisa ditegaskan Penegakan hukum pidana untuk menanggulangi kejahatan maupun pelanggaran terhadap penistaan agama tersebut jika dihubungkan dengan pendapat Hoefnagels.

Penegakan hukum dapat diartikan pada penyelenggaraan hukum oleh petugas penegakan hukum dan setiap orang yang mempunyai kepentingan dan sesuai kewenangannya masing-masing menurut aturan hukum yang berlaku. Dengan demikian penegakan hukum merupakan suatu sistem yang menyangkut suatu penyerasian antara lain dan kaidah serta perilaku nyata manusia. Kaidah-kaidah tersebut kemudian menjadi pedoman atau patokan bagi perilaku atau tindakan yang dianggap pantas atau seharusnya, perilaku atau sikap tindak itu bertujuan untuk menciptakan, memelihara, mempertahankan kedamaian. Penegakan Hukum merupakan suatu usaha untuk mewujudkan ide-ide kepastian hukum, kemanfaatan sosial dan keadilan menjadi kenyataan. Proses perwujudan ketiga ide inilah yang merupakan hakekat dari penegakan hukum.

Penegakan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian sebenarnya sudah diatur di dalam UU ITE dan pasal 156 KUHP. Tetapi terdapat banyak kekurangan dalam UU ITE dan KUHP khususnya dalam pasal tersebut terhadap kasus ujaran kebencian di Indonesia. Para ahli hukum berpendapat bahwa pasal 28 UU ITE adalah ‘pasal karet’ karena membatasi seseorang untuk mengemukakan pendapatnya, terlebih lagi jika diterapkan oleh orang-orang yang tidak paham soal dunia maya karena memiliki standar yang ketat. Institute for Criminal and Justice Reform (ICJR) dalam pertimbangannya merekomendasikan untuk mencabut dan meninjau ulang pasal-pasal yang multitafsir dan berpotensi disalahgunakan untuk mengancam kebebasan berekspresi dalam UU ITE, menurutnya penafsiran dalam UU ITE kerap kali membelenggu praktik pengadilan yang eksekutif.

Masalah – masalah yang telah diuraikan diatas berdampak pada hubungan hukum antara penyedia layanan dengan pengguna game. Sebab, dalam praktiknya telah terjadi perjanjian diantara keduanya. Maka berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka penulis tertarik untuk menulis skripsi dengan judul yakni: “Ujaran Kebencian di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Ditinjau dari Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”.

B. Metodologi Penelitian

Metode Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif, dimana hukum dikaji dari sudut pandang internal dan yang menjadi subjek kajiannya adalah norma-norma hukum. Dalam peneliti yang digunakan adalah bahan pustaka atau bahan lain yang berkaitan dengan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Faktor – faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kendala Penegakan Hukum terhadap seseorang yang melakukan Ujaran Kebencian di *game online* Mobile Legends : “Bang Bang”

Karena terdapat mekanisme hukum khusus yang mendukung penegakan hukum, maka dapat dikatakan bahwa upaya untuk memerangi ujaran kebencian dalam game online sejauh ini berjalan dengan baik. Landasan hukum upaya penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan dunia maya, termasuk game online, 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.

Sekalipun penegakan hukum dapat dikatakan berjalan dengan baik dalam melawan kejahatan kebencian, masih ada sejumlah tantangan praktis yang muncul ketika mencoba menegakkan hukum terhadap kejahatan kebencian, seperti :

