

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dalam Game Online Menurut Hukum di Indonesia Serta Perbandingan dengan Negara Lain

Nursyafia¹, Muhamad Amirulloh², Helitha Novianty Muchtar³

^{1,2,3} Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran

Email: nursyafia19001@mail.unpad.ac.id

Abstrak

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) menjadi suatu permasalahan hukum baru secara global yang terjadi di berbagai platform online. Adapun kekerasan berbasis gender online ini terdiri dari berbagai bentuk perbuatan salah satunya adalah pelecehan seksual. Pelecehan seksual yang dimaksud ialah pelecehan seksual secara virtual yakni secara verbal yang terjadi di ruang virtual salah satunya dalam *game online*. Adapun secara internasional, KBGO dikategorikan sebagai kekerasan yang diatur dalam pelanggaran hak asasi manusia. Adanya kerangka hukum yang memadai menjadi salah satu prasyarat penting bagi pencegahan KBGO dan perlindungan korban atas KBGO terutama bagi Indonesia. Dalam langkah mendorong dan memperkuat pencegahan KBGO serta memberikan perlindungan kepada korban KBGO, penelitian ini akan menelaah bagaimana kerangka hukum Indonesia menanggapi kasus KBGO terkhusus dalam dengan memperbandingkan kerangka hukum di negara lain. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan yuridis normatif dengan spesifikasi penelitian deskriptif analitis yang didukung dengan data primer dan sekunder melalui pengumpulan data penelitian kepustakaan. Dalam hal ini, hasil penelitian bertumpu pada langkah yang diperlukan untuk diterapkan negara Indonesia dalam membangun kerangka hukum positif dalam merespon adanya perbuatan KBGO dengan memperbandingkan kerangka hukum di negara Filipina dan negara Uni Eropa. Diharapkan, dengan adanya penelitian ini, kerangka hukum di Indonesia tidak hanya dapat mencakup tindak kejahatan yang terjadi di dunia nyata, tetapi juga di dunia maya.

Kata Kunci: Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), Game Online, Perbandingan Hukum, Kejahatan Siber

Abstract

Online Gender-Based Violence (KBGO) is a new legal problem globally that occurs on various online platforms. The online gender-based violence consists of various forms of acts, one of which is sexual harassment. Sexual harassment in question is virtual sexual harassment, namely verbally that occurs in virtual spaces, one of which is in online games. Internationally, KBGO is categorized as violence regulated in human rights violations. The existence of an adequate legal framework is one of the important prerequisites for the prevention of KBGO and victim protection of KBGO, especially for Indonesia. In an effort to encourage and strengthen the prevention of KBGO and provide protection to victims of KBGO, this study will examine how Indonesia's legal framework responds to KBGO cases, especially in comparing legal frameworks in other countries. The research method used in this study is a normative juridical approach method with analytical descriptive research specifications supported by primary and secondary data through the collection of literature research data. In this case, the results of the study rely on the steps needed to be applied by the Indonesian state in building a positive legal framework in response to KBGO actions by comparing the legal framework in the Philippines and European Union countries. It is hoped that with this research, the legal

framework in Indonesia can not only cover crimes that occur in the real world, but also in cyberspace.

Keywords: *Online Gender-Based Violence (KBGO), Online Games, Legal Comparison, Cybercrime*

PENDAHULUAN

Masyarakat pada era kemajuan teknologi bersanding dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (selanjutnya ditulis TIK) yang mempengaruhi pola kehidupan masyarakat dengan menjadikan suatu pola kehidupan baru yaitu pola kehidupan digital. Pengaruh hadirnya perkembangan internet sangat signifikan pada perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi saat ini. Hal ini dapat menjadi pendorong dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia dalam penyesuaian perkembangan yang terjadi. Salah satu bukti masa perkembangan teknologi saat ini ialah hadirnya internet yang menjadi sarana komunikasi dan informasi yang dapat menjangkau berbagai hal. Internet sudah menjadi suatu kebutuhan manusia saat ini. Dengan berkembangnya internet, tidak dapat dipungkiri aktivitas manusia akan mengalami perubahan secara massif sehingga dikenal suatu ruang interaksi antar manusia baru yang disebut dengan ruang digital atau ruang virtual.

Dalam aspek hukum yang mengatur lingkup digital atau virtual dikenal dengan rezim hukum siber atau cyber law. Hukum siber ini merupakan suatu perwujudan dari adanya konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Hal ini dibuktikan dengan lahirnya sistem yang menyediakan akses komunikasi, informasi, dan hiburan yaitu game online.

Game online merupakan sarana hiburan bagi masyarakat berupa permainan elektronik (Surbakti, 2017). *Game online* dimainkan melalui LAN, internet atau bahkan telekomunikasi. Biasanya persyaratan teknis untuk bermain game online adalah web browser dan/atau perangkat lunak yang sesuai (Chen et al., 2004). Perkembangan *game online* di Indonesia diawali pada pertengahan tahun 1990-an. Saat itu, salah satu game online yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah Ragnarok. Dengan seiring berkembangnya game online tersebut memunculkan berbagai jenis game online lainnya seperti *Dota*, *Counter Strike*, *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, dan game online lainnya. Banyaknya kalangan yang menggemari game online didasarkan karena berbagai fitur yang menguntungkan bagi para pemain. Dengan adanya *game online*, pemain tidak terbatas dalam hal kapatisan maupun kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain game (*gamers*) lainnya. Dengan begitu, kehadiran *game online* di era digital saat ini setidaknya menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif yang saling bertolak belakang (Fajri, 2012).

