

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dapat dikatakan sebagai makhluk yang tidak pernah selesai atau tidak pernah puas, seperti didefinisikan oleh Nietzsche, artinya manusia tidak pernah puas dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.¹ Sehingga untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia terus melakukan inovasi-inovasi dan penemuan-penemuan baru. Salah satunya manusia terus berinovasi di bidang teknologi.

Manusia pasti membutuhkan hiburan agar dapat menyegarkan pikirannya, apalagi dengan banyak tuntutan seperti tuntutan pekerjaan. Dihubungkan dengan paragraf pertama, bahwa manusia terus melakukan inovasi, maka dapat kita lihat pada zaman sekarang manusia terus berinovasi salah satunya dengan tujuan agar hasil inovasi tersebut dapat digunakan untuk menghibur manusia. Dalam hal ini, Penulis mengambil contoh bahwa sekarang telah ditemukan dan diciptakan banyak platform-platform elektronik yang dapat digunakan sebagai media hiburan, salah satunya adalah platform *games*.

Mengenai platform *games* maupun platform elektronik sendiri telah mengalami perkembangan dari zaman ke zaman. Platform *games* sendiri adalah salah satu bentuk platform elektronik. *Games* di era sekarang telah

¹ Wahyu Riska Elsa Pratiwi, "Manusia dalam Pandangan Filsafat", 2015, (<https://www.kompasiana.com/wrep/552026698131141709de5e6/manusia-dalam-pandangan-filsafat>), diakses pada tanggal 10 April 2019.

memiliki banyak keunggulan dibandingkan *games* yang ada pada zaman dahulu. Sebagai contoh, pada zaman dahulu *games* hanya dapat dimainkan jika ada medianya, contohnya Playstation dan Gameboy. Dan jika terdapat lebih dari satu pihak yang memainkan *games* tersebut, pada zaman tersebut kedua pihak harus berada di tempat yang sama dan memainkan *games* tersebut pada media yang sama.

Seiring dengan perkembangan teknologi, manusia terus berinovasi dan muncul sebuah fitur yang disebut *cooperative multiplayer*. Melalui fitur tersebut *games* dapat dimainkan bersama-sama dan difasilitasi dengan salah satu hasil perkembangan teknologi sekarang, yaitu internet, maka *games* dapat dimainkan dengan para pemain yang tersebar di berbagai tempat (pemain tidak harus bermain dengan satu media). Dengan adanya fitur-fitur tersebut memudahkan manusia, *games* dapat diakses secara *online* sehingga pemain dapat bermain bersama-sama dan bersaing dengan pemain lain dari berbagai tempat di penjuru dunia. Ditambah lagi dengan munculnya fitur *live chat* yang semakin memudahkan para pemain untuk saling berkomunikasi dalam *games*. Melalui fitur *live chat* tersebut juga para pemain tidak hanya dapat bertukar sebatas pesan, melainkan juga saling bertukar suara (*voice note*).

Perkembangan platform-platform elektronik tersebut walaupun memiliki kelebihan dan membawa keuntungan bagi manusia, tetapi di sisi lain juga memiliki resiko dan kekurangan, resiko dan kekurangan yang dimaksud Penulis dalam hal ini adalah dengan adanya perkembangan-perkembangan

yang telah Penulis jelaskan di atas, dapat memfasilitasi terjadinya tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) antar pemain. Tidak dapat dipungkiri, bahwa seringkali terjadi kasus tersebut, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Sebagai contoh, Penulis mengambil kasus pemain yang di diskualifikasi dari acara Blizzcon 2017 oleh Blizzard karena menyebarkan ujaran kebencian melalui chat. Dikatakan oleh *streamer* bernama Broximar bahwa pemain-pemain tersebut menyebarkan kebencian melalui *chat* saat memainkan *game* demo Blizzard.² Kasus tersebut hanyalah salah satu contoh dari banyak kasus *hate speech* (ujaran kebencian) lainnya yang terjadi melalui fitur *live chat games*. Banyak korban yang muncul dari tindakan *hate speech* yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja.

Negara Indonesia sebagaimana telah tercantum dalam Pembukaan Undang-undang Dasar Negara Indonesia Tahun 1945 alinea ke empat memiliki tujuan salah satunya adalah untuk melindungi segenap Bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia. Segenap dan seluruh tumpah darah Indonesia berarti setiap Warga Negara Indonesia, tidak dikecualikan satu orangpun, sebagaimana ditegaskan pula dalam Pasal 27 ayat (1) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa segala warga negara bersamaan kedudukannya di dalam hukum. Hal tersebut berarti korban dari tindakan *hate speech* (ujaran kebencian) juga merupakan warga negara Indonesia yang harus dilindungi haknya.

