

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Negara di katakan sebagai suatu Negara Hukum atau “*rechtstaat*”, bila manusia ataupun Negara tunduk atas perintah hukum. “Haruslah yang berdaulat, hukum di atas segala sesuatunya termasuk Negara”.¹

Indonesia adalah Negara Hukum bisa dilihat didalam pembukaan, batang tubuh Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945) dan Pancasila. Di sila ke-5 sudah dijelaskan tentang keadilan, seharusnya keadilan ini dimiliki oleh semua orang yang berwarga negara Indonesia. Nyatanya keadilan di negara ini belum semua rakyatnya merasakan keadilan dari Pemerintah.

Setiap warga negara mempunyai hak dasar yang di miliki oleh tiap individu sebuah negara tercantum pada konstitusinya. Di Indonesia sendiri kebebasan untuk berpendapatnya diatur dalam Pasal 28 E ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 (UUD 1945) sebagai berikut : Setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan mengeluarkan pendapat.

Disamping itu, perlu juga di lihat ketentuan Pasal 28 F Undang-Undang Dasar 1945, yang berbunyi:

Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadinya dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan

¹ E.Utrecht, “*Pengantar Dalam Hukum Indonesia*”. PT.Ikhtiar Baru Jakarta 1989, hlm 334.

menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.²

Semakin berkembangnya zaman ternyata tidak di dunia nyata saja yang menyangkut dengan kebebasan berpendapat, melahirkan didalam dunia maya seperti sosial media dan game online pun semakin banyak penggunanya. Semakin banyak orang yang mengeluarkan hak bebas berpendapat malah terjadi bumerang untuk dirinya. Dikarenakan pemerintah membuat Undang-Undang Informasi dan Elektronik (UU ITE) tidak semata mata membuat, tetapi banyaknya peristiwa hukum yang beredar didunia maya, seperti pelecehan, penghinaan, dan bullying.

Undang-Undang ITE mengatur larangan penghinaannya dan pencemaran nama baik di atur dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE. Sedangkan sanksi melakukan perbuatan itu di atur di Pasal 45 ayat (3) UU 19/2016, yakni:

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat di aksesnya Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan atau pencemaran nama baik sebagaimana di maksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp.750 juta.³

Tidak banyak didalam media sosial yang sering melakukan menghina dan mencemarkan nama baik tersebut. Tetapi lebih banyak korban yang sering

² <https://www.dpr.go.id/jdih/uu1945>. Diakses pada 1 Mei 2021 Pukul 13.29 WIB

³ <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/UU%2019%20Tahun%202016.pdf>. Diakses pada 1 Mei 2021 Pukul 13.16 WIB.

mendapatkan bullying di dalam game online, seperti body shaming, menghina ras, dan agama. Pada dasarnya, penghinaan dan bullying didalam media sosial dan game online merupakan tindak pidana yang pelaku dapat di jerat dengan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik (UU ITE) sebagaimana yang diubah oleh Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Untuk mengetahui body shaming bisa dikatakan penghinaan atau bukan, dapat merujuk pada pasal penghinaan ringan Pasal 315 KUHP, yang berbunyi:⁴

“Tiap-tiap penghinaannya dengan sengaja yang tidak bersifat pencemaran atau pencemaran tertulis yang dilakukan terhadap seseorang, baik dimuka umum dengan lisan atau tulisan, maupun dimuka orang itu sendiri dengan lisan atau perbuatan, atau dengan surat yang dikirimkan kepadanya, di ancam karena penghinaan ringan dengan pidana penjara paling lama empat bulan dua minggu atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah”.

Informasi dan Transaksi Elektronik telah mengubah prilaku masyarakat dan peradaban manusianya secara global. Perkembangan Informasi dan Transaksi Elektronik telah menyebabkannya perubahan sosial secara signifikan berlangsung secara cepat dengan mengikutinya perkembangan

⁴ Moeljatno, “*Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*” PT.Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm 115.

zaman. Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki dampak positif dalam perkembangannya seperti halnya dalam Transaksi Perdagangan, Perbankan, Akses terhadap berbagai macam informasi seperti Ekonomi, bisnis, pendidikan, hiburan, olahraga, politik dan game online. ⁵

Game Online biasanya terdapat pada Komputer, Konsol Game dan Smartphone. Istilah komputer dari bahasa Inggris Computer, yang kata dasarnya to compute yang berarti menghitung. Istilah Computer yang artinya penghitung, lalu berkembang lebih luas dikarenakan istilah kalkulator khusus dipakai untuk mesin hitung, yang asalnya dari to calculate.

Seiring dengan era globalisasi di bidang informatika yang dibarengi pula dengan peningkatan taraf hidup masyarakat, maka timbul dampak yang positif maupun negatif terhadap masyarakat. Dari pemberitahuan di beberapa surat kabar Jakarta (Tahun 1991) diperoleh keterangan dari pihak kepolisian, bahwa kejahatan sekarang kuantitasnya menurun, akan tetapi bahaya dan dampak merusak dan merugikan sangat meningkat.