Di tengah ramainya peminat game online ini juga menimbulkan berbagai macam tindak kejahatan siber yang menjadi suatu permasalahan hukum baru di berbagai negara termasuk di Indonesia. Kejahatan siber yang meningkat dalam lingkup *game online* salah satunya berupa pelecehan seksual. Pelecehan seksual menjadi salah satu bentuk dari tindak kejahatan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Pelecehan seksual adalah perilaku yang tanpa disadari terjadi di mana saja, baik di tempat umum seperti di sarana transportasi, pasar, sekolah, kantor maupun di tempat pribadi seperti rumah. Dalam kasus pelecehan seksual, biasanya terdiri dari 10 persen kata-kata kasar, 10 persen intonasi yang menunjukkan pelecehan, dan 80 persen nonverbal (Choirunnisa, 2021).

Semakin banyak kegiatan manusia yang dilakukan secara online, maka insiden KBGO menjadi lebih umum. Terlebih dalam insiden tersebut yang menjadi korban utama adalah perempuan. Di Indonesia sendiri disebutkan dalam Catatan Akhir Tahun (Catahu) Komnas Perempuan Tahun 2020 yang menjelaskan terkait peningkatan tindak KBGO yang dilaporkan. Dari tahun 2018 laporan tindak KBGO terjadi peningkatan hingga mencapai angka 510 kasus KBGO pada tahun 2020 (Perempuan, 2021). Tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak kasus yang tidak dilaporkan ke pihak berwenang terkait KBGO baik korban wanita maupun laki-laki yang didasari atas kekhawatiran korban untuk melaporkan hal tersebut karena adanya rasa takut akan kemungkinan terjadinya kriminalisasi dengan menggunakan KUHP dan UU

ITE. Terlebih apabila korban terlibat dalam pembuatan konten intim secara digital. Tindak KBGO dalam lingkup *game online* diketahui banyak terjadi ketika dilakukannya siaran langsung atau *live streaming* yang dilakukan oleh para *pro player* atau *content creator gamers* di berbagai platform *live streaming* seperti *NimoTV*, *Tweak*, *Youtube*, dan sebagainya.

Peningkatan terjadinya kasus KBGO secara global termasuk juga di Indonesia memperlihatkan kondisi yang menjadi suatu tantangan utama bagi penanganan kasus-kasus KBGO di Indonesia yang disebabkan belum memadainya peraturan perundang-undangan dalam mengatasi persoalan KBGO termasuk dalam memberikan perlindungan bagi korban KBGO. Dalam prosedur hukum kasus-kasus KBGO terjadi hambatan yang menunjukkan indikasi masih lemahnya kerangka hukum perlindungan bagi korban KBGO. Adapun beberapa hambatan yang dihadapi dalam mendorong proses hukum terhadap kasus-kasus KBGO diantaranya akibat minimnya alat bukti yang dapat disediakan, persoalan yurisdiksi yang berbeda dengan tindak pidana konvensional, terbatasnya ahli dalam menangani kasus-kasus KBGO, terbatasnya ketersediaan teknologi digital forensik, prosedur persidangan yang belum sesuai dengan sistem persidangan yang terbuka, hingga masih rendahnya perspektif aparat penegak hukum mengenai KBGO. Hambatan tersebut tidak hanya berlaku bagi Indonesia, tetapi juga berlaku bagi negara-negara lain dalam merespon kejahatan KBGO yang masih terbilang baru.

Setiap negara memiliki respon hukum yang berbeda-beda sesuai dengan konstitusi hukum yang berlaku di negaranya. Dalam mendukung adanya rekonstruksi aturan hukum di Indonesia, maka perlu adanya refleksi dari beberapa negara yang sama-sama mengalami peningkatan atas kejahatan KBGO agar membentuk langkah hukum yang memperkuat pencegahan kejahatan tersebut. Adanya kerangka hukum yang memadai menjadi salah satu prasyarat penting bagi pencegahan KBGO dan perlindungan korban atas KBGO terutama bagi Indonesia. Dalam langkah mendorong dan memperkuat pencegahan KBGO serta memberikan perlindungan kepada korban KBGO, penelitian ini akan menelaah bagaimana kerangka hukum Indonesia menanggapi kasus KBGO terkhusus dalam *game online* melalui beberapa identifikasi masalah penelitian berikut:

1. Apakah tindak Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dalam *game online* dapat termasuk ke dalam tindak pidana ditinjau dari KUHPidana, UU ITE dan perbandingannya dengan Negara Lain?
2. Bagaimana tindakan hukum yang dapat dilakukan oleh korban terhadap pelaku Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dalam *game online* ditinjau dari KUHPidana, UU ITE dan perbandingannya dengan Negara Lain?