² Gamebrott, “*Sebarkan Ujaran Kebencian Melalui Chat, Beberapa Player Ditendang dari Acara Blizzcon 2017 oleh Blizzard*”, 2017, (<https://www.google.co.id/amp/s/gamebrott.com/sebarkan-ujaran-kebencian-melalui-chat-beberapa-player-ditendang-dari-acara-blizzcon-2017-oleh-blizzard/amp>), diakses pada tanggal 10 April 2019.

Indonesia sendiri telah memiliki beberapa peraturan yang bertujuan untuk melindungi warga negaranya dari tindak pidana ujaran kebencian, antara lain adalah Undang-undang ITE (Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah menjadi Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016), Pasal 156 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), Surat Edaran Kapolri Nomor SE/06/X/2015 mengenai penanganan ujaran kebencian, dan juga peraturan-peraturan lainnya.

Walaupun Indonesia telah memiliki beberapa peraturan terkait ujaran kebencian seperti yang telah disebutkan di atas, namun Indonesia belum memiliki peraturan yang secara spesifik mengatur apabila tindakan ujaran kebencian tersebut dilakukan melalui fitur *live chat* dalam platform elektronik. Hal ini menjadi permasalahan yang menurut Penulis menarik untuk dibahas lebih lanjut, untuk melihat apakah peraturan perundang-undangan yang telah ada di Indonesia cukup untuk memberikan perlindungan hukum bagi korban tindakan ujaran kebencian melalui fitur *live chat* dalam platform elektronik.

Oleh karena itu, Penulis ingin meneliti hal tersebut lebih lanjut dan membahasnya dalam skripsi Penulis yang berjudul: **“TINJAUAN YURIDIS PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KORBAN TINDAKAN UJARAN KEBENCIAN (*HATE SPEECH*) MELALUI *LIVE CHAT* DALAM *PLATFORM* ELEKTRONIK DIKAITKAN DENGAN PERUNDANG-UNDANGAN DI INDONESIA”**.

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah Penulis lakukan, baik di Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Kristen Maranatha maupun penelusuran di Internet, belum ada kajian yang membahas mengenai hal yang sama dengan penelitian yang Penulis lakukan. Maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini bersifat orisinal, karena belum ada penelitian yang mengkaji mengenai perlindungan hukum bagi korban tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) melalui fitur *live chat* dalam platform elektronik di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis membatasi permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana perlindungan hukum berdasarkan peraturan perundang-undangan di Indonesia bagi korban yang merasakan atau mendapatkan tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) dalam *platform game online*?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pengelola *platform game online* terhadap ujaran kebencian (*hatespeech*) ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari skripsi ini adalah:

1. Untuk mengkaji dan mengetahui perlindungan hukum berdasarkan peraturan perundang-undangan Indonesia yang diberikan bagi korban yang merasakan dan mendapatkan tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) dalam *platform game online*.

2. Untuk mengkaji dan mengetahui pertanggungjawaban yang diberikan oleh pengelola *platform game online* terhadap ujaran kebencian (*hate speech*).

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dari skripsi ini adalah:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu hukum dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu hukum, khususnya terkait aspek perlindungan hukum bagi korban tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) dan kaitannya apabila perbuatan tersebut dilakukan melalui fitur *live chat* dalam *platform* elektronik.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam praktik atau sebagai sumber informasi bagi akademisi, pengamat, masyarakat, pembuat peraturan terkait ujaran kebencian (*hate speech*), dan pihak-pihak lain yang membutuhkan informasi terkait hal yang dibahas dalam skripsi ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pedoman bagi pemerintah khususnya dalam merumuskan peraturan dan pengawasan terkait ujaran kebencian (*hate speech*) dalam *live chat platform* elektronik di Indonesia, dan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi wacana yang dapat dibaca oleh mahasiswa/i (khususnya yang bergerak di bidang hukum) dan juga masyarakat luas pada umumnya.

3. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kegunaan kepada Penulis pribadi, yaitu untuk menambah wawasan/ pengetahuan Penulis khususnya dalam hal terkait perlindungan hukum bagi korban tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) dalam platform elektronik di Indonesia.

