

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Terkait perlindungan hukum bagi korban *hate speech* dalam *game online*

Pemerintah Indonesia pada dasarnya sudah memiliki beberapa peraturan perundang-undangan yang menyinggung masalah tindakan *hate speech* namun hal itu masih dirasa kurang dan situasi tersebut sangat krusial sehingga dibutuhkan aturan khusus yang mengatur tindakan *hate speech* yang terjadi melalui *live chat* dalam *game online* agar proses penegakan hukumnya dapat dilakukan secara tepat. Sekalipun saat ini Indonesia belum memiliki aturan khusus yang mengatur tentang *hate speech* yang terjadi dalam *game online* melalui fitur *live chat*, namun atas tindakan *hate speech* kepada korban yang terjadi saat ini masih dapat diberikan perlindungan secara hukum. Perlindungan hukum tersebut antara lain perlindungan secara preventif dan represif. Perlindungan secara preventif diantaranya dengan dilakukan pengawasan, pendidikan, pengarahan, sosialisasi, pengamatan, himbuan yang bisa dilakukan dalam lingkungan keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat, pemerintah, serta penegak hukum baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan perlindungan secara represif bisa dilakukan dengan melakukan mediasi melalui Komnas HAM atau secara litigasi dengan mengajukan laporan serta dakwaan berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang setidaknya menyinggung tentang

tindakan *hate speech* seperti yang terkandung dalam KUHP, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-Undang Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis.

2. Terkait pertanggungjawaban pengelola platform *game online* terhadap ujaran kebencian (*hate speech*)

Bentuk pertanggungjawaban pengelola *game online* guna mencegah atau terhadap adanya *hate speech* dalam *game online* yang dikelolanya bisa dimulai dari dibuatnya kebijakan oleh pihak pengelola dari *game online* yang bersangkutan yang melarang para pemain untuk melakukan hal-hal yang menjerumuskan ke arah terjadinya *hate speech*. Pengelola *game online* pun menyediakan layanan pelaporan atas terjadinya *hate speech* dalam permainan tersebut. Sebagai tindakan nyata jika sudah terjadi pelanggaran atas kebijakan yang telah dibuat dan ditambah dengan adanya pelaporan dari pemain lain, maka pengelola dapat melakukan upaya *banned* kepada pelaku *hate speech*. Selain itu untuk para pengembang *game* dapat memberlakukan penyaringan percakapan sebagaimana yang sudah banyak dilakukan, baik itu dengan mengganti kata atau kalimat yang semula mengarah kepada tindakan *hate speech* atau dengan membatalkan pengiriman percakapan tersebut ke publik yang disertai dengan peringatan yang diberikan oleh sistem dalam *game* tersebut. Selanjutnya sebagai bentuk pertanggungjawaban langsung, beberapa perusahaan pengelola *game online* bersedia dan bertanggung jawab untuk menengahi perselisihan antara para pemain namun tidak bersifat wajib. Jika memang perlu untuk ditempuh melalui jalur hukum, perusahaan pengelola

game online yang bersangkutan, jika memang berkenan dapat dimintakan bantuan sebagai saksi di persidangan.

B. Saran

Adapun saran dari penulis untuk membantu menyelesaikan permasalahan di atas adalah :

1. Terkait perlindungan hukum bagi korban *hate speech* dalam *game online*

Dengan melihat kondisi Indonesia yang seperti ini di mana banyak kemajuan-kemajuan dibidang teknologi, sebaiknya pemerintah membuat kebijakan atau aturan yang mengatur secara khusus tentang *game online* atau *hate speech* di dalam *game online* mengingat Indonesia bukan lagi negara yang tertinggal dari segi teknologi, akan tetapi karena zaman semakin berkembang hendaknya pemerintah juga semakin menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada sehingga bilamana terjadi sengketa, korban atau pihak yang dirugikan dapat memperoleh kepastian hukum.

2. Terkait pertanggungjawaban pengelola platform *game online* terhadap ujaran kebencian (*hate speech*)

Hendaknya pengelola *game online* berupaya untuk menemukan penemuan baru di bidang teknologi untuk dapat melakukan penyaringan atas percakapan yang dilakukan antar pemain di dalam *game online* melalui fitur *live chat* dalam rangka mencegah dan meminimalisir

korban tindakan *hate speech*. Selain itu juga penulis menyarankan agar pengelola *game online* secara tegas menyatakan bahwa pihaknya bersedia untuk membantu para korban *hate speech* untuk mencapai rasa keadilan dengan cara bersedia menjadi saksi di persidangan mengingat *hate speech* itu sendiri berkenaan dengan hak asasi manusia yang pada dasarnya tidak boleh sampai dilanggar.