1. Kurangnya Pelaporan dan Proses yang rumit. Kurangnya pelaporan kasus ujaran kebencian di game online dan media sosial yaitu masyarakat sering kali tidak menyadari bahwa mereka dapat melaporkan tindakan tersebut. Banyak pengguna yang belum memahami perbedaan antara kritik, hujatan, dan ujaran kebencian, sehingga mereka mungkin merasa tidak perlu melapor.
2. Fokus pada kasus yang lebih besar. Polisi sering kali lebih memprioritaskan kasus-kasus yang dianggap lebih mendesak, seperti kejahatan fisik atau kasus besar lainnya. Ujaran kebencian, meskipun berbahaya, sering kali tidak dianggap seurgent dibandingkan dengan kejahatan yang melibatkan kekerasan atau ancaman nyata terhadap keselamatan masyarakat. Hal ini menyebabkan kasus ujaran kebencian sering kali diabaikan atau tidak ditindaklanjuti dengan baik, meskipun ada regulasi yang mengatur penanganannya.
3. Selain itu, kurangnya keahlian dan pendidikan formal di bidang forensik digital dapat menghambat penyelidikan kasus kejahatan dunia maya. Meskipun terdapat kesenjangan dalam jumlah dan kaliber penyidik polisi, kejahatan ujaran kebencian dapat berhasil diungkap dengan semangat dan ketekunan.
4. Skala prioritas dalam penegakan hukum juga mempengaruhi bagaimana kasus ujaran kebencian ditangani. Dengan banyaknya kasus yang harus ditangani oleh kepolisian, mereka cenderung memprioritaskan kasus yang memiliki dampak lebih besar terhadap masyarakat. Hal ini dapat menyebabkan kasus-kasus ujaran kebencian terabaikan, meskipun dampaknya terhadap individu dan kelompok bisa sangat merusak. Penegakan hukum yang tidak merata ini menciptakan ketidakpuasan di kalangan masyarakat yang merasa bahwa suara mereka tidak didengar.
5. Anonimitas dan Identitas Palsu. Di dunia digital, anonimitas sering kali menjadi faktor yang memudahkan penyebaran ujaran kebencian. Banyak pengguna yang menggunakan identitas palsu atau akun anonim untuk menyebarkan komentar atau pesan kebencian tanpa takut akan konsekuensi. Hal ini menyulitkan pihak berwenang untuk melacak dan menangkap pelaku, karena mereka dapat bersembunyi di balik layar tanpa mengungkapkan identitas asli mereka. Anonimitas ini juga dapat mengurangi rasa tanggung jawab individu terhadap tindakan mereka, sehingga mereka merasa lebih bebas untuk menyebarkan ujaran kebencian tanpa takut akan repercusi hukum.

Masih banyaknya pelanggaran yang dilakukan karena kebencian di internet, termasuk game online, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman masyarakat umum terhadap kebencian di dunia maya, termasuk game online, masih rendah. Dibiarkan apa adanya karena masih ada yang tidak sadar bahwa perilaku tersebut ilegal.

Ini adalah salah satu tantangan atau hambatan penerapan hukum terhadap mereka yang menghasut kebencian dan kefanatikan. Karena masyarakat tidak mau melaporkan kejahatan rasial yang dilakukan secara online kepada pihak berwenang, polisi tidak mengetahui insiden tersebut dan tidak dapat menangkap mereka yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, pemerintah harus berperan dalam mengedukasi dan menginformasikan masyarakat luas tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta moralitas dalam berkomentar dan

berbincang di media sosial, termasuk game online

Oleh karena itu, pemerintah harus berperan dalam mengedukasi dan menginformasikan masyarakat luas tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta moralitas dalam berkomentar dan berbincang di media sosial, termasuk game online.

Bagaimana Penegakan Hukum terhadap seseorang yang melakukan Ujaran Kebencian di *game online Mobile Legends* : “Bang Bang”

Hukum merupakan senjata yang sangat berguna untuk menjaga ketertiban dan melindungi masyarakat dari penyalahgunaan kekuasaan. Penegakan hukum diperlukan untuk melakukan hal ini. Proses penetapan atau penegakan standar hukum yang sesuai dengan tujuan mencapai keadilan, kepastian, dan kemaslahatan masyarakat dikenal sebagai penegakan hukum. Asas-asas inilah yang menjadi dasar penegakan hukum atau biasa disebut dengan penegakan hukum. Ada tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam penegakan hukum: keadilan, kemanfaatan, dan kejelasan hukum.

Pertama, kepastian hukum, yaitu memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kegiatan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan, melindungi masyarakat dari tindakan sewenang-wenang pemerintah, dan mewujudkan masyarakat yang lebih tertib. Kedua, keadilan, yang menuntut kita untuk menerapkan hukum secara adil guna menciptakan rasa keseimbangan dalam persamaan hak dan tanggung jawab. Ketiga, manfaat hukum (*legal benefit*) yang berarti bahwa setiap keputusan penegakan hukum berpotensi menghasilkan keuntungan.

Penegak hukum memegang peranan penting dalam penegakan hukum. Karena salah satu ketidakpastian yang terkait dengan keberhasilan penegakan hukum adalah penegakan hukum. Penegakan hukum didukung langsung oleh pihak kepolisian, kejaksaan, lembaga peradilan, dan pihak-pihak lainnya. Detektif polisi memainkan peran penting dalam situasi yang melibatkan kebencian karena kejahatan rasial dapat dituntut secara hukum berdasarkan pengaduan masyarakat. Artinya, meskipun perbuatan kebencian termasuk dalam delik aduan, namun proses penegakan hukum tidak dapat berjalan jika tidak ada pengaduan masyarakat.

Setelah adanya pengaduan, penyidikan akan dilakukan oleh pihak kepolisian atau Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) yang berwenang, yang akan mengumpulkan bukti-bukti yang cukup untuk melakukan penangkapan terhadap tersangka. Kasus yang melibatkan kejahatan rasial di dunia maya mungkin melibatkan tangkapan layar dari tindakan kebencian tersebut serta bukti elektronik, seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar yang digunakan untuk melakukan kejahatan rasial. Komentar para korban dan saksi, serta pendapat para ahli yang dapat mengevaluasi kebenaran dan keaslian bukti, juga berperan penting dalam proses penerapan undang-undang kebencian.