Peningkatan kualitas kejahatan tersebut diwarnai dengan semakin bervariasi bentuk-bentuk kejahatan dengan memanipulasi kecanggihan peralatan-peralatan yang diotomatiskan⁶. Dalam hal tersebut, semakin berkembangnya zaman semakin banyak tindak kejahatan yang bisa dilakukan

⁵ Parlin Doni Sipayung, *"Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Penyebaran Kebencian Melalui Media Elektronik Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik"* Jurnal Ilmiah Maksitex, Vol 3, No.4, Desember 2018, hlm 130-131

⁶ Andi Hamzah, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Sinar Grafika, Jakarta, 1993, hlm 1.

oleh semua orang dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Salah satunya kejahatan Cyber Bullying yang bisa dilakukan dengan bermain game online.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Perundungan yaitu perbuatan yang menyakiti hati seseorang, secara fisik dan psikis, didalam bentuk kekerasan verbal, sosial atau fisik berulang kali dari waktu ke waktu, seperti memanggil nama seseorang dengan julukan yang tidak enak didengar, memukul, mendorong, menyebarkan hoax, mengancam dan mencela.

Sedangkan menurut KOMNAS HAM, Bullying yaitu bentuk kekerasan fisik atau psikologis berjangka panjang yang dilakukan seseorang dan kelompok terhadap seseorang yang tidak mampu membela diri dalam situasi ada hasrat untuk melukai dan menakuti orang atau membuat orang tersebut tertekan, trauma, depresi dan tidak berdaya.

Bullying Cyber, merupakan kejadian seorang anak atau remaja di-ejek, di-hina, di-intimidasi, dan di-permalukan oleh anak atau remaja lain melalui media Massa ,Teknologi Digital, Telepon seluler. Prilaku yang dimaksud dapat menggunakan tulisan gambar atau video untuk bertujuan untuk mengintimidasi, menakuti, menyakiti korban.

Menurut Undang ITE No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang Undang No.19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada prinsipnya, tindakan menunjukkan penghinaan terhadap orang lain tercermin dalam Pasal 27 ayat (3) Undang Undang ITE yang berbunyi :

“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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”⁷

Dalam hal tersebut seharusnya pihak, pen-develope game harus menyediakan layanan konsultasi supaya semua pengguna game tersebut mendapatkan perlindungan hukum dan dalam Pasal diatas sudah jelas dengan adanya kata Penghinaan dan Pencemaran nama baik. Maka seharusnya berhati hati jika ingin memberikan pendapat atau menyanggah seseorang di dalam game tersebut.

Game online yaitu permainan yang dapat di mainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Sejak kemunculan game online menjadi sangat populer. Saat ini Game Online mulai maju dan berkembang di negara ini, tetapi Game Online berdampak positif apabila digunakan untuk hiburan, dimana segala rasa stress dan lelah dapat dikurangi dengan bermain game setelah seharian melakukan aktivitas. Namun yang terjadi, Game Online semakin bertambah pengguna dan penggemarnya sulit mengontrol perilaku pengguna Game online tersebut.

Game Online juga di mainkan di berbagai platfrom , seperti computer , konsol game (alat khusus untuk bermain game), smartphone. Karena smartphone sekarang mudah dibeli dan beraneka ragam harganya, maka dari

⁷ <https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2008/11tahun2008uu.htm> .Diakses pada 6 April 2021 pukul 06.22 WIB

itu semakin banyak orang yang sering menggunakannya hanya sekedar bermain game online tersebut. Tapi tidak bisa kita pungkiri, di dalam game tersebut sering terjadinya tindakan bullying atau perundungan. Tetapi yang sering penulis alami sendiri, tidak begitu jelas makna apa yang didapatkan ketika seseorang membully di dalam game tersebut. Apakah seorang pembully tersebut merasa senang atau tidak merasa bersalah terhadap aksi pembullying atau perundungan yang ia perbuat.

Dikarenakan di dalam game tersebut tidak sekedar mencari kesenangan, tetapi banyak orang yang mencari celah untuk melihat kesalahan yang kita perbuat. Biasanya pembully atau pelaku perundungan tersebut sering menghina, rasisme dan menjatuhkan mental timnya sendiri ataupun musuhnya. Padahal jika kita amati, bermain game tidak melihat ras, suku dan agama. Semua orang bisa mengaksesnya dan memainkan game tersebut, tetapi banyak kejadian yang dialami penulis saat bermain game. Masih banyak orang yang selalu menghina dan rasis, padahal pembully tersebut tidak tahu kejelasannya. Seharusnya jika sesama team atau teman dalam game adanya kekurangan dari permainannya seharusnya yang dilakukan sekedar memberitahu dan mengingatkan pemain tersebut.