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan spesifikasi deskriptif analitis dengan metode pendekatan yuridis normatif yang mana mendapatkan data-data yang sesuai dan selaras dengan keadaan yang sebenarnya lalu dilakukan analisis, pengolahan, dan penyusunan agar menghasilkan ilustrasi atas permasalahan yang muncul (Sugiyono, 2009). Penelitian ini juga berupaya dalam mengharmonisasikan ketentuan hukum yang berlangsung terhadap norma dan peraturan hukum lainnya dengan dikaitkan pada pengamalan peraturan hukum tersebut di masyarakat (Ashshofa, 2004). Penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan studi kepustakaan yang merujuk pada literatur ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian seperti buku, jurnal, artikel, dan literatur ilmiah pendukung lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk-bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online

Resolusi *Human Right Council* (Dewan HAM PBB) No. 32/13 Tahun 2013 tentang Promosi, Perlindungan, dan Penikmatan Hak Asasi Manusia di Internet (*The Promotion, Protection and Enjoyment of Human Rights on the Internet*) menyebutkan bahwa hak asasi manusia yang dilindungi baik dalam kehidupan nyata juga harus dilindungi dalam lingkup ruang digital/virtual (Assembly, 2016). Dengan hal tersebut, maka kekerasan berbasis gender

yang terjadi di kehidupan nyata maupun di ruang digital atau yang difasilitasi teknologi akan dikategorikan sebagai kekerasan yang diatur dalam pelanggaran hak asasi manusia. Kekerasan pada umumnya berupa kekerasan seksual, kekerasan fisik, kekerasan psikis, praktik tradisional, kekerasan sosial-ekonomi berbasis gender baik yang terjadi secara offline maupun online termasuk ke dalam bentuk kekerasan berbasis gender. Adapun tindak Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) termasuk juga ke dalam kekerasan berbasis gender yang dibedakan dari media atau ranah terjadinya perbuatan tersebut. Maka, pengaturan terhadap KBGO harus merujuk pada konsep mendasar pada pengaturan terkait Kekerasan Berbasis Gender. Hal ini dibutuhkan sebagai bentuk perlindungan terhadap semua orang termasuk perempuan maupun kelompok rentan yang mengalami diskriminasi berbasis gender.

Dalam lingkup norma internasional dikenal beberapa definisi mengenai Kekerasan Berbasis Gender (KBG). *The United Nations High Commissioner for Refugees* (UNHCR) menyebutkan definisi Kekerasan Berbasis Gender mengacu pada tindakan berbahaya yang ditujukan kepada seseorang berdasarkan jenis kelaminnya. Hal ini berakar pada ketidaksetaraan gender, penyalahgunaan kekuasaan, dan norma-norma yang berbahaya. Sedangkan *European Commission* mendefinisikan bahwa Kekerasan Berbasis Gender adalah kekerasan yang ditujukan kepada seseorang karena jenis kelamin orang tersebut atau kekerasan yang berdampak pada orang dengan jenis kelamin tertentu secara tidak proporsional (*United Nations High Commissioner for Refugees, Unhcr.org*). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dalam KBG tidak terbatas pada kasus yang dihadapkan bagi korban wanita tetapi juga kepada orang-orang yang memiliki ekspresi gender yang berbeda atau *non-binary* dan tidak menutup kemungkinan dapat terjadi juga bagi kaum laki-laki.

Kekerasan Berbasis Gender (KBG) memiliki beberapa bentuk yang terbagi ke dalam beberapa kelompok diantaranya kekerasan seksual, kekerasan fisik, kekerasan psikologis/emosional, praktik tradisional berbahaya, dan kekerasan sosial-ekonomi (*Action Sheet 4: Gender-based Violence, n.d.*). Seiring berkembangnya teknologi, tentu persoalan KGB ini terjadi perpanjangan suatu bentuk KBG yang mana dikenal dengan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Kekerasan Gender Berbasis Online atau KBGO merupakan istilah KBG yang terjadi dalam ruang digital dengan menggunakan media *Information and Communication Technology* (ICT) atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam laporan PBB menyebutkan bahwa KBGO terdiri atas beberapa bentuk seperti *doxing, sextortion, trolling, online mobbing* (perundungan online massal, *online stalking*, dan bentuk kekerasan baru seperti penyebaran konten intim tanpa persetujuan dengan tujuan mempermalukan dan merugikan korban. Sementara itu, *Global Programme on Cybercrime-United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC)* mengklasifikasikan bentuk kejahatan ke dalam 2 bentuk yaitu *cyber-dependent crimes* dan *cyber-enable crimes*. *Cyber-dependent crime* merupakan kejahatan siber yang dilakukan infrastruktur TIK yang hanya dilakukan melalui penggunaan alat TIK sebagai alat kejahatan seperti menggunakan malware, data, dan sebagainya. Sedangkan *cyber-enable crimes* merupakan suatu kejahatan yang dapat terjadi juga secara *offline* namun dapat terjadi dengan fasilitas TIK atau dapat dikatakan tindak kejahatan tradisional yang ditingkatkan dalam skala penggunaan komputer, jaringan komputer atau bentuk TIK lainnya seperti pencurian data, penipuan dan lain-lain (*Crown Prosecution Service, 2019*)

Di Indonesia sendiri istilah KBGO belum secara resmi digunakan oleh lembaga negara. Namun, hingga kini lembaga negara seperti Komnas Perempuan masih menggunakan istilah yang beragam untuk menjelaskan KBGO seperti kekerasan terhadap perempuan (KtP) berbasis cyber atau kejahatan cyber yang digunakan dalam CATAHU 2016-2019. Adapun dalam CATAHU 2021, Komnas Perempuan menggunakan istilah Kekerasan Berbasis Gender Siber (KBGS).

Dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia juga belum menggunakan istilah KBGO. Di beberapa peraturan seperti dalam UU Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) pada Pasal 5 digunakan istilah pelecehan seksual non fisik yang mencakup perbuatan pelecehan seksual berbasis gender melalui media online. Selain

itu, disebutkan dalam KUHP yang menyebutkan pelecehan seksual dengan perbuatan penghinaan berbasis seksual tanpa adanya tuduhan disebutkan dalam Pasal 351 KUHP tentang Penghinaan. Terlepas dari itu, istilah KBGO belum digunakan dalam perundang-undangan Indonesia.

Standar Internasional mengenai Bentuk dan Penanganan KBGO

Pada tahun 2013, *UN Commission on the Status of Women* memberikan tanggapan dan menaruh perhatian terhadap tindak kekerasan terhadap perempuan dalam penggunaan TIK seperti tindakan pelecehan seksual, eksploitasi seksual, pornografi anak, perdagangan perempuan, serta berbagai bentuk kekerasan baru seperti *cyberstalking*, *cyberbullying*, dan pelanggaran hak atas privasi. Adapun kesadaran di berbagai negara dalam menangani persoalan KBGO perlu dibangun baik kepada publik maupun aparat penegak hukum. Para penegak hukum harus memiliki kemampuan serta kapabilitas dalam menggunakan dan memahami teknologi. Begitu juga penegak hukum harus memiliki pengetahuan dalam memahami kerugian emosional, profesional dan finansial dari akibat intimidasi online dalam KBGO.

Pengaturan Hukum dan Kasus KBGO dalam *game online*

Game online dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan yang dimainkan secara virtual. Mengenai definisi game dijelaskan seorang filsuf David Kelley dalam bukunya *The Art of Reasoning* dalam Dwiastuti yang menyebutkan:

“Konsep *game* sebagai suatu bentuk rekreasi yang terdapat aturan yang menspesifikasikan objek yang harus dikumpulkan. Game merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih permainan. Biasanya game melibatkan kompetisi diantara dua pemain atau lebih. Game bisa dijelaskan sebagai suatu tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan beberapa peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain.”

Terhusus pada *game online*, permainan yang digunakan memiliki konsep yang didukung dengan jaringan internet dan berbagai perangkat elektronik pendukung dalam memainkannya melalui jaringan komputer. Menurut ketentuan Pasal 1 angka 5 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik. Dengan begitu, *game online* menjadi salah satu sistem elektronik yang diakui di Indonesia berupa serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang mendukung aktivitas masyarakat secara virtual.

Berdasarkan pendapat Andrew Rollings dan Ernest Adams terdapat dua unsur dalam *game online* yaitu *server* dan *client*. *Server* merupakan pihak yang melakukan administrasi permainan sedangkan *client* merupakan pihak pengguna jasa permainan tersebut. Hal ini mendukung bahwa *game online* menjadi salah satu bagian dari aktivitas sosial dikarenakan para *client* yang menggunakan permainan dapat melakukan interaksi secara virtual dan tidak jarang pihak yang terkait membentuk suatu komunitas di dunia maya (Rollings & Adams, 2003).

Dengan adanya aktivitas sosial dalam *game online*, tidak dapat dipungkiri akan terjadi peluang tindak kejahatan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab salah satunya kejahatan seksual berupa Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Perbuatan KBGO menjadi kejahatan siber yang semakin banyak terjadi di kalangan para penggemar *game online*, termasuk para *pro player* dalam kompetisi ESport.

Seperti kasus yang dilakukan oleh Edward seorang kandidat pelatih timnas AoV Sea Games 2021 yang melakukan KBGO berupa *verbal abuse* kepada seorang pemain dari tim Wild Rift Ladies dalam *game online League of Legends* bernama Adelina. Edward memberikan komentar yang tidak senonoh ketika *match* di dalam game yang menyebabkan ketidaknyamanan Adelina saat memainkan game tersebut. Hal itu dilakukan Edward dengan

alasan emosi yang tidak terkontrol ketika bermain karena tidak adanya niat dari tim lawan untuk memenangkan pertandingan dan beberapa pemain melindungi *blame* yang telah diberikan. Sontak hal tersebut menjadikan Adelina sebagai korban atas pelecehan tersebut mengunggah bukti perbuatan yang dilakukan oleh Edward dan menuntut adanya permintaan maaf dari Edward. Permohonan maaf dari Edward pun disampaikan melalui akun Instagram pribadinya dengan ditujukan kepada korban, panitia komunitas Wild Rift, dan pihak lainnya yang terkait.