D. Kesimpulan

Ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya kendala penegakan hukum terhadap seseorang yang melakukan ujaran kebencian yaitu : 1) Kurangnya pelaporan dan proses yang rumit; 2) Fokus pada kasus yang lebih besar; 3) Skala prioritas penegakan hukum; dan 4) Anonimitas dan identitas palsu. Secara teknis yuridis polisi dianggap belum mampu dan belum siap. Walaupun disadari pula bahwa tugas yang harus diemban oleh polisi begitu luas dan banyak. Dan juga tidak adanya laporan dari pihak terkait, di game tersebut pemain itu menggunakan nama alias bukan menggunakan nama asli. dan game online tersebut tidak menyebarkan/menyediakan sebuah informasi data pribadi karena sudah kebijakan dari pihak developer game tersebut.

Jumlah pemberitaan mengenai kejahatan rasial di dunia maya, termasuk game online, terus meningkat setiap tahunnya, menurut Direktorat Tindak Pidana Siber Polri. Meski Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik secara tegas mengatur ujaran kebencian di dunia maya, namun siapa pun yang terbukti melakukan penghasutan kebencian dan permusuhan antar individu atau kelompok orang dapat diancam hukuman paling lama enam tahun penjara atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000. (satu miliar rupiah).

Penulis merekomendasikan agar pemerintah mengambil tindakan preventif yang dapat dilakukan dengan bekerja sama dengan organisasi keagamaan, tokoh masyarakat, dan lembaga

pendidikan untuk mengedukasi dan melibatkan masyarakat tentang larangan ujaran kebencian di dunia maya. Dengan demikian, hal ini dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan masyarakat mengenai hukum. Upaya mengurangi Ujaran Kebencian yang banyak terjadi di *game online* Mobile Legends : “Bang Bang” , Penulis menyarankan agar Developer game tersebut harus bisa bertindak lebih tegas lagi dikarenakan masih banyak gamers yang masih nakal/mengakali kata kata *hate speech* tersebut dengan cara nya sendiri.

Pemerintah harus berperan dalam mengedukasi dan menginformasikan masyarakat luas tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta moralitas dalam berkomentar dan berbincang di media sosial, termasuk *game online*.

Daftar Pustaka

- [1] Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M. Or. , Andy Widhiya Bayu Utomo, S.Pd., M. Or. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur : Cv. Ae Media Grafika. 2018.
- [2] Ika Atikah, S. *Metode Penelitian Hukum*. Haura Utama, Sukabumi, 2022.
- [3] Pranowo. 2009. *Berbahasa Secara Santun*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar. 2009.
- [4] Satipto Rahardjo.tt, *Masalah Penegakan Hukum*, Sinar Baru, Bandung.
- [5] Arief, Nawawi Barda. *Upaya Non Penal Dalam Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, Semarang : Makalah Seminar Kriminologi UI. 1991.
- [6] M. Choirul Anam dan Muhammad Hafis, “SE Kapolri tentang penanganan Ujaran Kebencian (Hate Speech) dalam kerangka Hak Asasi Manusia”, *Jurnal Keamanan Nasional*, Vol 1 No. 3, 2015.
- [7] Putri Priyono dan Dian Andriasari. “Tinjauan Kriminologis terhadap Pelaku Ujaran Kebencian di Media Sosial ditinjau dari Perspektif Teori Asosiasi Diferensial dan Penegakan Sanksi Hukum Pidana di Indonesia”.
- [8] Sri Mawarti. “*FENOMENA HATE SPEECH Dampak Ujaran Kebencian*”. Pekanbaru, 2018.
- [9] Syarip, A.-A. N. F., Muhammad Husni Syam, & Syahrul Fauzul Kabir. (2023). Perlindungan HAM Terhadap Anak Perempuan yang Mengalami Female Genital Mutilations. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 37–42. <https://doi.org/10.29313/jrih.v3i1.2129>
- [10] Alwidina, D., & Poedjiastoeti, S. (2024). Kajian Yuridis Sosiologis Praktik Penawaran Jasa Ilmu Gaib dan Dampaknya terhadap Masyarakat. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 4(1), 29–36. <https://doi.org/10.29313/jrih.v4i1.3779>
- [11] Syarip, A.-A. N. F., Muhammad Husni Syam, & Syahrul Fauzul Kabir. (2023). Perlindungan HAM Terhadap Anak Perempuan yang Mengalami Female Genital Mutilations. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 37–42. <https://doi.org/10.29313/jrih.v3i1.2129>