

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, Penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pertanggung jawaban penyedia *Platform Game Online* dalam hal terjadinya tindakan pelecehan seksual melalui fitur *chat room* adalah :
 - a. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana dirubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang perubahan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), tanggung jawab penyedia *platformgame onlinediatur* dalam Pasal 15 yang menyatakan penyedia sistem elektronik harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya.
 - b. Berdasarkan syarat dan ketentuan yang diberlakukan oleh *Platform*, dalam hal terjadi kasus pelecehan seksual terhadap anak yang dibawah umur melalui fitur *chat room* yang telah disediakan *Platform Game Online* maka Penyedia *Game Online* dapat melakukan tindakan yang berlaku memulihkan, menarik, menangguhkan (membekukan) atau

mengakhiri akun tersebut atas kebijakan kami, tanpa pemberitahuan atau kewajiban apa pun kepada siapa pun.

- c. Berdasarkan asas dan prinsip hukum pidana yang berlaku, Penyedia *Platform* tidak perlu dipertanggungjawabkan secara pidana karena *Platform* tidak pernah bermaksud menyediakan tempat atau sarana untuk memudahkan tindak pidana. Dalam hal terjadi penyalahgunaan sarana fitur chat room yang terjadi pada anak dibawah umur oleh pengguna/*user*, maka hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari *user* tersebut. Dalam hal ini, apabila terjadi suatu tindak pidana, maka unsur-unsur delik dipenuhi oleh pelaku dan aspek kesalahan (*Schuld*) hanya ada pada diri pelaku. Keberadaan fitur *chat room* hanya digunakan sebagai alat untuk memudahkan keberlangsungan *game*. *Platform* hanya bertanggung jawab untuk menyediakan sistem elektronik yang memenuhi syarat-syarat keandalan dan keamanan sebagaimana diatur di dalam UU ITE.

2. Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku di Indonesia, perlindungan hukum pada anak yang menjadi korban pelecehan seksual yang terdiri dari perlindungan hukum represif yaitu dengan menegakan sanksi pidana sebagaimana yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Tentang

Pornografi, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana dirubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang perubahan Undang-Undang ITE, dan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak sebagaimana dirubah dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak.

Sampai saat ini, perlindungan hukum preventif masih sangat kurang baik, Seharusnya Platform harus menyediakan ketentuan yang bersifat mencegah agar tidak terjadi yang tidak di inginkan seperti seperti pada contoh kasus pelecehan seksual dibawah umur yang terjadi pada anak-anak.

B. Saran

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang sudah dilakukan maka Penulis merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk Pemerintah : Pemerintah diharapkan dapat secara konsisten melakukan pengawasan peraturan yang mengacu kepada hukum positif yang berlaku di Indonesia dan memberikan ketentuan batasan usia bagi *user/pengguna* dan Penyedia *platform* harus memiliki fitur penyaring / *filter* percakapan untuk mencegah percakapan-percakapan yang mengarah pada ucapan-ucapan asusila terhadap perkembangan aplikasi-aplikasi *Game* yang diduga berpotensi menjadi sarana penghubung yang dapat

memudahkan terjadinya kasus-kasus pelecehan seksual, dan melakukan tindakan tegas untuk memblokir aplikasi-aplikasi tersebut.

2. Untuk Penyedia *Platform game online*: Penyedia *platform game online* diharapkan dapat membuat syarat dan ketentuan tentang kewajiban bagi user/pengguna sistem elektronik khususnya *user/pengguna aplikasi Game Online* untuk dapat memastikan kebenaran data pengguna khususnya terkait dengan usia pengguna.
3. Untuk pengguna *Platform game online* : Masyarakat agar mentaati syarat dan ketentuan yang ditetapkan oleh *Platform*, dan menggunakan *Platform* sesuai dengan tujuan penggunaannya.