Termasuk di Indonesia sendiri ada sekitar delapan orang tua dari perbandingan mengatakan anak mereka seringkali menjadi korban pelecehan dan penghinaan melalui media online. Hal yang menyebabkannya perundungan di dunia maya menjadi masalah serius karena para perundung di dunia maya bisa terjadi selama 24 jam. Meskipun perundungan di dunia maya

banyak menimpa remaja, namun diIndonesia penelitian empiris tentang topik ini masih terbatas. Khusus, penelitian empiris yang membahas pengalaman perundungan dari perspektif pelaku dan korban secara bersamaan.

Sama seperti perundungan di dunia nyata, bentuk perundungan maya juga bermacam-macam. Salah satu jenis perundungan maya tersebut adalah flaming / blaming. Flaming merupakan perundungan dengan mengirimkan pesan pesan bernada kasar dan vulgar tentang seseorang pada sebuah kelompok online atau orang lewat email atau pesan teks lainnya. Sering dialami penulis juga, memang banyaknya aksi flaming sangatlah mengganggu jika sedang memainkan game. Bahkan sampai ada yang mengirimkan pesan teks pengancaman, rasisme dan menghina, padahal jika dilihat tidak adanya kesalahan yang fatal oleh orang tersebut yang terkena flaming.⁸

Jenis perundungan lain adalah online harassment, berupa pengiriman pesan online secara ofensif dan berulang lewat email dan pesan teks. Cyberstalking adalah perundungan dilakukan dengan cara pelaku mengancam untuk melukai dan mencelakakan/mengintimidasi dengan eksekif (berlebihan).

Didalam buku yang penulis baca terdapat definisi korban yaitu, definisi direct victims of crime korban tindak pidana secara langsung dan korban tindak pidana yang tidak langsung (indirect victims of crime), secara individu maupun secara kolektif mengalami penderitaan, fisik, mental , material, dan mencakup korban dari penyalahgunaan kekuasaan. Korban

⁸ Sartana dan Nelia Afriyeni, "*Perundungan Maya (Cyber Bullying) Pada Remaja Awal*" Jurnal Psikologi Insight, Vol 1, No, 1, April 2017, Hlm 26-27

langsung (direct victims) korban yang langsung mengalami, merasakan penderitaan adanya tindak pidana kejahatan. Korban langsung memiliki ciri ciri, sebagai berikut:

Korban adalah orang baik, individu maupun secara kolektif.

Menderita kerugian, termasuk luka fisik, luka mental, penderitaan emosi, kehilangan penghasilan, penindasan terhadap hak dasar manusia.

Disebabkannya oleh perbuatan dan kelalaian yang ada dalam hukum pidana, baik dalam taraf nasional, maupun local levels,

Disebabkan oleh adanya penyalahgunaan kekuasaan.

Korban tidak langsung (indirect victims) korban dari ikut campurnya seseorang dalam membuat korban langsung (direct victims) atau ikut melakukan pencegahan timbul korban, tetapi dia sendiri menjadi korban tindak kejahatan, dalam hal ini pihak ketiga, mereka menggantungkan hidup kepada korban langsung (direct victims), seperti istri dan suami, keluarga terdekat dan anak.⁹

Dalam hal ini penulis mengangkat dua kasus yang sama persis dan dalam kedua kasus tersebut disangkut pautkan dengan game online. Kasus pertama yaitu, ada seorang pemuda yang mengaku sakit hati akibat diejek atau dibully saat memainkan game tersebut, remaja membunuh temannya sendiri. Pembunuhan dilakukan dengan memukulkan palu kekepala korban hingga meninggal, awal terjadi pembunuhan saat keduanya sedang memainkan game

⁹ Maya Indah, *Perlindungan korban suatu perspektif viktimologi dan kriminologi*, Kencana, Jakarta, 2014, hlm 30-31.

bersama. Saat bermain game tersebut, pelaku sering diejek dan dihina (bullying) oleh korban. Akibat korban terus menerus memaki dan mengolok pelaku, pelaku pun merasa sakit hati. Sehari sebelum kejadiannya, korban dan pelaku tidak saling sapa, pada saat itulah emosi pelaku memuncak hingga mengambil palu dan memukul kepala korban hingga tewas. Usai melakukan aksi ini, pelaku melarikan diri ke Jabung namun berhasil di ringkus oleh tim Satreskrim Polresta Malang Kota. Akibat perbuatan ini, pelaku di jerat dengan pasal 338 KUHP dengan ancaman hukuman maksimal 15 tahun penjara.¹⁰