Kasus pelecehan seksual dalam game online seringkali menjadi hal yang tidak dibenahi secara hukum karena dianggap tidak begitu merugikan pihak yang mengalaminya dari sisi korban. Oleh karenanya, dalam menggunakan *game online* perlu taat pada aturan yang berlaku dalam *game online* tersebut.

Dalam *game online*, pengembang sistem elektronik biasanya telah menyediakan pengaturan yang disebut dengan *End User License Agreement (EULA)*. *End User License Agreement (EULA)* merupakan suatu kontrak hukum yang ditujukan antara pengembang software dengan pengguna software tersebut. Dalam perjanjian tersebut dicantumkan hal-hal yang menyangkut terkait hak dan kewajiban yang berlaku pada software yang digunakan. Apabila pihak yang disebutkan dalam perjanjian EULA tersebut terbukti melakukan pelanggaran yang disebutkan, maka akan mendapat konsekuensi yang beragam seperti peringatan maupun penghentian (K., 2017).

Salah satu contoh adanya EULA terdapat dalam game online *League of Legends* sebagaimana mengatur pula terkait perbuatan pelecehan seksual dalam *Code of Conduct* yang berbunyi:

“While using the Software and playing the Game, you agree to comply with all applicable laws, rules and regulations. You also agree to comply with certain additional rules that govern your use of the Game (the “Code of Conduct”). The Code of Conduct is not meant to be exhaustive, and Riot Games reserves the right to modify this Code of Conduct at any time, as well as take any appropriate disciplinary measures including Account termination and deletion to protect the integrity and spirit of the Game, regardless of whether a specific behavior is listed here as prohibited. The following are examples of behavior that warrant disciplinary measures:...C. Harassing, stalking, or threatening any other users in the Game; E. Transmitting or communicating any content which, in the sole and exclusive discretion of Riot Games, is deemed offensive, including, but not limited to, language that is unlawful, harmful, threatening, abusive, harassing, defamatory, vulgar, obscene, sexually explicit, or racially, ethnically, or otherwise objectionable...”

Berdasarkan *Rules of Conduct/Usage* tersebut telah diatur bahwa para pengguna *League of Legends* tidak diperbolehkan untuk melakukan pencemaran nama baik, fitnah, mengejek, menguntit, mengancam, melecehkan, mengintimidasi atau melecehkan siapa pun, dengan penuh kebencian, rasial, etnis, atau dalam pandangan tidak menyenangkan.

Dalam merespon pengaturan tersebut, pihak Riot Games sebagai pemegang lisensi dan pengembang game *League of Legends* memberikan arahan untuk melakukan upaya perundingan secara informal setidaknya 30 hari pada setiap sengketa yang timbul atau sehubungan dengan kebijakan konten. Terlepas dari itu, apabila menggunakan *League of Legends* di luar wilayah hukum New Zealand, maka akan tunduk pada hukum di negara tersebut.

Perbandingan Kerangka Hukum Mengenai KBGO di Indonesia dengan Negara Lain

Perbuatan KBGO menjadi salah satu fokus baru dari segi hukum di berbagai negara. Pasalnya, KBGO memberikan dampak yang cukup besar bagi sebagian korban yang mengalaminya terutama dampak bagi psikologi korban. Beberapa negara yang sudah mulai merespon adanya tindakan KBGO yang berdampak bagi negaranya seperti Filipina dan negara-negara anggota Uni Eropa menjadi acuan bagi Indonesia untuk memperbaharui hukum nasional dalam mencakup permasalahan hukum di era digital. Dengan begitu, di bawah ini terdapat penjabaran mengenai ketentuan KBGO di beberapa negara, sebagai berikut:

a. Filipina

Negara Filipina menjadi salah satu negara yang memiliki aturan tentang Kekerasan Berbasis Gender. Aturan tersebut disahkan dalam *Republic Act 11313: Safe Space Act* yang mendefinisikan bentuk-bentuk pelecehan seksual berbasis gender di berbagai ruang lingkup seperti di jalan, tempat umum, online, tempat kerja dan pendidikan atau pelatihan lembaga. Aturan tersebut juga menjelaskan terkait perlindungan dan penegakan sanksi. *Safe Space Act* menjadi dasar kebijakan dalam menghormati hak asasi manusia dan menjunjung kesetaraan mendasar di hadapan hukum bagi perempuan dan laki-laki.

Adapun dalam Section 3 huruf (e) *gender-based online sexual harassment* atau pelecehan seksual berbasis gender didefinisikan sebagai perbuatan yang mengacu pada perilaku yang ditargetkan pada orang tertentu yang menyebabkan atau mungkin menyebabkan tekanan mental, emosional atau psikologis, dan ketakutan akan keselamatan pribadi, tindakan pelecehan seksual termasuk komentar dan komentar seksual yang tidak diinginkan, ancaman, pengunggahan atau berbagi foto seseorang tanpa persetujuan, rekaman video dan audio, penguntitan siber dan pencurian identitas online.

Dalam hal ini, perbuatan KBGO yang dilakukan dalam lingkup *game online* termasuk dalam lingkup online namun tidak disebutkan secara eksplisit terkait bagaimana bentuk perbuatan pelaku KBGO dalam dunia *game online*. Hanya saja, perbuatan KBGO dalam *game online* dapat dikategorikan sebagai bentuk ancaman psikis atau emosional berupa komentar dan perkataan yang tidak diinginkan korban dengan ditujukan kepada publik. Salah satu sarana publik yang digunakan ialah game online yang digunakan dan dipertontonkan dalam platform *live streaming*.