E. Kerangka Pemikiran

Adapun dalam penulisan skripsi ini, kerangka pemikiran yang Penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Kerangka Teoritis

Dalam membahas skripsi ini, ada beberapa teori yang akan Penulis gunakan untuk menganalisa permasalahan yang terdapat di dalam skripsi ini. Dalam Penelitian ini secara keseluruhan Penulis akan membahas mengenai perlindungan hukum yang diberikan kepada korban tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) di fitur *live chat* dalam platform elektronik di Indonesia. Setiap warga negara Indonesia memang telah memiliki hak dan hak Warga Negara Indonesia dilindungi oleh negara. Hal tersebut telah ditegaskan dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 pun menyatakan bahwa hak asasi manusia wajib dihormati, dijunjung tinggi, dan dilindungi oleh negara, hukum, pemerintah, dan setiap orang demi kehormatan serta perlindungan harkat dan martabat manusia. Hal tersebut membuktikan bahwa mengenai perlindungan bagi hak Warga Negara

Indonesia memang sudah secara jelas dilindungi dan dijamin dalam Undang-undang Dasar 1945 maupun peraturan perundang-undangan lainnya.

Hukum memang bertujuan salah satunya adalah untuk melindungi manusia. Fritzgerald mengutip istilah teori perlindungan hukum dari Salmond bahwa hukum bertujuan untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan di lain pihak.³ Perlindungan hukum harus melihat tahaan yakni perlindungan hukum lahir dari suatu ketentuan hukum dan segala peraturan hukum yang diberikan masyarakat yang pada dasarnya merupakan kesepakatan masyarakat tersebut untuk mengatur hubungan perilaku antara anggota-anggota masyarakat dan antar perseorangan dengan pemerintah yang dianggap mewakili kepentingan masyarakat.⁴

Menurut Satjipto Raharjo sendiri, perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.⁵ Hal ini berarti bahwa melindungi korban tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) merupakan salah satu tindakan untuk mewujudkan perlindungan hukum di Indonesia, hal tersebut karena *hate speech* sendiri dapat

³ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000, hlm. 53.

⁴ *Ibid.*, hlm. 53.

⁵ *Ibid.*, hlm. 69.

dilakukan berkaitan dengan berbagai hal, baik itu ujaran kebencian terhadap ras, agama, gender, dan lain-lain. Ras, agama merupakan contoh dari hak asasi manusia yang dilindungi oleh negara, dalam penelitian ini khususnya adalah negara Indonesia. Maka, melindungi korban *hate speech* juga berarti melindungi hak asasi manusia dari korban yang bersangkutan.

Kembali kepada pendapat Satjipto Raharjo, Ia berpendapat bahwa pemikiran hukum perlu kembali kepada filosofi dasarnya, yaitu hukum untuk manusia. Berdasarkan filosofi tersebut, maka manusia menjadi penentu dan titik orientasi hukum. Hukum bertugas untuk melayani manusia, bukan sebaliknya. Hal ini menyebabkan hukum progresif menganut paham bahwa hukum yang pro-keadilan dan hukum yang pro-rakyat.⁶ Oleh sebab itu hukum progresif berasumsi bahwa hukum itu ada dan hadir untuk manusia dan untuk menimbulkan kepastian hukum.

Kepastian hukum sendiri mengandung dua pengertian, yang pertama yaitu adanya peraturan yang bersifat umum yang membuat individu mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan, dan yang kedua yaitu berupa keamanan hukum bagi individu dari kesewenangan pemerintah karena dengan adanya aturan yang bersifat umum itu individu dapat mengetahui apa saja yang boleh dibebankan atau dilakukan negara terhadap individu.⁷ Namun pada pelaksanaannya, terutama dalam hal ini terkait penelitian yang Penulis lakukan dalam

⁶ Satjipto Raharjo, *Penegakkan Hukum Progresif*, Jakarta: Kompas, 2016, hlm. 9.

⁷ Riduan Syahrani, *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1999, hlm. 23.

skripsi ini, menurut Penulis masih terdapat ketidakpastian hukum terkait permasalahan ujaran kebencian (*hate speech*) melalui *live chat* dalam *platform* elektronik, karena walaupun telah terdapat beberapa pengaturan mengenai ujaran kebencian di Indonesia, masih belum spesifik dijelaskan apabila ujaran kebencian tersebut dilakukan melalui fitur *live chat*.