Adapun terdapat kasus kedua, hal ini dialami oleh gamers professional game mobile legend yakni Warpath dan Daylen Saints. Keduanya terlibat perkelahian di salah satu cafe Jakarta. Akibat dari perkelahian tersebut keduanya mengalami luka ringan. Latar belakang dari peristiwa tersebut berawal dari Tindakan sepihak yang dilakukan Daylen kepada Warpath yakni mengeluarkannya dari tim E-sport. Daylen mengakui dia melakukan hal tersebut karena merasa kontribusi yang dimiliki oleh Warpath kepada tim tidak ada. Warpath pun tidak terima atas Tindakan yang dilakukan Daylen, hal ini dikarenakan Warpath selalu memberikan penampilan terbaik setiap pertandingan untuk timnya dan membuat tim tersebut terus juara.¹¹

Melihat dari kedua kasus tersebut seharusnya semua pihak-pihak yang mengembangkan game mobile di Indonesia harus bisa melindungi para

¹⁰ <https://www.kompas.tv/article/107448/miris-kasus-bullying-bermain-game-online-di-malang-berujung-maut>. Diakses pada tanggal 6 April 2021 pukul 06.39 WIB.

¹¹ <https://www.geeq.id/teknologi/2387/dua-gamer-pro-berantem-gara-gara-mobile-legends>. Diakses pada tanggal 6 April 2021 pukul 06.49 WIB.

pemainnya dari hal-hal yang seperti ini, selain para pembuat game itu sendiri melindungi identitas dan privasi para pemain.

Banyak hal yang bisa menyebabkan kejadian-kejadian seperti itu terjadi, salah satunya blaming atau membully orang yang melakukan kesalahan di dalam game tersebut, biasanya motif orang membully korban yaitu dengan iseng atau usil kepada korban tersebut. Walau berawal dari keisengan tetap psikologis seseorang dalam menerima hal tersebut tidak bisa disamaratakan.

Adapun hal-hal yang sering penulis temukan jika ada orang yang dibully biasanya, menggunakan kata-kata tidak pantas dan tidak wajar, seperti menghina fisik, ras, agama bahkan kewarganegaraan seseorang. Tentu kalau peristiwa ini dibiarkan akan menimbulkan sakit hati apabila seseorang tersebut tidak menerimanya dan menimbulkan pergeseran. apalagi jika ada membully yang menghina fisik para korban padahal jika dipikir bagaimana membully bisa tau fisik kita sedangkan kita hanya bermain game di dunia maya, yang paling sering dilakukan membully biasanya suka menghina suatu ras, agama dan kewarganegaraan.

Berorientasi dari masalah tersebut tentunya korban yang dibully sangat berkaitan dengan membutuhkan suatu perlindungan salah satunya perlindungan hukum. Maka dari itu terkait permasalahan diatas penulis menarik untuk dijabarkan dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KORBAN PERUNDUNGAN ONLINE MELALUI GAME ONLINE DIHUBUNGKAN DENGAN**

UNDANG UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap korban kejahatan *cyber crime* di Indonesia?
2. Bagaimana akibat hukum apabila terjadi perundungan *online* terhadap korban kejahatan perundungan *online* melalui *game online*?
3. Bagaimana upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana perundungan media sosial di dunia siber oleh aparat kepolisian?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas penulis akan menguraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa yang melatarbelakangi kasus perundungan media sosial di dunia siber (*cyberbullying*)?
2. Untuk mengetahui bagaimana akibat hukum apabila terjadi perundungan *online* terhadap korban kejahatan perundungan *online* melalui *game online* di Indonesia ?
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana perundungan media sosial di dunia siber oleh aparat kepolisian?

D. Kegunaan Penelitian

Setiap kegiatan diharapkan memberikan manfaat. Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan hukum pidana di Indonesia, khususnya terkait mengenai upaya hukum Perlindungan Terhadap Korban Perundungan Online.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat di jadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktisi

a. Lembaga Pemerintahan

Diharapkan hasil penelitian dapat berguna bagi aparat penegak hukum, khususnya untuk Hakim, Jaksa Penuntut Umum, Advokat dan Polisi *Cyber*.

b. Lembaga Pendidikan

Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi instansi atau Lembaga Pendidikan khususnya Fakultas Hukum Universitas Pasundan Bandung program studi Hukum Pidana, sebagai sebuah pengetahuan mengenai Perlindungan Hukum Terhadap Korban Perundungan Online Melalui *Game Online* dihubungkan dengan Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

- c. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi masyarakat untuk mengetahui mengenai Perlindungan Hukum Terhadap Korban Perundungan Online Melalui *Game Online* dihubungkan dengan Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

E. Kerangka Pemikiran

Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), memiliki landasan kebangsaan berdasarkan pada Pancasila. Pancasila menjadi pedoman bagi masyarakat Indonesia. Pancasila adalah landasan falsafah kehidupan bangsa Indonesia, pandangan hidup dan nilai nilai sosial yang terkandung dalam masyarakat tercantum dalam Pembukaan Undang Undang Dasar 1945.¹² Apabila ditinjau didalam Pembukaan Undang Undang Dasar alinea ke IV didalam kalimatnya terdapat suatu tujuan hukum positif, yaitu untuk membentuk suatu pemerintahan bangsa Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Pada alinea IV menyatakan bahwa :

“Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu

¹² Achamd Roestandi, Muchjidin Effendi Soleh, Zul Afdi Ardian, *Pendidikan Pancasila Perguruan Tinggi*, CV. Armico, Bandung, 1988, hlm. 20

Undang-Undang Negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan Negara Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasar kepada Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.”

Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), memiliki dasar Pancasila yang merupakan hukum tertinggi dan sebagai landasan konstitusional dalam bernegara dan berbangsa. Pancasila sebagai landasan konstitusional berarti bahwa semua aturan yang ada di Indonesia harus berlandaskan pada Pancasila karena itu merupakan amanat dari konstitusional yang sesuai cita cita bangsa, yang salah satunya bertujuan untuk melindungi segenap tumpah darah dan memajukan kesejahteraan umum. Oleh sebab itu, nilai nilai yang terkandung dalam Pancasila menggambarkan kondisi bangsa Indonesia.¹³

Dalam sistem hukum, penegakan hukum adalah menjadi tonggak utama negara. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penegakan hukum yaitu tujuan, kepastian hukum, kemanfaatan, dan keadilan. Oleh karena itu, penegakan hukum merupakan upaya untuk memberikan kepastian hukum dan keadilan bagi seluruh warga negaranya.¹⁴

Kepastian yaitu perihal yang pasti, ketentuan dan ketetapan. Hukum secara hakiki harus pasti dan adil. Pasti sebagai pedoman kelakuan adil

¹³ Lili Rasjidi dan Sonia Liza, *Dasar-Dasar Falsafah Dan Teori Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2016, hlm. 174

¹⁴ Riduan Syahrani, *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2011, hlm. 181-182

karena pedoman kelakuan harus menunjang suatu tatanan yang dinilai wajar. Hanya karena bersifat adil dapat dilaksanakan dengan pasti hukum dapat menjalankan fungsinya. Kepastian hukum merupakan pertanyaan yang hanya bisa dijawab secara normatif, bukan sosiologi.¹⁵

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Sila ke-2 yang berbunyi “*Kemanusiaan yang adil dan beradab*” mengandung arti bahwa masyarakat harus memiliki perilaku dengan adab yang baik dan menjunjung tinggi sebuah keadilan. Perlu diketahui bahwa Negara Indonesia adalah Negara Hukum sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945. Negara hukum berarti bahwa negara harus berdasarkan hukum dalam menyelenggarakan pemerintahan dan segala perbuatannya, serta dapat diselenggarakan. bertanggung jawab sesuai dengan hukum.

Berbagai hukum dianut di Indonesia terdapat Hukum Pidana. Hukum Pidana merupakan norma norma berisi keharusan keharusan dan larangan larangan yang telah di kaitkan dengan suatu sanksi berupa hukuman, yakni suatu penderitaan yang bersifat khusus. Dengan demikian dapat juga dikatakan, bahwa hukum pidana merupakan suatu sistem norma norma yang menentukan terhadap tindakan tindakan yang mana (hal melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu di mana terdapat suatu keharusan untuk

¹⁵Dominikus Rato, *Filsafat Hukum Mencari: Memahami dan Memahami Hukum*, Laksbang Pressindo, Yogyakarta, 2010, hlm.59

melakukan sesuatu) dalam keadaan keadaannya bagaimana hukuman dapat dijatuhkan, serta hukuman bagaimana yang dapat dijatuhkan bagi Tindakan tindakan tersebut.

Adapun menurut Moeljatno, yang dikutip oleh Eddy O.S. Hiariej dalam bukunya prinsip-prinsip Hukum Pidana, memberikan definisi hukum pidana. Hukum pidana yaitu bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku di suatu negara yang mengadakan dasar-dasar yang mengatur ketentuan tentang perbuatan yang tidak boleh dilakukan, dilarang yang disertai ancaman pidana bagi barang siapa yang melakukan. Kapan dan dalam hal apa kepada mereka yang telah melanggar larangan itu dapat dikenakan sanksi pidana dengan cara bagaimana penerapan pidana itu dapat dilaksanakan.¹⁶

Hukum pidana juga mengatur berbagai perbuatan tindak pidana salah satunya adalah perundungan. Secara konseptual perundungan atau lebih dikenal *bullying* adalah suatu tindakan perbuatan dilakukan oleh manusia, secara individu maupun kolektif merupakan serangan berulang secara fisik, psikologis, sosial, ataupun verbal, yang diperbuat dalam posisi kekuatan secara situasional di definisikan dengan keuntungan dan kepuasan mereka sendiri. Bagi para pelaku tindakan bullying, mereka akan merasa lebih

¹⁶ Eddy O.S. Hiariej, *Prinsip-prinsip Hukum Pidana*. Yogyakarta, Cahaya Atma Pustaka, 2014, hlm 29.

berkuasa atau lebih kuat dari anak-anak lain jika mereka berhasil menindas anak lainnya.¹⁷