Terkait perlindungan hukum bagi korban KBGO, suatu langkah hukum dapat dilakukan ketika korban memberikan pengaduan atas tindak KBGO yang dilakukan dalam platform online kepada lembaga negara yang berwenang di Filipina yaitu lembaga PNP Anti-Cybercrime Group (PNPACG) atau Unit Pendukung Operasional Nasional PNP. Dalam pelaksanaan penegakan hukum bagi korban, lembaga PNPACG berkoordinasi dengan tim *Cybercrime Investigation and Coordinating Center (CICC)* yang harus menerima pengaduan pelecehan seksual online berbasis gender terlebih dahulu.

b. Uni Eropa (UE)

Bagi negara anggota Uni Eropa (UE) belum terdapat pengaturan secara spesifik dan utuh yang mengatur terkait KBGO. Namun, istilah KBGO sudah disebutkan dalam beberapa konvensi dan *directives* seperti Konvensi Istanbul, *Directive on E-Commerce*, *Victims Rights Directives*, dan *Audio Visual Media Service Directive*. Bentuk KBGO berupa pelecehan seksual dijelaskan secara umum dalam Pasal 40 Konvensi Istanbul yang mana pelecehan seksual merupakan segala bentuk perilaku verbal, non-verbal atau fisik yang tidak diinginkan yang bersifat seksual dengan tujuan atau akibat melanggar martabat seseorang khususnya ketika menciptakan lingkungan yang mengintimidasi, bermusuhan, merendahkan, memperlakukan atau ofensif.

Didukung dalam Rekomendasi Umum GREVIO Nomor 1 Tentang Kekerasan Terhadap Perempuan yang menjelaskan bahwa adanya KBGO menimbulkan dampak psikologis dan dapat dikategorikan sebagai kekerasan psikologis yang dilakukan secara online dengan adanya teknologi yang mendukung.

Terkait penegakan hukum dalam sektor privat, negara Kawasan Uni Eropa telah mengatur terkait penghapusan dan peniadaan akses konten ilegal yang diatur lebih rinci pada *Commission Recommendation (EU) 2018/334 of 1 March 2018 on measures to effectively tackle illegal content online*. Adapun konten ilegal tersebut sebagai konten yang melawan hukum UE dan hukum di negara anggota. Praktik penghapusan konten ilegal ini mengacu pada ketentuan umum mengenai konten-konten ilegal tetapi belum spesifik mengacu pada konten berkaitan dengan KBGO.

Dalam hal perlindungan hukum terhadap korban di UE diatur dalam *Victims' Rights Directive* yang mewajibkan kepada setiap negara anggota UE untuk memperlakukan

korban dengan bermartabat dengan memberikan hak perlindungan, dukungan, akses keadilan dan pemulihan. Langkah perlindungan hukum bagi korban KBGO di Uni Eropa akan memiliki prosedur yang berbeda-beda pada setiap negara anggota. Dengan begitu, perlindungan hukum bagi korban di UE tergantung pada ketentuan yang diatur oleh masing-masing negara anggota dengan mengindahkan hak-hak korban atas perlindungan dan keadilan hukum.

c. Indonesia

Dalam Pasal 28I ayat (4) Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa perlindungan, pemajuan, penegakan, dan pemenuhan hak asasi manusia adalah tanggung jawab negara, terutama pemerintah. Pasal tersebut menjadi landasan bahwa perlindungan hak asasi manusia di Indonesia menjadi salah satu kewajiban bagi negara. Adapun perlindungan yang memadai dalam ruang lingkup dunia maya atau *cyberspace* diatur pula dalam Pasal 40 ayat (2) Undang-Undang 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi:

“Pemerintah melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Didukung penjelasan dari ayat (2a) yang menjelaskan bahwa:

“Pemerintah wajib melakukan pencegahan penyebaran dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Berdasarkan Pasal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pihak yang paling utama berperan dalam perlindungan atas kepentingan umum masyarakat adalah pemerintah. Namun tetap diperlukan peran masyarakat dalam penerapan hukumnya agar dapat terwujud daripadanya tujuan hukum itu sendiri. Termasuk dalam menanggapi perbuatan KBGO, pemerintah Indonesia memiliki kewajiban atas pencegahan, perlindungan, penuntutan, hukuman, ganti rugi dan pemulihan, serta diperlukan peran sektor privat.

Di Indonesia, hukum nasional belum memiliki peraturan perundang-undangan yang secara khusus membahas KBGO. Namun dalam mendukung penegakan hukum, Indonesia memiliki beberapa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan KBGO. Seperti ketentuan Pasal 406 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 atau KUHP baru yang menyebutkan tindakan yang melanggar kesusilaan dapat menjadi acuan dalam pidana terhadap pelaku KBGO. Lebih lanjut, jika merujuk pada ketentuan dalam UU ITE dan perubahannya. Pada Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Suatu tindakan KBGO yang dilakukan dalam *game online* dapat dikategorikan sebagai muatan informasi elektronik yang mengandung pelanggaran kesusilaan. Dengan begitu tindakan KBGO dapat dijerat pidana berdasarkan ketentuan tersebut dengan didukung bukti-bukti perbuatan yang sah secara hukum.

