

PEMIDANAAN TERHADAP PELAKU UJARAN KEBENCIAN DALAM FITUR *MIC ALL* Di *PUBG MOBILE*

Abdul Jamil Kuncoro Jakti¹, Faisol², Hisbul Luthfi Ashsyarofi³

Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

Jalan Mayjen Haryono No 193 Malang 65144, Telepon (0341) 551932, Fax (0341) 552249

Email: abduljamilkuncoro@gmail.com

ABSTRACT

Several legal cases involving perpetrators of hate speech in games emphasize the urgency of strict law enforcement and the need for digital education. The issues discussed include: (1) what are the elements of hate speech crimes according to criminal law provisions, and (2) how can perpetrators of hate speech in the Mic All feature be punished? This research is normative legal research using a legislative approach, a conceptual approach, and a case approach. Important elements in this offense include universal legal subjects, the existence of intent without rights, and the intention to cause hatred or hostility. The relevant legal provisions are scattered throughout the Criminal Code, the Electronic Information and Transactions Law, the Law on the Elimination of Racial and Ethnic Discrimination, and the Human Rights Law. The prosecution of perpetrators of hate speech in the Mic All feature of PUBG Mobile faces major challenges due to the verbal, real-time nature of the communication and the difficulty of proving it. Perpetrators can be charged under the ITE Law and the Criminal Code if the criminal elements are fulfilled, but obstacles such as the difficulty of identification, lack of evidence, and weak cross-border cooperation hinder law enforcement.

Keywords: Criminalization, Hate Speech, Mic All, PUBG Mobile.

ABSTRAK

Beberapa kasus hukum yang melibatkan pelaku ujaran kebencian dalam game menegaskan urgensi penegakan hukum yang tegas dan perlunya edukasi digital. Rumusan masalah yang dibahas meliputi: (1) apa saja unsur-unsur tindak pidana ujaran kebencian menurut ketentuan hukum pidana, dan (2) bagaimana pemidanaan dapat dikenakan terhadap pelaku ujaran kebencian dalam fitur *Mic All*. Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual dan pendekatan kasus. Unsur penting dalam delik ini meliputi subjek hukum universal, adanya kesengajaan tanpa hak, serta niat menimbulkan kebencian atau permusuhan. Aturan hukum terkait tersebar di KUHP, UU ITE, UU Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis, serta UU HAM. Pemidanaan terhadap pelaku ujaran kebencian di fitur *Mic All* PUBG Mobile menghadapi tantangan besar karena sifat komunikasinya yang lisan, real-time, dan sulit dibuktikan. Pelaku bisa dijerat melalui UU ITE dan KUHP jika unsur pidana terpenuhi, namun hambatan seperti kesulitan identifikasi, minimnya bukti, dan lemahnya kerja sama lintas negara menghambat penegakan hukum.

Kata kunci: Pemidanaan, Ujaran Kebencian, *Mic All*, PUBG Mobile.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah secara signifikan cara manusia berinteraksi di dunia digital, menghadirkan komunikasi yang lebih cepat, praktis, dan efektif.¹ Salah satu contohnya adalah fitur komunikasi suara dalam permainan daring seperti PUBG Mobile, yang melalui fitur *Mic All* memungkinkan pemain berkomunikasi secara real-time untuk mendukung kerja sama tim. Namun, fitur ini tidak jarang disalahgunakan oleh sebagian pemain untuk menghina, mengancam, atau menyebarkan ujaran kebencian yang bernuansa SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).² Alhasil, fungsi yang seharusnya mempererat interaksi positif dan meningkatkan koordinasi justru berubah menjadi sarana penyebaran kebencian yang merugikan pengalaman bermain dan menciptakan lingkungan permainan yang tidak sehat.

Ujaran kebencian dalam game tidak hanya berdampak pada lingkungan permainan yang menjadi tidak kondusif, tetapi juga dapat berujung pada konsekuensi serius di dunia nyata.³ Perundungan (cyberbullying) menjadi salah satu dampak utama, di mana pemain yang menjadi sasaran ujaran kebencian bisa mengalami tekanan psikologis dan stres.⁴ Selain itu, pelecehan verbal yang terjadi di dalam game dapat menciptakan pengalaman bermain yang tidak nyaman dan beracun bagi komunitas. Ancaman kekerasan yang disampaikan melalui fitur *Mic All* dapat memicu konflik yang melampaui dunia maya. Dalam beberapa kasus, ujaran kebencian yang berulang kali dilakukan dalam game bisa bereskalasi menjadi tindakan agresif di dunia nyata. Sangat penting bagi pengembang game untuk menerapkan sistem moderasi yang ketat serta bagi pemain untuk menggunakan fitur komunikasi secara bijak guna menciptakan ekosistem permainan yang sehat dan aman bagi semua.

Penyebaran ujaran kebencian melalui fitur *Mic All* di PUBG Mobile dapat dianggap melanggar UU No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas UU No. 19 Tahun 2016 jo. UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Regulasi ini mencakup komunikasi elektronik yang memuat ujaran kebencian atau penghinaan di platform digital. Pasal 28 Ayat (2) UU ITE mengatur larangan menyebarkan informasi yang menimbulkan kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA, dengan ancaman hukuman penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda hingga Rp1 miliar. Sementara itu, Pasal 27 Ayat (3) UU ITE menjerat penghinaan atau pencemaran nama baik dengan ancaman penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda hingga Rp750 juta. Ketentuan ini menegaskan bahwa ujaran kebencian di ruang digital, termasuk game daring, memiliki konsekuensi hukum serius, sehingga pemain perlu menggunakan fitur komunikasi secara bijak demi terciptanya lingkungan bermain yang sehat.

Fenomena ujaran kebencian dalam game *online* telah memicu berbagai kasus hukum di berbagai negara, termasuk Indonesia. Penyalahgunaan fitur komunikasi dalam game sering

¹ Surti Wardani, "Transformasi Interaksi Bisnis dan Konsumen dalam Era Komunikasi Digital" (2023) 3:2 Jurnal Tadbir Peradaban 26–35.

² Ibnu Ikhwanudin, *Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam* (2024).

³ Thoriq Tri Prabowo, *Memperebutkan Ruang Publik Virtual : Literasi, Hoax, dan Perdamaian* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020).

⁴ Ita Musfirowati Hanika, Alyza Asha Witjaksono, Stefani Ira Pratiwi, "Fenomena Cyberbullying pada Mahasiswa di Jakarta Selatan" (2021) 2:1 Jurnal Ilmiah Media, Public Relations, Dan Komunikasi (IMPRESI) 15–30.