Pengertian pada kata *bullying* merupakan istilah yang masih baru dalam perbendaharaan kata dalam bahasa Indonesia. Menurut Ken Rigby, perundungan (*bullying*) adalah sebuah hasrat untuk menyakiti orang lain. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dilakukan dengan senang.¹⁸ Hukum pidana Indonesia mengatur masalah perbuatan tindak pidana perundungan melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang telah ada sejak jaman penjajahan Belanda. Adapun pasal yang mengatur perundungan termasuk kedalam kejahatan pada ketertiban umum yakni Pasal 170 ayat (1) yang menyatakan bahwa :

“Barang siapa dengan terang-terangan dan dengan tenaga Bersama menggunakan kekerasan terhadap orang atau barang, diancam dengan pidana penjara paling lama lima tahun enam bulan.”

Berbeda halnya jika perundungan sudah memasuki tahapan penganiayaan maka akan terjerat pada pasal 351 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) bahwa :

“Penganiayaan diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun delapan bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.

¹⁷ Elinda Emza, *Fenomena Bullying Di Sekolah Dasar Kawasan Beresiko Kota Yogyakarta*, Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, hlm. 91.

¹⁸ Fitria Cakrawati, *Bullying, Siapa Takut?*, Cet.I, Tiga Ananda, Solo, 2015, hlm.11.

Apabila *Bullying* yang dilakukan terhadap anak, pemerintah mengatur perilaku *bullying* didalam Undang Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, sehingga pelaku *bullying* sebenarnya dapat dijatuhkan sanksi dan dijerat dengan Undang Undang tersebut. Melihat dari bagaimana *bullying* itu dilakukan, maka Pasal 76 C Undang Undang Perlindungan Anak mengatur bahwa setiap orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak.

Ancaman pidana atas pelanggaran ketentuan Pasal 76C tersebut diatur didalam Pasal 80 Undang Undang Perlindungan Anak yaitu setiap Orang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 76C, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun 6 (enam) bulan dan/atau denda paling banyak Rp 72.000.000,00 (tujuh puluh dua juta rupiah).

Perundungan adalah Tindakan yang banyak menimbulkan ketakutan pada anak, terlebih lagi kasus perundungan sering terjadi dilingkungan sekolah, bahkan dilingkungan keluarga. Dampak negatif perundungan jika dibiarkan akan merusak mental anak yang berimbas pada tumbuh berkembangnya mereka.¹⁹

¹⁹ Para korban perundungan menunjukkan penyesuaian sosial dan emosional yang lebih buruk, kesulitan yang lebih besar dalam berteman, hubungan sosial yang lebih buruk dengan teman sebaya dan lebih banyak perasaan kesepian. Lihat dalam Sónia, Joaquim & Gustave, "Bullies, Victims & Bully-Victims Impact on Health Profile", hlm 68.

Jenis jenis perundungan yang sering terjadi :

a) Perundungan Fisik

Perundungan fisik yaitu penindasan yang paling umum. Itu terjadi Ketika pelaku intimidasi yang ukuran tubuhnya lebih besar mencoba mengintimidasi yang lebih lemah. Ini bisa termasuk memukul, menendang, meninju, menyangung, menghalangi jalan, dan bahkan menarik rambut. Perundungan ini juga bisa melibatkan sentuhan dengan cara yang tidak pantas.

b) Perundungan verbal

Perundungan verbal melibatkan penggunaan kata kata dengan pernyataan menyakitkan, pemanggilan nama bahkan sampai ancaman. Kata kata dan komentar kejam dibuat dengan bertujuan menyakiti seseorang. Komentar tersebut mungkin termasuk penghinaan penampilan fisik, jenis kelamin, agama seseorang atau bahkan cara mereka berperilaku. Ini juga melibatkan mengejek cara seseorang berbicara.

c) Perundungan Siber (*Cyber Bullying*)

Jenis intimidasi ini yaitu yang paling sulit dikenali dan mungkin paling berbahaya. Perundungan Siber dapat mencakup apa saja, mulai dari membuat ancaman *online* hingga mengirim teks dan email menyakitkan dan menakutkan.

d) Perundungan Relasional

Jenis ini pada dasarnya bersifat licik dan lihai, dalam arti melibatkan seseorang sebagai bagian kelompok, memanipulasi reputasi mereka atau menyebarkan desas desus buruk tentang mereka. Jenis intimidasi ini dapat terjadi dimana saja mulai dari meja makan siang, taman bermain, hingga ruang kelas. Pelaku intimidasi biasanya menggunakan status sendiri didalam kelompok untuk merendahkan atau mendominasi orang lain.