Perlu di cermati pula bahwa sifat hukum pidana dalam kerangka hukum bersifat upaya hukum terakhir atau *ultimum remedium*. Dengan begitu, kasus KBGO dalam *game online* dapat terlebih dahulu diselesaikan melalui sektor privat atau secara perundingan dengan bergantung pada ketentuan Penyedia Sistem Elektronik atau Perusahaan Internet.

Mengenai perlindungan hukum bagi korban KBGO dapat merujuk pada ketentuan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 Tentang Perlindungan Saksi dan Korban (UU Perlindungan Saksi dan Korban). Perlindungan hukum yang diberikan kepada korban kejahatan secara umum yaitu (Pramana, 2019):

- 1) Pemberian restitusi (Pasal 1 angka 11 UU Perlindungan Saksi dan Korban)
 Pemberian restitusi tidak begitu memungkinkan dapat dilakukan bagi korban KBGO dikarenakan kerugian yang dialami pada korban KBGO umumnya tidak bersifat materiil sedangkan yang mendapat pemberian restitusi diberikan pada korban pelanggaran hak asasi manusia berat dan tindak pidana terorisme.
- 2) Rehabilitasi Sosial/Pemulihan Sosial serta Pemulihan Kesehatan Mental
 Bentuk perlindungan hukum ini tidak diatur dalam UU Perlindungan Saksi dan Korban karena yang berhak memperoleh bentuk perlindungan hukum ini bagi korban kejahatan hak asasi manusia berat. Namun, pada dasarnya korban KBGO sangat memerlukan bentuk perlindungan hukum ini karena menjadi salah satu korban kejahatan yang membutuhkan pemulihan sosial dan kesehatan mental yang diakibatkan tindak pidana yang dialaminya menimbulkan rasa takut hingga trauma berkepanjangan.
 Lebih lanjut, mengenai ketentuan yang menjadi perbandingan atas kerangka hukum di Indonesia dengan negara lain mengenai KBGO berdasarkan atas beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Kerangka Hukum Indonesia dengan negara Filipina dan Uni Eropa Mengenai Tindak Kejahatan KBGO

PERIHAL	FILIPINA	UNI EROPA	INDONESIA
Definisi perbuatan Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO)	Section 3 huruf (e) Republic Act 11313: Safe Space Act tentang gender-based online sexual harassment atau pelecehan seksual berbasis gender didefinisikan sebagai perbuatan yang mengacu pada perilaku yang ditargetkan pada orang tertentu yang menyebabkan atau mungkin menyebabkan tekanan mental, emosional atau psikologis.	Pasal 40 Konvensi Istanbul hanya menjelaskan definisi pelecehan seksual yaitu segala bentuk perilaku verbal, non-verbal atau fisik yang tidak diinginkan yang bersifat seksual dengan tujuan atau akibat melanggar martabat seseorang. General Recommendation No. 1 on The Digital Dimension of Violence against Women menjelaskan bentuk intimidasi seksual dengan memposting komentar seksual, membagikan konten seksual, meniru korban dan	Pasal 406 UU No 1/2023 atau KUHP baru menyebutkan tindakan yang melanggar kesusilaan dapat menjadi acuan dalam pemidanaan terhadap pelaku KBGO. Pasal 27 ayat (1) UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

PERIHAL	FILIPINA	UNI EROPA	INDONESIA
		melakukan pelecehan seksual pada orang lain, mengancam dan mempermalukan tubuh orang lain.	
Peran sektor privat	Pertanggungjawaban lembaga negara Filipina dalam penyusunan protokol dan standar mengenai pengumpulan bukti dan pembangunan kasus dilakukan dengan koordinasi bersama lembaga negara lain yang terkait seperti <i>Cybercrime Investigation and Coordinating Center (CICC)</i> , <i>PNP Anti-Cybercrime Group (PNPACG)</i> , <i>National Telecommunications Commission (NTC)</i> , <i>National Privacy Commission (NPC)</i> .	Dalam sektor privat, negara di Kawasan Uni Eropa menerapkan praktik penghapusan konten ilegal yang mengacu pada ketentuan umum mengenai konten-konten ilegal tetapi belum spesifik mengacu pada konten berkaitan dengan KBGO. Praktik penghapusan konten ilegal dalam bentuk moderasi sosial dimuat dalam <i>terms of service</i> atau aturan dalam platform tersebut.	Penegakan hukum kasus KBGO pada sektor privat di Indonesia ditetapkan sebagai langkah awal penyelesaian kasus baik secara kekeluargaan ataupun mediasi dengan bergantung pada ketentuan yang tersedia pada Penyedia Sistem Elektronik (PSE) atau Perusahaan Internet yang terkait dengan dilakukannya permohonan yang disalurkan oleh lembaga negara dan diteruskan kepada PSE lingkup privat untuk meminta pemutusan akses terhadap suatu konten terkait.
Perlindungan hukum bagi korban	<i>Pasal 13 Republic Act 11313: Safe Spaces Act</i> , Filipina menetapkan lembaga negara yang bertanggung jawab dalam melaksanakan kebijakan terkait pelecehan seksual online berbasis gender yaitu <i>the PNP Anti-Cybercrime Group (PNPACG)</i> . Lembaga tersebut ditetapkan sebagai lembaga yang menerima laporan	Dalam <i>Victims' Rights Directive</i> mewajibkan kepada setiap negara anggota UE untuk memperlakukan korban dengan bermartabat dengan memberikan hak perlindungan, dukungan, akses keadilan dan pemulihan. Perlindungan hukum bagi	Perlindungan hukum bagi korban KBGO di Indonesia berupa pemenuhan hak korban diantaranya hak penghapusan konten, hak untuk dilupakan (<i>the right to be forgotten</i>), dan hak untuk melakukan pembatasan atau pemblokiran. Hak-hak korban kejahatan jelaskan secara umum dalam ketentuan PP Nomor 71 Tahun 2019