digunakan untuk menghina, mengancam, atau menyebarkan ujaran kebencian berbasis SARA, yang dapat berdampak sosial dan hukum bagi pelakunya.⁵ Contoh kasus terjadi dalam *Mic All Legends* 2020 di Indonesia, di mana seorang pemain profesional *Mic All Legends* dari tim Geek Fam, Tanyo Aditya alias Doyok, diberi sanksi setelah tertangkap kamera mengacungkan jari tengah usai pertandingan MPL Season 6 antara Geek Fam vs AURA Fire pada 26 September 2020. Tindakan ini dianggap tidak sportif dan mendapat sanksi larangan bermain dalam 2 pertandingan. Insiden ini menjadi viral dan mendapat kecaman luas.⁶ Pada tahun 2023, beberapa influencer game di Indonesia diproses hukum berdasarkan UU ITE akibat ujaran kebencian dalam live streaming PUBG Mobile yang ditujukan kepada pemain profesional RRQ Hoshi, Alberttt. CEO RRQ, Andrian Pauline, melaporkan akun Instagram @mhd_ardiansyahh05 atas dakwaan pelanggaran UU ITE berupa ujaran kebencian dan SARA. Kasus ini berakhir damai setelah pelaku meminta maaf. Kasus-kasus ini menegaskan bahwa penyalahgunaan fitur komunikasi dalam game dapat berdampak serius. Jika dibiarkan, hal ini dapat meningkatkan tingkat perundungan daring (cyberbullying), memperburuk kualitas interaksi dalam komunitas game, serta berujung pada konflik di dunia nyata. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan lebih ketat dari pengembang game, penegakan hukum yang lebih aktif, serta edukasi kepada masyarakat tentang bahaya ujaran kebencian dan konsekuensi hukumnya. Langkah-langkah ini dapat mencegah penyalahgunaan fitur komunikasi dalam game dan mendorong perilaku yang lebih positif di dunia digital. Dengan adanya regulasi yang jelas dan penegakan hukum yang tegas, diharapkan pemain game *online* lebih bertanggung jawab dalam berinteraksi serta menghindari pelanggaran hukum terkait ujaran kebencian. Hal ini penting untuk menciptakan ekosistem game yang lebih sehat, aman, dan inklusif bagi semua pemain. Maka dari itu, penulis akan membahas mengenai pemidanaan hukum ini lebih dalam dalam skripsi berjudul, “Pemidanaan Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian Dalam Fitur *Mic All* Di PUBG Mobile.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup dua hal pokok, yaitu (1) Apa Bentuk ujaran kebencian dalam Fitur *Mic All* di PUBG Mobile?, dan (2) Bagaimana pemidanaan terhadap pelaku ujaran kebencian yang terjadi dalam fitur *Mic All* di PUBG Mobile?. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis bentuk ujaran kebencian dalam fitur *Mic All* di PUBG Mobile serta mengevaluasi pemidanaan dan efektivitas penerapan hukum pidana terhadap pelaku ujaran kebencian di ruang digital.

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif untuk mengkaji aturan, prinsip, dan doktrin hukum yang relevan dalam menyelesaikan isu ujaran kebencian di fitur *Mic All* PUBG Mobile. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan untuk menelaah dasar hukum seperti UU ITE, KUHP, dan peraturan terkait; pendekatan konseptual untuk memahami teori dan batasan ujaran kebencian dalam hukum pidana; serta pendekatan kasus untuk menganalisis contoh nyata, baik di Indonesia maupun di luar negeri, termasuk

⁵ Eka Rizkiyanto, Fajar Ari Sudewo, Kus Rizkianto, *Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Cyberbullying melalui Media Elektronik* (Pekalongan: NEM, 2024).

⁶ kumparancom, “Tertangkap Kamera Acungkan Jari Tengah, Doyok Pro Player Mobile Legends Disanksi” (27 September 2020), *online* (Bola & Sports): *Tertangkap Kamera Acungkan Jari Tengah, Doyok Pro Player Mobile Legends Disanksi* <https://kumparan.com/kumparansport/tertangkap-kamera-acungkan-jari-tengah-doyok-pro-player-mobile-legends-disanksi-1uHLe5XUFBj?utm_source=chatgpt.com>.

respons hukum yang diterapkan. Sumber bahan hukum terdiri dari bahan primer (peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan) dan bahan sekunder (literatur, jurnal, laporan penelitian). Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan dan pencarian di media daring, seperti situs resmi pemerintah dan jurnal elektronik. Analisis bahan hukum menggunakan metode preskriptif analitis dengan pendekatan normatif untuk mengevaluasi kesesuaian regulasi yang ada, mengidentifikasi hambatan penerapan hukum, dan merumuskan rekomendasi konkret guna meningkatkan efektivitas perlindungan hukum di ranah game online.⁷

PEMBAHASAN

A. Bentuk ujaran kebencian dalam Fitur *Mic All* di PUBG Mobile

Ujaran kebencian dalam hukum pidana adalah tindakan menyampaikan informasi, pernyataan, atau ekspresi yang mengandung permusuhan, hasutan, atau penghinaan terhadap individu atau kelompok berdasarkan identitas SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).⁸ Perbuatan ini dikategorikan sebagai tindak pidana karena dapat merusak ketertiban umum, memicu konflik, dan melanggar hak asasi manusia. Ciri utamanya adalah adanya motif bias yang bermusuhan, dengan tujuan menyakiti martabat kelompok tertentu, menimbulkan rasa takut, mengintimidasi, atau mendorong diskriminasi dan kekerasan.⁹ Bentuknya tidak hanya berupa kata-kata, tetapi juga dapat berupa tindakan visual, simbol, atau media digital yang menyerang identitas kolektif seperti ras, etnis, agama, kewarganegaraan, warna kulit, gender, atau orientasi seksual. Karena sifatnya yang menciptakan permusuhan sistematis, ujaran kebencian melampaui batas kebebasan berpendapat.¹⁰

Dalam hukum pidana, ujaran kebencian memiliki dimensi sosial yang luas karena menyerang identitas kolektif suatu kelompok, bukan sekadar individu. Dampaknya lebih besar dibanding penghinaan personal biasa, karena berpotensi memicu ketegangan dan konflik sosial. Perkembangan teknologi, khususnya media sosial, membuat penyebaran ujaran kebencian semakin cepat, luas, anonim, dan sulit dilacak, sehingga tantangan penegakan hukum menjadi lebih kompleks.¹¹ Sedangkan, berdasarkan perspektif teori hukum pidana, ujaran kebencian dipandang sebagai pelanggaran terhadap nilai kemanusiaan yang mengancam harkat, martabat, ketertiban umum, dan integrasi sosial.

⁷ Peter Mahmud Marzuki, Edisi Revisi: Penelitian Hukum (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2019), h.47.

⁸ Diah Imaningrum Susanti, "Kebebasan Bereksprei Dan Ujaran Kebencian: Kajian Filsafat Hukum Terapan" (2024) 7:2 Jurnal Sapientia et Virtus 30.

⁹ Rizky Agung Prasetyo et al, "Karakteristik Tindak Ujaran Kebencian Melalui Media Sosial" (2024) 4:4 INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research 9013–9025.

¹⁰ Ibid

¹¹ Ariyadi, Mohamad Noor Fajar Al Arif & Dadang Herli, "Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian Di Media Sosial Menggunakan Akun Palsu" (2024) 4:6 Journal of Innovation Research and Knowledge 3463–3480.

Oleh karena itu, penegakan hukum diarahkan untuk mencegah disintegrasi sosial serta melindungi kelompok rentan dari diskriminasi dan kekerasan berbasis identitas.¹²

Pengaturan tindak pidana ujaran kebencian di Indonesia terdapat pada instrumen hukum umum (KUHP) dan instrumen hukum khusus (UU ITE, UU Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis, UU HAM) yang bertujuan melindungi hak asasi manusia, menjaga ketertiban umum, dan memperkuat persatuan bangsa.

1. KUHP

- a) Pasal 156 KUHP: Mengatur larangan pernyataan permusuhan, kebencian, atau penghinaan terhadap golongan masyarakat, dengan ancaman pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda.
- b) Pasal 156a KUHP: Menjerat perbuatan permusuhan atau penodaan terhadap agama, atau mendorong orang untuk meninggalkan agama, dengan ancaman pidana penjara maksimal 5 tahun.