Dalam kapasitas sebagai korban perundungan, anak tentu memiliki hak hak yang harus dipenuhi. Berpedoman pada pandangan Van Boeven, hak hak para korban adalah hak untuk tahu, hak atas keadilan, dan hak atas reparasi atau pemulihan, yaitu hak menunjukkan kepada semua tipe pemulihan material maupun non material bagi para korban pelanggaran hak asasi manusia. Hak hak tersebut telah terdapat dalam berbagai instrument instrumen hak asasi manusia yang berlaku duniversal.²⁰

Menurut Arif Gosita, Korban adalah orang yang menderita jasmani dan rohani diakibatkan dari tindakan orang lain mencari kepentingan diri sendiri dan yang berkepentingan hak asasi yang dirugikan.²¹

Menurut Muladi, Korban (*victim*) adalah orang orang baik secara individu maupun kolektif telah menderita kerugian, termasuk kerugian fisik, mental, emosional, ekonomi, dan gangguan substansial terhadap hak hak fundamentalnya melalui perbuatan atau komisi yang melanggar

²⁰ Arif Gosita sebagaimana dikutip oleh Bambang Waluyo, *Penegakan Hukum Indonesia* Sinar Grafika, Jakarta, 2017, hlm 26-27.

²¹ Arief Gosita, *Masalah Korban Kejahatan*, Akademika, Presindo, Jakarta, 1993, hlm 63

hukum pidana di masing masing Negara, termasuk penyalahgunaan kekuasaan.²²

Seiring dengan perkembangannya kebutuhan masyarakat didunia termasuk Indonesia, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting. Sebagai akibat perkembangan tersebut, maka lambat laun teknologi informasi dengan sendiri mengubah prilaku masyarakatnya dan peradaban manusianya secara global. Perkembangan teknologi informasi juga telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial dengan signifikan.

Maraknya teknologi di masyarakat memberikan berdampak positif dan negatif. Dampak negatif akan dirasakan oleh masyarakat apabila tidak memiliki kesiapan yang matang dalam mengelolanya. Salah satunya adalah bermain game online di gadget antar individu. Terkait perundungan ternyata dalam era modern saat ini banyak sekali ditemukan perundungan daring atau *Cyberbullying*. Dalam kontek ini masyarakat Indonesia masih terdengar asing soal *Cyberbullying*. Secara Definitif, *Cyberbullying* ialah kejahatan yang merupakan bentuk luas dari bullying yang selama ini terjadi secara konvensional. Biasanya kejahatan *Cyberbullying* berbentuk secara verbal didalam *cyberspace* dan mayoritas memakan korban anak anak.

²² Muladi, Ham dalam Perspektif Sistem Peradilan Pidana, Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm 108

Tentu dengan banyaknya kasus perundungan online atau *Cyberbullying* tidak bisa memakai pengaturan hukum berupa Kitab Undang-Undang Hukum Pidana atau Undang-Undang Perlindungan anak karena sejatinya aturan tersebut tercipta pada zaman teknologi belum merajalela dan belum mengenal istilah *cyberbullying* sehingga hanya mengatur Dunia Fisik. Oleh karena itu, aturan yang tepat dalam menangani *cyberbullying* yakni Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Adapun pasal Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam *cyberbullying* yakni Pasal 27 ayat (3) UU ITE yang menyatakan 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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.”

Kemudian dalam Pasal 27 ayat (4) UU ITE yang menyatakan 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 pemerasan dan/atau pengancaman.”

Berorientasi dengan *cyberbullying*, Dalam hal ini penulis menemukan dua kasus yang sama persis dan dalam kedua kasus tersebut disangkut pautkan dengan *game online*. Kasus pertama yaitu, ada seorang pemuda yang mengaku sakit hati dikarenakan sering diejek atau dibully ketika bermain *game online*, pemuda tersebut membunuh temannya sendiri.

Pembunuhan dilakukan dengan cara memukulkan palu kekepala korban hingga tidak bernyawa, pembunuhan bermula saat keduanya sedang bermain game online. Saat bermain *game online* tersebut, pelaku mengaku sering diejek dan dihina (*bullying*) oleh korban. Akibat korban terus menerus memaki dan mengolok pelaku, maka pelaku pun merasa sakit hati. Sehari sebelum kejadian, korban dan pelaku tidak saling sapa, pada saat itulah emosi pelaku memuncak hingga mengambil palu dan memukul kepala korban hingga tewas. Usai melakukan aksinya ini, pelaku melarikan diri ke Jabung namun berhasil diringkus oleh tim Satreskrim Polresta Malang Kota. Akibat perbuatannya ini, pelaku dijerat dengan pasal 338 KUHP dengan ancaman hukuman maksimal 15 tahun penjara.²³

Berorientasi dengan kasus tersebut, *Cyberbullying* dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebenarnya tidak terdapat unsur unsur yang jelas. Hanya terdapat unsur penghinaan, pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan. Seiring dinamisnya perkembangan teknologi terutama dalam sektor game online jenis *cyber bullying* tidak hanya mengandung unsur penghinaan, pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan saja. Pasal 27 ayat (3) dan (4) Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik belum menyangkut unsur dari *Flaming*, *Harassment* (gangguan), *Impersonation* (peniruan), *Outing* (menyebarkan