PERIHAL	FILIPINA	UNI EROPA	INDONESIA
	<p>pelecehan seksual berbasis gender online dan membangun pengaduan online secara <i>real time</i> yang berkoordinasi dengan Cybercrime Investigation and Coordinating Center (CICC) dalam menentukan tindakan yang efektif untuk pemantauan dan pemberian sanksi kepada pelaku KBGO.</p>	<p>korban KBGO di negara Kawasan Uni Eropa diberikan dalam bentuk perlindungan berupa pelatihan korban mengenai penegakan hukum, memberikan informasi kepada korban mengenai kasus beserta hak-hak yang dimiliki oleh korban serta meningkatkan pelayanan korban untuk dapat tersedia di berbagai negara anggota Uni Eropa.</p>	<p>tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE), Permenkominfo Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, Permenkominfo Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik, dan KEPMA Nomor 144 Tahun 2007 tentang Keterbukaan Informasi di Pengadilan.</p> <p>Perlindungan hukum bagi korban KBGO dapat merujuk pada ketentuan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 Tentang Perlindungan Saksi dan Korban (UU Perlindungan Saksi dan Korban) yang mendukung adanya pemberian restitusi hingga pendampingan bagi korban KBGO.</p>

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa Indonesia mengakui bahwa Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) merupakan tindak kejahatan, tetapi belum memiliki kerangka hukum yang spesifik dan memadai dalam mengatur pemidanaan, penanganan, dan pencegahan KBGO. Ini disebabkan oleh ketiadaan definisi KBGO, lemahnya pengaturan hak korban KBGO, dan kesenjangan hukum lainnya. Ada beberapa kerangka hukum yang berkaitan dengan KBGO, seperti hukum siber, hukum pidana, KDRT, ujaran kebencian, dan hukum tentang perlindungan data pribadi. Negara lain juga belum sepenuhnya mengimplementasikan aturan hukum dalam mencegah penyebaran tindak kejahatan KBGO.

Selain kerangka hukum, sektor privat, termasuk pengembang game online dan penyedia sistem elektronik, juga perlu mengambil tanggung jawab dan memiliki panduan dalam penegakan aturan di platform mereka. Pemerintah juga harus memastikan bahwa sektor privat memiliki skema moderasi konten yang efektif.

Kasus KBGO dapat diselesaikan secara kekeluargaan, tetapi jika tidak berhasil, pihak korban dapat mengajukan pengaduan ke pihak berwajib. Apabila pengaduan dibuat dan tidak diproses, korban masih dapat mencoba menyelesaikan kasus melalui proses hukum secara pidana.

Dalam kerangka hukum Indonesia, pelaku KBGO berkewajiban memberikan restitusi sebagai ganti kerugian bagi korban sebagai salah satu kewajiban pelaku atas hak korban apabila korban mengalami kerugian secara materiil. Namun, diperlukan reformasi hukum untuk membentuk definisi yang lebih spesifik tentang KBGO, yang menitikberatkan pada bentuk-bentuk perbuatan yang dilarang dan spesifikasi terkait peluang yang dapat dilakukan dalam lingkup game online sebagai suatu ruang lingkup virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Assembly, U. N. G. (2016). *Humans Rights Assembly, U. N. G. (2016). Humans Rights Council (2016) Thirty-second session, agenda item 3. A/HRC/32L.Council (2016) Thirty-second session, agenda item 3. A/HRC/32L.*
- Chen, Y.-C., Chen, P. S., Song, R., & Korba, L. (2004). Online Gaming Crime and Security Issue-Cases and Countermeasures from Taiwan. *PST*, 131–136.
- Choirunnisa, S. (2021). Legal Protection Against Women Victims of Sexual Harassment Through Social Media (Cyberporn). *The Indonesian Journal of International Clinical Legal Education*, 3(3), 367–380.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Aspikom*, 1(5), 443–454.
- Perempuan, K. (2021). Perempuan dalam himpitan pandemi: Lonjakan kekerasan seksual, kekerasan siber, perkawinan anak, dan keterbatasan penanganan ditengah covid-19. *Catatan Tahunan*.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Surbakti. (2017). Pengaruh Game Online Pada Remaja. *Jurnal Curere*, Vol. 1 No. 1,.