Pasal-pasal ini melindungi keharmonisan antar-golongan dan mencegah konflik sosial, namun penerapannya harus proporsional agar tidak melanggar kebebasan berpendapat.

2. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

- a) Pasal 28 Ayat (2): Melarang penyebaran informasi yang bertujuan menimbulkan kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA melalui media elektronik.
- b) Pasal 54a Ayat (2): Memberikan sanksi pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar bagi pelanggar Pasal 28 Ayat (2). Pengaturan ini penting karena ujaran kebencian di ruang digital dapat menyebar cepat, menjangkau luas, dan berpotensi memicu konflik besar.

UU ITE memiliki ciri khas yang membedakannya dari KUHP, lahir sebagai respons terhadap perkembangan teknologi yang memungkinkan penyebaran ujaran kebencian melalui media digital secara cepat dan luas.

- a) Fokus pada Media Sosial : UU ITE secara khusus mengatur tindak pidana yang dilakukan melalui sarana elektronik, seperti media sosial, aplikasi perpesanan, situs web, dan forum daring. Regulasi ini relevan dalam menghadapi tantangan hukum di era digital, terutama untuk mencegah penyebaran kebencian berbasis SARA yang dapat menyebar dengan cepat dan menjangkau masyarakat luas.¹³
- b) Penegakan Dominan oleh Aparat Hukum : Pasal 28 ayat (2) dan Pasal 45A ayat (2) UU ITE menjadi dasar utama aparat penegak hukum dalam menindak pelaku ujaran kebencian secara daring. Kejahatan ini relatif mudah dibuktikan karena

¹² Frans Maramis & Grace Yunico Bawole, "Penerapan Sanksi Pidana Bagi Penyebar Ujaran Kebencian (Hate Speech) Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik" (2020) 8:4 *Lex Et Societatis* 201–210.

¹³ Chandra Oktiawan, "Yuridis Tindak Pidana Ujaran Kebencian Dalam Media Sosial" (2021) 13:1 *Al-Adl: Jurnal Hukum* 168–188.

dapat didokumentasikan secara digital, cepat disebarluaskan, dan berdampak besar terhadap ketertiban masyarakat.¹⁴

- c) Kontroversi dan Kritik : Penerapan UU ITE kerap menuai kritik karena berpotensi menimbulkan tumpang tindih antara perlindungan masyarakat dari ujaran kebencian dan kebebasan berekspresi yang dijamin Pasal 28E UUD 1945. Oleh sebab itu, penggunaannya harus mengedepankan asas kehati-hatian, proporsionalitas, dan keadilan agar tidak mengarah pada kriminalisasi terhadap kritik atau pendapat yang sah secara hukum.
3. Undang-Undang No. 40 Tahun 2008 tentang Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis
Lex specialis yang secara khusus mengatur larangan dan sanksi terhadap tindakan diskriminatif berbasis ras dan etnis, baik secara langsung maupun melalui berbagai media, termasuk media digital.¹⁵ Pasal 4 melarang ungkapan kebencian berbasis ras/etnis, sementara Pasal 16 menetapkan sanksi pidana hingga 5 tahun penjara atau denda maksimal Rp500 juta. UU ini memiliki tiga ciri utama: (1) bersifat khusus sehingga diprioritaskan dibanding aturan umum jika terjadi tumpang tindih; (2) cakupannya luas mencakup media massa dan digital; dan (3) menekankan perlindungan kelompok minoritas untuk menjaga keadilan sosial, kerukunan, dan integritas bangsa.
4. Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia
Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia adalah payung hukum nasional yang menjamin perlindungan, pemajuan, penegakan, dan pemenuhan HAM bagi semua orang di Indonesia. Pasal 8 menegaskan bahwa tanggung jawab utama ada pada negara, khususnya pemerintah, sedangkan Pasal 66 memberikan hak bagi setiap orang untuk memperoleh perlindungan dan kepastian hukum atas pelanggaran HAM. Ketentuan ini menjadi dasar bagi negara untuk bertindak tegas terhadap ujaran kebencian yang bersifat diskriminatif dan berpotensi memicu kekerasan atau pengucilan berbasis SARA maupun identitas lainnya.¹⁶ Negara diwajibkan mengambil langkah preventif dan represif demi menjaga martabat manusia serta keharmonisan sosial.
5. Korelasi dengan Kebebasan Berpendapat dalam UUD 1945
Kebebasan berpendapat dalam Pasal 28E ayat (3) UUD 1945 menjamin hak setiap orang untuk berserikat, berkumpul, dan menyampaikan pendapat. Namun, hak ini tidak bersifat mutlak. Pembatasannya harus memenuhi tiga prinsip¹⁷: legalitas (diatur oleh undang-undang), proporsionalitas (seimbang dengan tujuan yang ingin dicapai), dan perlindungan kepentingan sah seperti menjaga ketertiban umum, moral, serta melindungi hak dan kebebasan orang lain.

¹⁴ Astri Dwi Andriani, Susanti Ainul Fitri, Khoiruddin Muchtar, "Model Komunikasi Literasi Digital Dalam Mengatasi Ujaran Kebencian Di Media Sosial" (2024) 13:2 Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi 439–464.

¹⁵ Frans Maramis & Grace Yunico Bawole, *Op.cit*

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Hendri & Marlina, *Pembaharuan Hukum Terkait Kebebasan Berpendapat dalam Bermedia Sosial di Indonesia* (Yogyakarta: Budi Utama, 2022).

Mahkamah Konstitusi menegaskan bahwa pembatasan kebebasan berpendapat harus dilakukan hati-hati agar tidak menjadi sarana pembungkaman yang sewenang-wenang. Konstitusi tetap menjamin kebebasan berpendapat, namun tidak melindungi ujaran kebencian yang merugikan hak orang lain atau mengganggu ketertiban umum.¹⁸ Pembatasan ini bertujuan menjaga keseimbangan antara hak individu dan kepentingan kolektif masyarakat.

Kerangka hukum yang mengatur tindak pidana ujaran kebencian di Indonesia terdiri dari KUHP, UU ITE, UU Diskriminasi Ras dan Etnis, dan UU HAM, yang saling melengkapi untuk menangani kasus baik secara luring maupun daring.¹⁹ Penerapannya harus proporsional dan bijak agar tetap selaras dengan prinsip kebebasan berekspresi yang dijamin UUD 1945.

Fitur “*Mic All*” dalam PUBG Mobile adalah sarana komunikasi suara terbuka yang memungkinkan pemain berbicara kepada seluruh peserta dalam satu pertandingan, termasuk tim lawan. Meskipun fitur ini dirancang untuk memudahkan koordinasi strategis, dalam praktiknya sering disalahgunakan untuk menyampaikan ujaran kebencian. Karena komunikasi melalui *Mic All* bersifat publik, real-time, dan terekam secara digital, ucapan yang mengandung penghinaan atau provokasi terhadap kelompok berdasarkan identitas SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan) dapat dikategorikan sebagai tindak pidana ujaran kebencian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE, serta dalam beberapa kasus dapat pula dijerat Pasal 156a KUHP.