Indonesia sendiri merupakan negara yang menjunjung tinggi hukum sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berbunyi: “Negara Indonesia adalah negara hukum”, yang artinya segala tindakan yang dilakukan oleh masyarakat maupun pemerintah harus dilakukan sesuai aturan hukum yang berlaku. Oleh karena itu terkait ujaran kebencian (*hate speech*) melalui *livechat* dalam *platform* elektronik menjadi permasalahan karena belum ada aturan yang secara spesifik membahas secara langsung kedua permasalahan tersebut.

2. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menjelaskan konsep/ variabel-variabel yang digunakan Penulis dalam penulisan skripsi ini, antara lain adalah:

- a. Perlindungan hukum adalah tindakan atau upaya untuk melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai dengan aturan hukum, untuk mewujudkan ketertiban dan

ketentraman sehingga memungkinkan manusia untuk menikmati martabatnya sebagai manusia.⁸

- b. Korban menurut Pasal 1 angka 3 Undang-undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban adalah orang yang mengalami penderitaan fisik, mental, dan/ atau kerugian ekonomi yang diakibatkan oleh suatu tindak pidana.
- c. Tindakan ujaran kebencian (*hate speech*) dalam SE Kapolri Nomor 6 Tahun 2015 adalah tindak pidana yang diatur dalam KUHP dan ketentuan pidana lainnya di luar KUHP yang berbentuk:
 - 1) Penghinaan;
 - 2) Pencemaran nama baik;
 - 3) Penistaan;
 - 4) Perbuatan tidak menyenangkan;
 - 5) Memprovokasi;
 - 6) Menghasut
 - 7) Penyebaran berita bohong;

Dan semua tindakan di atas memiliki tujuan atau bisa berdampak pada tindak diskriminasi, kekerasan, penghilangan nyawa, dan/atau konflik sosial.

- d. *Live chat* secara umum adalah layanan pesan profesional secara *online* dan *live* (langsung) dimana pengguna dapat menanyakan

⁸ Setiono, *Rule of Law (Supremasi Hukum)*, Surakarta, Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, 2004, hlm. 3.

sesuatu ataupun mengadakan kendala terkait produk atau layanan yang ada dari sebuah perusahaan.

- e. *Platform* menurut kbki adalah rencana kerja atau sebuah program, dikarenakan platform mampu untuk manjadi fasilitasi bertemunya permintaan dan penawaran suatu barang⁹. Secara keilmuan *platform* adalah program dimana merupakan dasar atau titik bawah untuk berjalannya sebuah teknologi sistem seperti hardware atau software. Selain itu *platform* adalah kombinasi dari perangkat keras dengan sebuah kerangka kerja perangkat lunak.¹⁰

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian skripsi ini, metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut;

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian yang Penulis lakukan adalah penelitian hukum yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif adalah penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif.¹¹ Khususnya dalam penelitian ini mengkaji kaidah-kaidah atau norma sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan mengenai ujaran kebencian (*hate speech*).

⁹ Apa arti *platform* menurut kbki ? (<https://kbki.kata.web.id/platform/>), diakses pada tanggal 11 mei 2019.

¹⁰ Wiki Belajar, "*Platform Adalah? Arti Apa Itu Platform, Fungsi, Jenis, dan Contohnya*", (wikibelajar.com/arti-platform-adalah/), diakses pada tanggal 10 April 2019.

¹¹ Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Malang: Bayumedia Publishing, 2006, hlm. 295.

2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah deskriptif analitis. Penelitian ini memusatkan perhatian kepada masalah-masalah yang ada saat penelitian ini dilakukan, kemudian hasilnya diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya. Dengan kata lain, penelitian ini menggambarkan dan menjelaskan berbagai peraturan perundang-undangan di Indonesia yang berkaitan dengan ujaran kebencian secara tepat, sehingga dapat mengetahui apakah peraturan tersebut sudah cukup untuk memberikan perlindungan hukum bagi korban tindakan ujaran kebencian melalui fitur *live chat*.

3. Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Bahan Hukum Primer

Adalah bahan hukum yang sifatnya mengikat masalah-masalah yang akan diteliti. Seperti peraturan perundang-undangan, peraturan pemerintah dan yurisprudensi.¹² Adapun bahan hukum primer yang Penulis gunakan dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Undang-undang Dasar 1945;
- 2) Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia

¹²Idtesis, “*Metode Penelitian Hukum Normatif*”, 2013, (<https://idtesis.com/2013/01/26/metode-penelitian-hukum-normatif/>), diakses pada tanggal 11 Mei 2019.

