

**ANALISIS YURIDIS TINDAK PIDANA RASISME
PADA PERMAINAN DALAM JARINGAN (GAME ONLINE)**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Persyaratan
Untuk Menempuh Ujian
Sarjana Hukum**

Oleh

**MAGFI RAFIQIH
011900148**

**SEKOLAH TINGGI ILMU HUKUM
SUMPAAH PEMUDA
2023**

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

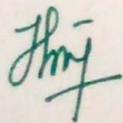
Nama : MAGFI RAFIQIH
NIM : 011900148
Program Studi : ILMU HUKUM
Jurusan : ILMU HUKUM
Judul Skripsi : ANALISIS YURIDIS TINDAK PIDANA RASISME
PADA PERMAINAN DALAM JARINGAN (*GAME
ONLINE*)



Palembang, April 2023

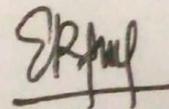
DISETUJUI/DISAHKAN OLEH

Pembimbing Pertama,



Dr. Hj. JAUHARIAH, SH,MM,MH

Pembimbing Kedua,



Dra. Hj. ERLANI, SH,MH

ANALISIS YURIDIS TINDAK PIDANA RASISME PADA PERMAINAN DALAM JARINGAN (*GAME ONLINE*)

Penulis,
MAGFI RAFIQIH
011900148

Pembimbing Pertama,
Dr. Hj. JAUHARIAH, S.H., M.M., M.H.
Pembimbing Kedua,
Dra. Hj. ERLANI, S.H., M.H.

ABSTRAK

Tindakan dari pelaku rasisme pada *game online* merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang dilarang dan tanpa hak untuk melakukannya terutama hal ini berisi ujaran kebencian terhadap orang lain yang menimbulkan permusuhan atas dasar SARA. Dengan adanya UU ITE ini, diharapkan para pelaku tindakan rasisme pada *game online* dapat diproses secara hukum sesuai dengan tindak pidana yang berlaku menurut Undang-undang tersebut. Dengan menggunakan metodologi yuridis normatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka, penulis bermaksud akan menjawab permasalahan yang ada yaitu mengenai bagaimanakah bentuk dan penegakan hukum terhadap tindak pidana rasisme pada permainan dalam jaringan (*game online*) serta bagaimanakah kendala-kendala pada proses penegakan hukum terhadap tindak pidana rasisme pada permainan dalam jaringan (*game online*). Bentuk dan penegakan hukum terhadap tindak pidana rasisme pada permainan dalam jaringan (*game online*) perlakuannya sama dengan tindakan rasisme pada media lainnya dalam dunia maya seperti media facebook, whatsapp, twitter, atau media-media lainnya. Artinya, tindakan rasisme pada *game online* penanganannya sama dengan tindakan rasisme pada media-media lainnya dalam dunia maya. Tindak pidana rasis / SARA di pidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Kendala-kendala pada proses penegakan hukum terhadap tindak pidana rasisme pada permainan dalam jaringan (*game online*) antara lain : keterbatasan peralatan yang dimiliki oleh aparat penegak hukum; keterbatasan dari sumber daya manusia baik dari segi kuantitas maupun kualitas atau keahlian; dan rendahnya kesadaran masyarakat didukung dengan pengetahuan yang minim tentang Undang-Undang ITE.

Kata Kunci : Rasisme, *Game Online*, Jaringan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
E. Metodologi Penelitian.....	9
F. Definisi Operasional.....	11
G. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Tindak Pidana.....	14
B. Pengertian Permainan Dalam Jaringan (<i>Game Online</i>).....	21
C. Analisis Penegakan Hukum.....	26
D. Perbuatan Rasisme pada Permainan Dalam Jaringan (<i>Game Online</i>).....	29
BAB III. ANALISIS YURIDIS TINDAK PIDANA RASISME PADA PERMAINAN DALAM JARINGAN (<i>GAME ONLINE</i>)	
A. Bentuk dan Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Rasisme Pada Permainan Dalam Jaringan (<i>Game Online</i>)..	33
B. Kendala-Kendala Pada Proses Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Rasisme Pada Permainan Dalam Jaringan (<i>Game Online</i>).....	42
BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Selaras dengan apa yang telah penulis uraikan pada bab-bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bentuk dan penegakan hukum terhadap tindak pidana rasisme pada permainan dalam jaringan (*game online*) perlakuannya sama dengan tindakan rasisme pada media lainnya dalam dunia maya seperti media facebook, whatsapp, twitter, atau media-media lainnya. Artinya, tindakan rasisme pada *game online* penanganannya sama dengan tindakan rasisme pada media-media lainnya dalam dunia maya. Tindak pidana rasis / SARA di pidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
2. Kendala-kendala pada proses penegakan hukum terhadap tindak pidana rasisme pada permainan dalam jaringan (*game online*) antara lain :
 - a. Keterbatasan peralatan yang dimiliki oleh aparat penegak hukum;
 - b. Keterbatasan dari sumber daya manusia baik dari segi kuantitas maupun kualitas atau keahlian;
 - c. Rendahnya kesadaran masyarakat didukung dengan pengetahuan yang minim tentang Undang-Undang ITE.

B. Saran

Berdasarkan kendala-kendala yang dihadapi seperti pada uraian kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Adanya penambahan peralatan baik dari jumlah maupun dari kebaruan peralatan sehingga mempermudah dan mempercepat proses pelaksanaan proses hukum terhadap pelaku rasisme pada *game online* terutama dalam hal pemeriksaan terhadap alat-alat bukti yang menggunakan peralatan komputer, serta penambahan jumlah personil di bidang *cyber crime* yang didukung dengan keahlian di bidang teknologi *cyber crime* sehingga proses terhadap pelaku kasus-kasus rasisme di dunia maya pada umumnya dan *game online* pada khususnya dapat ditangani lebih baik dan lebih cepat.
2. Diharapkan kepada pihak terkait untuk melakukan sosialisasi atau penyuluhan mengenai Undang-Undang ITE dengan cara turun langsung ke masyarakat atau sekolah atau universitas. Hal ini dilakukan guna menumbuhkan pemahaman dan kesadaran masyarakat mengenai tindak pidana Rasisme pada *Game Online*.



DAFTAR PUSTAKA

Ace Rf 13/4.23

BUKU-BUKU :

Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana 1*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2002.

Agus Rahardjo, *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003.

Alo Liliweri, *Prasangka dan Konflik*, LKIS, Yogyakarta, 2015.

Andi Hamzah, *Hukum Acara Pidana Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta, 2015.

_____, *KUHP & KUHPA*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2006.

Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Kejahatan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2007.

Bell Hooks, *Killing Rage : Ending Racism*, Penguin, London, 1996.

C.S.T. Kansil, *Pokok-Pokok Hukum Pidana Untuk Tiap Orang*, Pradnya Paramita, Jakarta, 2004.

Dellyana Shanty, *Konsep Penegakan Hukum*, Liberty, Yogyakarta, 2008.

Fazlur Rahman, *Islam dan Modernity*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013.

George M. Fredrickson, *Rasisme* (Terjemahan), Bentang Pustaka, Yogyakarta, 2005.

Laurensius Arliman S, *Penegakan Hukum dan Kesadaran Masyarakat*, Deepublish, Yogyakarta, 2015.

Liu C-H dan Chou S-L, *Analysis of Internet Entertaining Behaviors in Taiwan*, Market Intelligence Center, Taipe, 2014.

Mahrus Ali, *Dasar-dasar Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.

Moeljatno, *Asas-asas Hukum Pidana*, Ctk. Kesembilan, Rineka Cipta, Jakarta, 2015.