1. Pasal 28 ayat (2) UU ITE berbunyi: *"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)." Pasal ini memberikan batasan tegas terhadap penyebaran informasi di ruang digital yang mengandung unsur kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA. Frasa “setiap orang” menunjukkan bahwa ketentuan ini berlaku umum tanpa membedakan latar belakang pelaku, termasuk pengguna *Mic All* di PUBG Mobile. Unsur “dengan sengaja dan tanpa hak” menegaskan bahwa perbuatan harus dilakukan sadar dan tanpa dasar hukum yang sah, membedakannya dari kritik yang dilindungi hukum. “Menyebarkan informasi” mencakup segala bentuk komunikasi elektronik, termasuk suara langsung dalam game daring. Sementara itu, unsur “untuk menimbulkan kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA” merujuk pada adanya niat memicu emosi negatif terhadap kelompok tertentu karena identitasnya.*
2. Pasal 45A ayat (2) UU ITE berbunyi: *"Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2),*

¹⁸ Abdul Rahman, Budi Sastra Panjaitan & Arifuddin Muda Harahap, “Tinjauan Kritis terhadap Ketentuan Tindak Pidana Penghinaan Presiden dalam Kuhp Baru dalam Perspektif Kebebasan Berpendapat” (2025) 4:3 Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora 653–667.

¹⁹ Christianto & Hwian, “Norma Persatuan Sebagai Batasan Perbuatan Pidana Penyebaran Ujaran Kebencian Melalui Internet” (2020) 6:1 Norma Persatuan Sebagai Batasan Perbuatan Pidana Penyebaran Ujaran Kebencian Melalui Internet 94–126.

dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)." Pasal ini menetapkan sanksi pidana atas perbuatan sebagaimana diatur dalam Pasal 28 ayat (2). Jika Pasal 28 ayat (2) menjelaskan unsur perbuatan yang dilarang, maka Pasal 45A ayat (2) menentukan konsekuensi hukumnya. Ancaman pidana penjara hingga 6 tahun dan/atau denda hingga Rp 1 miliar mencerminkan keseriusan negara menindak ujaran kebencian. Pasal ini juga berfungsi preventif agar masyarakat tidak menyalahgunakan kebebasan berpendapat untuk menyebarkan kebencian, sekaligus represif sebagai dasar penegakan hukum terhadap pelanggaran.

3. Pasal 156a KUHP berbunyi: "Dipidana dengan pidana penjara selama-lamanya lima tahun barang siapa dengan sengaja di muka umum mengeluarkan perasaan atau melakukan perbuatan:
 - a. yang bersifat permusuhan, penyalahgunaan atau penodaan terhadap suatu agama yang dianut di Indonesia;
 - b. dengan maksud agar orang tidak menganut agama apapun juga, yang bersendikan Ketuhanan Yang Maha Esa."

Pasal ini mengatur tindak pidana penodaan agama sebagai pelanggaran terhadap ketertiban umum. Larangan mencakup penghinaan atau penodaan terhadap agama yang diakui di Indonesia, baik melalui ucapan, tindakan, maupun konten digital, serta menghasut orang untuk meninggalkan kepercayaan kepada Tuhan. Ancaman pidana maksimal 5 tahun mencerminkan tujuan menjaga toleransi, mencegah konflik antarumat beragama, dan memelihara kerukunan di masyarakat.

Berdasarkan pasal-pasal di atas, berikut adalah beberapa bentuk ujaran kebencian yang sering terjadi melalui fitur *Mic All* dalam PUBG Mobile:

1. Ujaran Kebencian berdasarkan Suku : Ujaran kebencian berdasarkan suku terjadi ketika seseorang menyampaikan pernyataan yang menghina atau merendahkan kelompok etnis tertentu, seperti mengatakan, "Orang dari suku X mainnya selalu tolol, gak pantas main bareng kita!". Ujaran semacam ini bukan hanya penghinaan pribadi, tetapi juga serangan terhadap identitas kolektif, sehingga termasuk dalam pelanggaran SARA menurut Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE. Jika disampaikan melalui media digital seperti fitur *Mic All* di PUBG Mobile, maka perbuatan tersebut dianggap menyebarkan informasi yang dapat menimbulkan kebencian atau permusuhan berbasis suku dan dapat dikenai sanksi pidana.
2. Ujaran Kebencian berdasarkan Agama : Ujaran kebencian berdasarkan agama terjadi ketika seseorang mengaitkan sifat negatif dengan agama tertentu dan menyebarkannya ke publik, misalnya melalui fitur *Mic All* di PUBG Mobile. Contoh kalimat seperti "Kamu dari agama Y ya? Gak heran licik banget mainnya!" tidak hanya menyerang individu, tapi juga menyudutkan seluruh pemeluk agama tersebut. Tindakan ini memenuhi unsur ujaran kebencian berdasarkan SARA sesuai Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE, dan dalam kasus lebih berat dapat dijerat dengan Pasal

156a KUHP tentang penodaan agama. Ujaran semacam ini berpotensi memicu konflik dan merupakan pelanggaran pidana serius.

3. Ujaran Kebencian berdasarkan Ras : Ujaran yang menyerang seseorang berdasarkan ras, seperti merendahkan warna kulit atau asal-usul etnis, termasuk bentuk ujaran kebencian. Jika disampaikan melalui fitur *Mic All* di PUBG Mobile, ujaran ini memenuhi unsur tindak pidana berdasarkan Pasal 28 ayat (2) dan Pasal 45A ayat (2) UU ITE, dengan ancaman pidana hingga 6 tahun penjara atau denda maksimal 1 miliar rupiah.
4. Ujaran Kebencian Antargolongan : Ujaran kebencian berdasarkan antargolongan terjadi ketika seseorang menyerang kelompok tertentu berdasarkan identitas sosial seperti ideologi, kelas, status ekonomi, atau profesi. Contohnya, pernyataan “Golongan lo itu cuma beban masyarakat, gak usah sok jago!” merupakan bentuk penghinaan terhadap kelompok sosial tertentu. Meski tidak menyasar suku atau agama, ujaran ini tetap termasuk dalam kategori SARA jika disampaikan di ruang publik digital. Karena berpotensi menimbulkan kebencian atau permusuhan antar golongan, pelakunya dapat dijerat Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE.
5. Provokasi Permusuhan Antar Kelompok : Provokasi Permusuhan Antar Kelompok adalah bentuk ujaran kebencian yang paling serius karena tidak hanya menghina, tetapi juga secara aktif mengajak pihak lain untuk membenci atau memusuhi kelompok tertentu. Contohnya seperti pernyataan: “Kita tim A harus benci semua dari agama B. Mereka gak layak main di game ini!” Kalimat ini mengandung hasutan terbuka dan menunjukkan niat jahat (*mens rea*) untuk menciptakan permusuhan berbasis identitas, seperti agama. Jika disampaikan melalui media digital seperti fitur *Mic All* dalam game *online*, maka unsur penyebaran informasi elektronik yang menimbulkan kebencian berdasarkan SARA telah terpenuhi. Pelaku dapat dijerat dengan Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE, terutama jika ada bukti berupa rekaman suara, saksi, atau laporan dari pemain lain.
6. Menghina Simbol atau Tokoh Keagamaan : Menghina Simbol atau Tokoh Keagamaan merupakan bentuk ujaran yang sangat serius karena menyasar langsung hal-hal yang dianggap suci atau sakral dalam suatu agama. Contohnya seperti pernyataan: “Kitab suci lo isinya sampah semua, mending dibakar aja!” Ujaran semacam ini termasuk dalam kategori penodaan agama, bukan sekadar ujaran kebencian biasa. Tindakan tersebut melanggar Pasal 156a KUHP, yang mengatur tentang penghinaan terhadap agama dan dapat dikenai pidana penjara hingga lima tahun. Selain itu, jika disampaikan melalui media digital seperti fitur *Mic All* di game *online*, maka pelaku juga dapat dijerat dengan Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE. Perbuatan ini berpotensi memicu konflik antarumat beragama dan merusak kerukunan sosial, sehingga konsekuensi hukumnya sangat berat.