- 3) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- 4) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- 5) Undang-undang Nomor 40 tahun 2008 tentang Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis;
- 6) Surat Edaran Kapolri Nomor: SE/ 6/ X/ 2015 tentang Penanganan Ujaran Kebencian;
- 7) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP);
- 8) Dan lain-lain.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder diartikan sebagai bahan hukum yang tidak mengikat tetapi menjelaskan mengenai bahan hukum primer yang merupakan hasil olahan pendapat atau pikiran para pakar atau ahli yang mempelajari suatu bidang tertentu secara khusus, yang akan memberikan petunjuk ke mana penelitian akan mengarah.¹³ Bahan hukum sekunder dapat berupa literatur-literatur yang membahas tentang tindakan ujaran kebencian, baik di dalam buku, jurnal hukum, maupun internet.

¹³ *Ibid.*

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan pengertian atas bahan hukum lainnya.¹⁴ Bahan hukum tersier yang Penulis gunakan berupa kamus hukum, kamus besar Bahasa Indonesia, kamus Bahasa Inggris, dan lain-lain.

4. Pendekatan Penelitian

Di dalam penelitian hukum, terdapat beberapa pendekatan. Pendekatan yang digunakan di dalam penelitian hukum adalah:¹⁵

- a. Pendekatan undang-undang (*statute approach*);
- b. Pendekatan kasus (*case approach*);
- c. Pendekatan historis (*historical approach*);
- d. Pendekatan perbandingan (*comparative approach*);
- e. Pendekatan konseptual (*conseptual approach*).

Di dalam penelitian ini, Penulis menggunakan metode pendekatan konseptual dan pendekatan undang-undang. Pendekatan konseptual digunakan berkaitan dengan konsep-konsep yuridis yang berhubungan dengan tindakan ujaran kebencian. Sedangkan pendekatan undang-undang digunakan berkenaan dengan segala peraturan hukum yang ada di Indonesia yang mengatur mengenai tindakan ujaran kebencian.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009, hlm. 93.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian.¹⁶ Informasi-informasi dapat dikumpulkan melalui berbagai buku-buku ilmiah/ hukum, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, kamus, dan sumber-sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas baik tercetak maupun elektronik.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif, di mana teknik ini mengelompokkan dan menyeleksi data yang diperoleh menurut kualitas dan bukan jumlahnya (kuantitas), kebenarannya kemudian dihubungkan dengan teori-teori dan bahan-bahan yang didapat dari studi kepustakaan, untuk kemudian di analisis sehingga diperoleh jawaban atas permasalahan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memudahkan pembahasan dalam skripsi ini, maka penulisan skripsi dibagi menjadi lima bab, yakni sebagai berikut:

¹⁶ Agus Setiawan, “*Pengertian Studi Kepustakaan*”, 2016, (www.transiskom.com/2016/03/pengertian-studi-kepustakaan.html?m=1), diakses pada 10 April 2019.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KORBAN YANG MERASAKAN ATAU MENDAPATKAN TINDAKAN UJARAN KEBENCIAN (*HATE SPEECH*)

Dalam bagian ini akan menguraikan lebih jelas mengenai perlindungan hukum, pengertian korban ditinjau dari berbagai literatur dan sumber, dan juga pengertian ujaran kebencian (*hate speech*).

BAB III : ASPEK HUKUM PENGATURAN UJARAN KEBENCIAN (*HATE SPEECH*) BERDASARKAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN DI INDONESIA

Dalam bab ini akan membahas dan menguraikan pengaturan mengenai ujaran kebencian yang terdapat didalam peraturan perundang-undangan di Indonesia.

BAB IV : ANALISIS PERLINDUNGAN HUKUM BAGI KORBAN TINDAKAN UJARAN KEBENCIAN (*HATE SPEECH*) MELALUI *LIVE CHAT* DALAM PLATFORM ELEKTRONIK DIKAITKAN DENGAN PERUNDANG-UNDANGAN DI INDONESIA.

Dalam bab ini akan menjelaskan jawaban terhadap pokok permasalahan dari skripsi ini, yaitu menjawab pertanyaan dalam identifikasi masalah. Penulis akan melakukan kajian terkait peraturan ujaran kebencian di Indonesia apakah sudah cukup untuk mengakomodasi tindakan ujaran kebencian yang dilakukan dalam fitur *live chat*.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini akan berisikan simpulan dan saran yang berkaitan dengan pembahasan topik yang telah diuraikan.