Fitur “*Mic All*” PUBG Mobile adalah sarana komunikasi suara terbuka yang memungkinkan pemain berbicara kepada seluruh pemain dalam satu pertandingan, termasuk tim lawan. Meskipun dirancang untuk memudahkan komunikasi strategis, fitur ini sering disalahgunakan untuk menyampaikan ujaran kebencian. Karena bersifat publik,

real-time, dan terekam secara digital, ucapan yang mengandung penghinaan atau provokasi SARA dapat dikategorikan sebagai tindak pidana ujaran kebencian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE, dan dalam beberapa kasus juga Pasal 156a KUHP.

1) Pasal 28 ayat (2) UU ITE berbunyi:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).”

Pasal ini memberikan batasan tegas terhadap penyebaran informasi di ruang digital yang mengandung unsur kebencian berbasis SARA. Frasa “setiap orang” berlaku umum, termasuk pengguna *Mic All*. Unsur “dengan sengaja dan tanpa hak” menandakan perbuatan dilakukan sadar tanpa dasar hukum yang sah. “Menyebarkan informasi” mencakup semua komunikasi elektronik, termasuk suara dalam game daring. Unsur “untuk menimbulkan kebencian atau permusuhan” mengacu pada niat menyulut emosi negatif terhadap kelompok tertentu.

2) Pasal 45A ayat (2) UU ITE berbunyi:

“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2), dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Pasal ini menetapkan sanksi pidana atas pelanggaran Pasal 28 ayat (2). Ancaman pidana yang berat menunjukkan bahwa ujaran kebencian dianggap kejahatan serius yang merusak ketertiban umum dan memicu konflik sosial. Ketentuan ini berfungsi preventif (peringatan) sekaligus represif (penindakan).

3) Pasal 156a KUHP berbunyi:

“Dipidana dengan pidana penjara selama-lamanya lima tahun barang siapa dengan sengaja di muka umum mengeluarkan perasaan atau melakukan perbuatan:

- a. yang bersifat permusuhan, penyalahgunaan atau penodaan terhadap suatu agama yang dianut di Indonesia;
- b. dengan maksud agar orang tidak menganut agama apapun juga, yang bersendikan Ketuhanan Yang Maha Esa.”

Pasal ini mengatur larangan penodaan agama dan hasutan untuk meninggalkan keyakinan. Larangan mencakup ucapan, tindakan, atau konten digital yang bersifat permusuhan terhadap agama. Ancaman hukuman maksimal 5 tahun mencerminkan pentingnya menjaga toleransi, kerukunan, dan menghormati keberagaman di Indonesia.

Penegak hukum harus menganalisis isi ujaran secara cermat untuk menentukan apakah objek yang diserang merupakan bagian dari identitas yang dilindungi. Hanya jika terdapat penyandaran ujaran pada unsur SARA, maka unsur objek dalam Pasal 28 ayat

(2) UU ITE dinyatakan terpenuhi dan perbuatan dapat diproses sebagai tindak pidana ujaran kebencian. Dalam konteks komunikasi digital, seperti fitur *Mic All* di game PUBG Mobile, ujaran bermuatan SARA yang diucapkan secara real-time dapat dikategorikan sebagai penyebaran informasi elektronik yang melanggar hukum. Oleh karena itu, tindakan tersebut tidak dapat dianggap sebagai candaan atau bagian dari dinamika permainan semata, melainkan memiliki konsekuensi hukum yang nyata dan dapat diproses secara pidana apabila terbukti memenuhi seluruh unsur yang ditentukan oleh undang-undang. Maka, berdasarkan penjelasan diatas, Fitur *Mic All* dalam PUBG Mobile, yang memungkinkan komunikasi suara terbuka antar pemain, kerap disalahgunakan untuk menyebarkan ujaran kebencian berbasis SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan). Dalam konteks hukum Indonesia, tindakan semacam ini memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE dan Pasal 156a KUHP. Ujaran yang disampaikan melalui *Mic All* dianggap sebagai penyebaran informasi elektronik secara publik, sehingga memiliki konsekuensi hukum. Bentuk-bentuk ujaran kebencian seperti penghinaan berdasarkan suku, agama, ras, antargolongan, provokasi permusuhan, hingga penodaan agama, termasuk dalam kategori pelanggaran hukum. Penegakan hukum terhadap kasus semacam ini menuntut pembuktian unsur kesengajaan, tanpa hak, niat menyebar kebencian, serta objek yang disasar harus jelas berbasis identitas SARA. Oleh karena itu, penggunaan *Mic All* tidak bisa dilepaskan dari tanggung jawab hukum, dan penyampaian ujaran kebencian melalui fitur tersebut merupakan pelanggaran serius terhadap hukum pidana Indonesia.

B. Pemidanaan Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian Yang Terjadi Dalam Fitur *Mic All* Di PUBG Mobile

Ujaran kebencian merupakan tindakan komunikasi yang merendahkan atau menghasut kebencian terhadap individu atau kelompok berdasarkan identitas SARA. Tindakan ini dikategorikan sebagai tindak pidana karena berpotensi memicu konflik sosial.²⁰ Di Indonesia, pengaturannya terdapat dalam UU ITE Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2), serta KUHP Pasal 156 dan 156a. Dalam konteks *Mic All* PUBG Mobile, meskipun bentuknya lisan dan real-time, ujaran kebencian tetap dianggap sebagai penyebaran melalui media elektronik.²¹ Namun, penegakan hukumnya masih terkendala bukti yang sulit dikumpulkan serta kesulitan mengidentifikasi pelaku.

Pemidanaan dalam konteks ini tidak hanya bertujuan menghukum pelaku, tetapi juga mencegah terjadinya kejahatan berulang dan membina pelaku agar memahami dampak perbuatannya. Tujuan ini sejalan dengan prinsip hukum pidana modern yang menekankan pendekatan korektif dan edukatif, khususnya dalam menghadapi kejahatan berbasis digital

²⁰ Chandra Oktiawan, *supra* note 13.

²¹ 1 Sigit Hariyawan, Bambang Joyo Supeno, "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian (Hate Speech)" (2020) 1:1 Jurnal Juristic 41–51.

yang terus berkembang.²² Dalam konteks ujaran kebencian di fitur *Mic All* PUBG Mobile, pemidanaan memiliki tiga tujuan utama berdasarkan teori hukum pidana:

1. Teori Retributif (Pembalasan) : Pidana dijatuhkan sebagai balasan yang setimpal atas perbuatan pelaku. Dalam konteks *Mic All*, pelaku yang melakukan penghinaan, pelecehan, atau ujaran kebencian terhadap individu atau kelompok tertentu harus mempertanggungjawabkan pelanggaran terhadap martabat korban, baik secara moral maupun sosial.²³
2. Teori Preventif (Pencegahan) : Pidana bertujuan mencegah terjadinya tindak pidana di masa depan, baik oleh pelaku yang sama (preventif khusus) maupun oleh masyarakat luas (preventif umum). Hukuman diharapkan membuat pelaku jera dan menjadi peringatan bagi pemain lain di ruang digital agar tidak melakukan ujaran kebencian serupa.
3. Teori Rehabilitatif (Pembinaan) : Fokusnya pada pemulihan dan pembinaan pelaku agar kembali menjadi anggota masyarakat yang taat hukum. Pelaku, khususnya dari kalangan remaja, perlu dibekali pemahaman mengenai dampak psikologis ujaran kebencian. Rehabilitasi dapat berbentuk edukasi digital, konseling etika komunikasi daring, atau pelatihan penggunaan media secara bertanggung jawab.

Ujaran kebencian melalui *Mic All* di game *online* seperti PUBG Mobile terjadi di ruang digital, tetapi dampaknya dapat terasa nyata dan serius di dunia nyata. Dampak tersebut meliputi:

1. Psikologis, korban dapat mengalami trauma, kecemasan, hingga perasaan tidak aman.
2. Sosial, ujaran kebencian dapat memicu diskriminasi, memperkuat intoleransi, dan memperburuk iklim komunikasi daring.

Dengan demikian, pemidanaan terhadap pelaku tidak hanya berfungsi menindak dan memberi efek jera, tetapi juga bertujuan melindungi ruang digital agar tetap menjadi lingkungan interaksi yang aman, sehat, dan inklusif bagi seluruh pengguna.

Ujaran kebencian dalam fitur *Mic All* pada game PUBG Mobile memiliki karakteristik komunikasi yang berbeda secara signifikan dari bentuk ujaran kebencian di media sosial tertulis. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berbicara secara langsung dan terbuka kepada semua pemain dalam satu pertandingan, menciptakan dinamika komunikasi yang bersifat lisan, real-time, tidak otomatis terekam, dan bersifat ephemeral.²⁴ Pertama, lisan (verbal) berarti komunikasi dilakukan melalui ucapan tanpa bentuk tertulis, sehingga tidak meninggalkan jejak digital otomatis seperti pesan teks atau unggahan media sosial. Kedua, real-time membuat ucapan langsung diterima oleh pemain lain pada saat yang sama tanpa jeda, sehingga ujaran kebencian dapat menyebar instan,

²² Hisbul Luthfi Ashsyarofi, "Penerapan Asas Ultimum Remedium Dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik" (2021) 4:1 *Yurispruden: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Islam Malang* 29–34.

²³ Deni Setya Bagus Yuherawa & Ribut Baidi, "Restorative Justice: Implemen Tive Justice: Implementasi Kebijakan Pemidanaan Dalam Dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia" (2023) 2:1 *Indonesia Criminal Law Review* 1–20.

²⁴ Nurjayanti, Harmin Hatta, "Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game *Online* Mobile Legends: Bang Bang." (2023) 3:6 *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3153–3163.

meski cepat berlalu. Ketiga, tidak otomatis terekam menunjukkan bahwa platform game tidak menyimpan percakapan suara secara sistematis, sehingga bukti hanya dapat diperoleh jika ada perekaman manual oleh pihak ketiga. Keempat, ephemeral (cepat hilang) menjadikan komunikasi bersifat sementara dan tidak dapat diputar ulang setelah diucapkan, sehingga menyulitkan dokumentasi dan pelacakan konten ujaran kebencian. Karakteristik tersebut membuat ujaran kebencian melalui *Mic All* menjadi tantangan tersendiri dalam penegakan hukum. Walaupun secara substansi ucapan tersebut dapat memenuhi unsur ujaran kebencian, keterbatasan dokumentasi dan bukti menyulitkan pembuktian unsur perbuatan (*actus reus*) maupun niat jahat pelaku (*mens rea*).²⁵ Selain itu, karena pernyataan hanya terdengar sesaat oleh pemain yang sedang *online*, potensi pelaporan sangat bergantung pada kesadaran dan kemampuan teknis korban atau saksi untuk merekam serta melaporkan kejadian. Dengan sifat komunikasi yang lisan, real-time, tidak terekam otomatis, dan ephemeral, ujaran kebencian di fitur *Mic All* PUBG Mobile menjadi bentuk komunikasi yang sulit diproses dengan mekanisme hukum konvensional, sehingga menuntut adanya pendekatan hukum dan teknologi yang lebih adaptif untuk merespons tantangan di ranah digital interaktif.

Agar pelaku ujaran kebencian melalui *Mic All* dapat dikenai sanksi pidana, tiga unsur penting dari Pasal 28 ayat (2) UU ITE harus terpenuhi:

1. Perbuatan dilakukan dengan sengaja dan tanpa hak : Pelaku sadar dan bermaksud menyampaikan pernyataan yang merendahkan atau menghasut kebencian, tanpa ada dasar atau kewenangan hukum untuk melakukannya.
2. Penyebaran informasi bertujuan menimbulkan kebencian atau permusuhan : Ucapan pelaku diarahkan untuk membangkitkan rasa benci, memecah belah, atau memicu permusuhan antarindividu atau antarkelompok.
3. Target informasi adalah individu atau kelompok berdasarkan SARA : Objek ujaran kebencian mengacu pada identitas suku, agama, ras, atau antar golongan tertentu.

Mengingat komunikasi *Mic All* bersifat real-time dan tidak terekam otomatis, alat bukti menjadi faktor krusial. Bentuk bukti yang dapat diterima secara hukum antara lain:

1. Rekaman Suara (Voice Recording) : Bukti langsung yang menangkap isi percakapan pelaku. Karena sistem game tidak menyimpan otomatis, rekaman harus dilakukan secara manual oleh pemain lain menggunakan fitur screen recording atau aplikasi pihak ketiga.²⁶
2. Screen Recording : Bukti audiovisual yang menangkap suara dan tampilan aktivitas dalam game, termasuk nickname pelaku, waktu kejadian, dan konteks percakapan.²⁷

²⁵ Muhammad Ramadhan dan Dwi Oktafia Ariyanti, "Tujuan Pemidanaan dalam Kebijakan pada Pembaharuan Hukum Pidana Indonesia", *Jurnal Rechten*, Vol. 5, No. 1, 2023, hlm. 3.

²⁶ Firza Nafira Attamimi & Hari Soeskand, "Hasil Rekaman Suara Sebagai Alat Bukti Yang Dimiliki Oleh Korban Tindak Pidana" (2022) 2:1 *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 344–369.

²⁷ kumparancom, "Teknik Merekam secara Digital dengan Screen Recording" (2021), *online* (Kabar Harian): *Teknik Merekam secara Digital dengan Screen Recording* <<https://kumparan.com/kabar-harian/teknik-merekam-secara-digital-dengan-screen-recording-1x1F9frsLeF>>.

3. Keterangan Saksi : Testimoni dari pemain lain yang mendengar langsung ujaran kebencian. Nilainya lebih kuat jika berasal dari beberapa saksi dengan keterangan konsisten dan mendukung bukti lain.
4. Log Komunikasi atau Laporan Sistem ; Jika pengembang game (Tencent) memiliki reporting system atau log aktivitas, data ini dapat dijadikan bukti tambahan. Namun, aksesnya bergantung pada kebijakan perusahaan dan kerja sama lintas yurisdiksi.²⁸

Mic All tidak memiliki mekanisme perekaman otomatis, inisiatif pemain untuk merekam, menyimpan, dan melaporkan kejadian menjadi kunci. Tanpa bukti yang memadai, pembuktian unsur perbuatan (*actus reus*) dan niat jahat (*mens rea*) menjadi sulit dilakukan.

Penegakan hukum terhadap ujaran kebencian di *Mic All* PUBG Mobile menghadapi hambatan kompleks yang mencakup aspek teknis, hukum, yurisdiksi, institusional, dan sosial, yaitu:

1. Kesulitan Pelacakan Identitas Pelaku : Pelacakan identitas pelaku ujaran kebencian di fitur *Mic All* PUBG Mobile menjadi sangat sulit karena sebagian besar pemain menggunakan akun anonim atau nickname palsu yang tidak mencerminkan identitas asli. Selain itu, sistem permainan memungkinkan pemain mengganti akun dengan mudah, bahkan menggunakan VPN untuk menyamarkan lokasi geografis mereka. Tidak jarang, pendaftaran akun juga dilakukan dengan identitas fiktif yang sulit diverifikasi. Tanpa dukungan teknis langsung dari pihak penyedia platform, proses pelacakan pelaku secara hukum menjadi hampir mustahil dilakukan.
2. Kurangnya Kesadaran bahwa Game adalah Ruang Publik Digital : Banyak pemain, khususnya dari kalangan anak-anak dan remaja, belum memahami bahwa komunikasi di dalam game juga merupakan bagian dari ruang publik digital yang memiliki konsekuensi hukum. Mereka cenderung menganggap percakapan, ejekan, atau hinaan dalam game hanyalah lelucon atau bagian dari keseruan bermain. Budaya toxic yang berkembang di komunitas game turut memperburuk keadaan, karena perilaku merendahkan, mengancam, atau memprovokasi dianggap sebagai hal yang wajar.²⁹
3. Karakteristik Komunikasi *Mic All* yang Sulit Didokumentasikan : Komunikasi melalui fitur *Mic All* bersifat lisan, real-time, dan tidak terekam secara otomatis oleh sistem. Hal ini berarti pesan yang disampaikan hanya terdengar saat itu juga dan langsung hilang tanpa jejak digital resmi. Tidak adanya log suara dari platform menyebabkan bukti hanya dapat diperoleh jika pemain lain secara mandiri melakukan perekaman dengan fitur screen recording atau aplikasi pihak ketiga. Kondisi ini membuat proses pembuktian hukum menjadi lebih sulit.

²⁸ Anak Agung Ngurah Aditya Panji, Made Sugi Hartono & Ni Ketut Sari Adnyani, “Analisis Yuridis Terhadap Pembuktian Secara Elektronik Dalam Tindak Pidana Ujaran Kebencian” (2023) 1:1 Jurnal Gender Dan Hak Asasi Manusia 156–166.

²⁹ Margreth Thatcher Appah, , Bhisa Vitus Wilhelmus, Darius Antonius Kian, “Tinjauan Yuridis terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian (Hate speech), Kekerasan dan Pornografi dalam Game *online* Dari UndangUndang Nomor 1 Tahun 2024 Sebagaimana Perubahan Ke-2 Atas UndangUndang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik” (2024) 1:4 Pemuliaan Keadilan 180–191.

4. Kesulitan Pembuktian Unsur Pidana : Pembuktian unsur pidana dalam kasus ujaran kebencian di *Mic All* menghadapi kendala besar. Dari sisi *actus reus* atau unsur perbuatan, ketiadaan rekaman suara atau bukti audiovisual yang jelas membuat pelanggaran sulit dibuktikan. Dari sisi *mens rea* atau niat jahat, penggunaan bahasa sarkastis, slang, atau istilah khas komunitas gamer sering kali menimbulkan multitafsir, sehingga sulit bagi penegak hukum untuk menentukan apakah ucapan tersebut dimaksudkan sebagai candaan atau memang bertujuan menimbulkan kebencian.
5. Minimnya Kerja Sama dengan Platform Game Internasional ; Sebagian besar data pengguna PUBG Mobile disimpan di server luar negeri yang tidak berada di bawah yurisdiksi Indonesia. Akses aparat penegak hukum terhadap data tersebut sangat terbatas, dan permintaan kerja sama kepada pihak platform sering kali mendapat respons yang lambat jika tidak melalui mekanisme resmi antarnegara. Selain itu, ketiadaan Mutual Legal Assistance Treaty (MLAT) antara Indonesia dan negara tempat server berada membuat permintaan data atau kerja sama hukum harus melewati prosedur birokratis yang panjang.
6. Masalah Yurisdiksi : PUBG Mobile dioperasikan oleh Tencent dengan server dan data pengguna yang berada di luar wilayah hukum Indonesia. Hal ini menimbulkan persoalan yurisdiksi, karena penegakan hukum terhadap pelaku memerlukan kerja sama lintas negara. Tanpa adanya dukungan langsung dari pihak platform dan otoritas negara terkait, aparat hukum dalam negeri akan kesulitan menindak pelaku secara efektif.
7. Kelemahan Instrumen Hukum : Meskipun UU ITE telah mengatur larangan ujaran kebencian, regulasi tersebut belum secara spesifik mengakomodasi kasus komunikasi suara yang bersifat real-time dan tidak terdokumentasi. Di sisi lain, PUBG Mobile belum menyediakan mekanisme pelaporan khusus untuk percakapan suara atau sistem moderasi audio secara langsung, sehingga pelaku tidak dapat segera dikenai sanksi internal maupun hukum.³⁰
8. Ketidaksiapan Aparat Penegak Hukum : Banyak aparat penegak hukum di Indonesia belum memiliki keterampilan teknis yang memadai dalam bidang forensik audio digital untuk menangani bukti berupa rekaman suara dari platform game. Selain itu, belum ada prosedur standar operasional (SOP) yang secara khusus mengatur penanganan kasus ujaran kebencian dalam voice chat game *online*.³¹ Akibatnya, penanganan kasus sangat bergantung pada inisiatif korban atau saksi untuk mengumpulkan bukti secara mandiri.
9. Rendahnya Literasi Digital Masyarakat : Banyak pelaku, terutama dari kalangan remaja dan anak-anak, tidak menyadari bahwa ujaran kebencian melalui *Mic All* adalah pelanggaran hukum yang dapat berdampak serius. Rendahnya literasi digital membuat

³⁰ Hendra DM Hutagaol, Fahmi & Irawan Harapan, “Penyelesaian Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Ujaran Kebencian Dari Perspektif Undang-Undang ITE, Undang-Undang HAM, Dan Undang-Undang Kebebasan Menyampaikan Pendapat Di Muka Umum” (2024) 7:2 Jurnal Collegium Studiosum 635–647.

³¹ Fikron Abdul Hamid Kuncoro & Ach Rubaie, “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian di Media Sosial” (2023) 14:1 Begawan Abioso 43–56.

mereka menganggap perilaku toxic sebagai bagian yang normal dari interaksi dalam game. Budaya permisif ini tidak hanya memperburuk kualitas interaksi daring, tetapi juga mengaburkan batas antara candaan dan pelanggaran hukum.³²

KESIMPULAN

Fitur Mic All dalam PUBG Mobile, yang memungkinkan komunikasi suara terbuka antar pemain, kerap disalahgunakan untuk menyebarkan ujaran kebencian berbasis SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan). Dalam konteks hukum Indonesia, tindakan semacam ini memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 28 ayat (2) jo. Pasal 45A ayat (2) UU ITE dan Pasal 156a KUHP. Ujaran yang disampaikan melalui Mic All dianggap sebagai penyebaran informasi elektronik secara publik, sehingga memiliki konsekuensi hukum. Bentuk-bentuk ujaran kebencian seperti penghinaan berdasarkan suku, agama, ras, antargolongan, provokasi permusuhan, hingga penodaan agama, termasuk dalam kategori pelanggaran hukum. Penegakan hukum terhadap kasus semacam ini menuntut pembuktian unsur kesengajaan, tanpa hak, niat menyebarkan kebencian, serta objek yang disasar harus jelas berbasis identitas SARA. Pemidanaan terhadap pelaku ujaran kebencian dalam fitur Mic all PUBG Mobile merupakan tantangan serius dalam era digital, mengingat bentuk komunikasinya yang bersifat lisan, real-time, tidak terekam otomatis, dan cepat hilang. Meskipun ujaran kebencian ini terjadi dalam ruang virtual, dampaknya nyata—baik secara psikologis maupun sosial. Secara hukum, pelaku dapat dijerat melalui UU ITE dan KUHP jika unsur pidana terpenuhi, namun pembuktian hukum kerap terhambat oleh sulitnya identifikasi pelaku, keterbatasan alat bukti, serta kurangnya kerja sama internasional dan kesiapan aparat penegak hukum. Pemidanaan dalam konteks ini tidak hanya bertujuan menghukum, tetapi juga mencegah pengulangan, memberi efek jera, dan membina pelaku sesuai prinsip retributif, preventif, dan rehabilitatif. Upaya penegakan hukum perlu didukung oleh edukasi digital, peningkatan literasi hukum, teknologi pendukung dokumentasi, serta kerja sama lintas negara dan platform untuk menciptakan ruang digital yang lebih aman dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Rizkiyanto, Fajar Ari Sudewo, Kus Rizkianto, *Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Cyberbullying melalui Media Elektronik* (Pekalongan: NEM, 2024).
- Hendri & Marlina, *Pembaharuan Hukum Terkait Kebebasan Berpendapat dalam Bermedia Sosial di Indonesia* (Yogyakarta: Budi Utama, 2022).
- Thoriq Tri Prabowo, *Memperebutkan Ruang Publik Virtual : Literasi, Hoax, dan Perdamaian* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020).

³² Sigit Hariyawan, Bambang Joyo Supeno, *supra* note 21.

- Abdul Rahman, Budi Sastra Panjaitan & Arifuddin Muda Harahap, “Tinjauan Kritis terhadap Ketentuan Tindak Pidana Penghinaan Presiden dalam Kuhp Baru dalam Perspektif Kebebasan Berpendapat” (2025) 4:3 Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora 653–667.
- Anak Agung Ngurah Aditya Panji, Made Sugi Hartono & Ni Ketut Sari Adnyani, “Analisis Yuridis Terhadap Pembuktian Secara Elektronik Dalam Tindak Pidana Ujaran Kebencian” (2023) 1:1 Jurnal Gender Dan Hak Asasi Manusia 156–166.
- Ariyadi, Mohamad Noor Fajar Al Arif & Dadang Herli, “Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian Di Media Sosial Menggunakan Akun Palsu” (2024) 4:6 Journal of Innovation Research and Knowledge 3463–3480.
- Astri Dwi Andriani, Susanti Ainul Fitri, Khoiruddin Muchtar, “Model Komunikasi Literasi Digital Dalam Mengatasi Ujaran Kebencian Di Media Sosial” (2024) 13:2 Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi 439–464.
- Chandra Oktiawan, “Yuridis Tindak Pidana Ujaran Kebencian Dalam Media Sosial” (2021) 13:1 Al-Adl: Jurnal Hukum 168–188.
- Christianto & Hwian, “Norma Persatuan Sebagai Batasan Perbuatan Pidana Penyebaran Ujaran Kebencian Melalui Internet” (2020) 6:1 Norma Persatuan Sebagai Batasan Perbuatan Pidana Penyebaran Ujaran Kebencian Melalui Internet 94–126.
- Deni Setya Bagus Yuherawa & Ribut Baidi, “Restorative Justice: Implement Tive Justice: Implementasi Kebijakan Pemidanaan Dalam Dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia” (2023) 2:1 Indonesia Criminal Law Review 1–20.
- Diah Imaningrum Susanti, “Kebebasan Berekspresi Dan Ujaran Kebencian: Kajian Filsafat Hukum Terapan” (2024) 7:2 Jurnal Sapientia et Virtus 30.
- Fikron Abdul Hamid Kuncoro & Ach Rubaie, “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian di Media Sosial” (2023) 14:1 Begawan Abioso 43–56.
- Firza Nafira Attamimi & Hari Soeskand, “Hasil Rekaman Suara Sebagai Alat Bukti Yang Dimiliki Oleh Korban Tindak Pidana” (2022) 2:1 Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance 344–369.
- Frans Maramis & Grace Yunico Bawole, “Penerapan Sanksi Pidana Bagi Penyebar Ujaran Kebencian (Hate Speech) Melalui Media Sosial Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik” (2020) 8:4 Lex Et Societatis 201–210.
- Hendra DM Hutagaol, Fahmi & Irawan Harapan, “Penyelesaian Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Ujaran Kebencian Dari Perspektif Undang-Undang ITE, Undang-Undang HAM, Dan Undang-Undang Kebebasan Menyampaikan Pendapat Di Muka Umum” (2024) 7:2 Jurnal Collegium Studiosum 635–647.

- Hisbul Luthfi Ashsyarofi, “Penerapan Asas Ultimum Remidium Dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik” (2021) 4:1 *Yurispruden: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Islam Malang* 29–34.
- Ita Musfirowati Hanika, Alyza Asha Witjaksono, Stefani Ira Pratiwi, “Fenomena Cyberbullying pada Mahasiswa di Jakarta Selatan” (2021) 2:1 *Jurnal Ilmiah Media, Public Relations, Dan Komunikasi (IMPRESI)* 15–30.
- Margreth Thatcer Appah, , Bhisa Vitus Wilhelmus, Darius Antonius Kian, “Tinjauan Yuridis terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian (Hate speech), Kekerasan dan Pornografi dalam Game *online* Dari UndangUndang Nomor 1 Tahun 2024 Sebagaimana Perubahan Ke-2 Atas UndangUndang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik” (2024) 1:4 *Pemuliaan Keadilan* 180–191.
- Nurjayanti, Harmin Hatta, “Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game *Online* Mobile Legends: Bang Bang.” (2023) 3:6 *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3153–3163.
- Rizky Agung Prasetyo et al, “Karakteristik Tindak Ujaran Kebencian Melalui Media Sosial” (2024) 4:4 *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 9013–9025.
- Sigit Hariyawan, Bambang Joyo Supeno, 1, “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Ujaran Kebencian (Hate Speech)” (2020) 1:1 *Jurnal Juristic* 41–51.
- Surti Wardani, “Transformasi Interaksi Bisnis dan Konsumen dalam Era Komunikasi Digital” (2023) 3:2 *Jurnal Tadbir Peradaban* 26–35.
- Ibnu Ikhwanudin, *Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam* (2024).
- kumparancom, “Teknik Merekam secara Digital dengan Screen Recording” (2021), *online* (Kabar Harian): *Teknik Merekam secara Digital dengan Screen Recording* <<https://kumparan.com/kabar-harian/teknik-merekam-secara-digital-dengan-screen-recording-1x1F9frsLeF>>.
- , “Tertangkap Kamera Acungkan Jari Tengah, Doyok Pro Player Mobile Legends Disanksi” (27 September 2020), *online* (Bola & Sports): *Tertangkap Kamera Acungkan Jari Tengah, Doyok Pro Player Mobile Legends Disanksi* <https://kumparan.com/kumparansport/tertangkap-kamera-acungkan-jari-tengah-doyok-pro-player-mobile-legends-disanksi-1uHLe5XUFBj?utm_source=chatgpt.com>.