²³ <https://www.kompas.tv/article/107448/miris-kasus-bullying-bermain-game-online-di-malang-berujung-maut>. Diakses pada tanggal 6 April 2021 pukul 06.39 WIB.

rahasia orang lain), *Trickery* (tipu daya), *Exclusion* (pengeluaran), *Cyberstalking*.²⁴

Ketentuan yang tidak jelas tersebut menjadikan kepastian hukum dalam perundungan online atau *cyberbullying* tidak kokoh. Padahal dalam suatu negara hukum apabila terdapat perbuatan tindak pidana yang belum diatur maka diperlukan aturan yang jelas dalam menunjukkan kepastian hukum bagi masyarakat yang menjadi korban termasuk korban perundungan online atau *cyberbullying* dari *game online*. Bersinggungan dengan Kepastian Hukum, menurut Jan Michiel Otto, kepastian hukum dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Adanya aturan-aturan yang jelas, konsisten dan mudah diperoleh dan diakui (karena) kekuasaan Negara;
2. Penerapan aturan-aturan yang konsisten dari Instansi penguasa (pemerintah);
3. Warga secara principal menyesuaikan perilaku mereka terhadap aturan-aturan tersebut;
4. Hakim-hakim (peradilan) yang memiliki sifat mandiri;
5. Keputusan peradilan secara konkrit dalam pelaksanaannya.²⁵

Kepastian hukum dalam kasus tersebut diperlukan agar korban yang mendapatkan perbuatan tindak pidana tersebut mendapat perlindungan

²⁴ Novan Ardy Wiyani, *Save Our Children From School Bullying*, AR-RUZZ Media, Jogjakarta, 2012, hlm. 14

²⁵ Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta: PT. Sinar Grafika, 2011, Hlm. 73.

hukum. Terkait dengan teori perlindungan hukum, ada beberapa ahli menjelaskan bahasan ini salah satunya adalah Fitzgerald mengutip istilah teori perlindungan hukum dari Salmond bahwa hukum bertujuan untuk meng-integrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan di lain pihak.²⁶

Kepentingan hukum ialah mengurus hak dan kepentingan manusia, sehingga hukum memiliki otoritas tertinggi untuk menentukan kepentingan manusia yang perlu diatur dan dilindungi. Perlindungan hukum harus melihat tahapan yakni perlindungan hukum lahir dari suatu ketentuan hukum dan segala peraturan hukum yang diberikan oleh masyarakat yang pada dasarnya merupakan kesepakatan masyarakat tersebut untuk mengatur hubungan perilaku antara anggota-anggota masyarakat dan antara perseorangan dengan pemerintah yang dianggap mewakili kepentingan masyarakat.

Tentunya dalam Perundangan *Online*, korban harus mendapatkan perlindungan hukum karena menyangkut psikisnya saat ini dan di masa yang akan datang. Adanya perlindungan dan kepastian hukum dalam perundangan *online* juga membuat pelaku tidak bisa melakukan

²⁶ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2000, hlm. 53

perundungan online di khalayak umum (digital) dan membuat rasa aman bagi individu yang bermain *game online*.

F. Metode Penelitian

Metode adalah hal yang penting dalam ilmu pengetahuan, metode merupakan penelaahan atau pengkajian yang digunakan terhadap suatu bidang ilmu pengetahuan.²⁷ Sedangkan penelitian merupakan upaya untuk mengamati dengan teliti suatu objek.²⁸ Didalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian Yuridis dan teknik pengumpulan data yang digunakan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Spesifikasi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini bersifat deskriptif analisis, yaitu dengan menggambarkan dan menganalisis data yang diperoleh berupa data sekunder dan didukung oleh data primer seperti peraturan Perundang-undangan. Dalam hal ini, akan menggambarkan mengenai Perlindungan Hukum terhadap Korban Perundungan *Online* melalui *Game Online* dihubungkan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis sosiologis, yaitu suatu penelitian hukum yang

²⁷ Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, CV. Mandar Maju, Bandung, 2008, hlm. 14.

²⁸ Bambang Sunggono, *Metodelogi Penelitian Hukum*, RajaGrafindo, Jakarta, 2012, hlm. 27.

menggunakan data sekunder sebagai data awalnya, yang kemudian dilanjutkan dengan data primer atau data lapangan atau penelitian yang berusaha mengkaji efektivitas suatu undang-undang dan hubungannya (korelasi) dengan berbagai gejala atau variable. Sedangkan alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah studi dokumen, pengamatan (*observasi*), dan wawancara (*interview*).²⁹ Dalam hal ini sebagai konsekuensi dari pemilihan topik Perlindungan Hukum terhadap Korban Perundangan *Online* melalui *Game Online* dihubungkan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dua tahap, yaitu (1) Penelitian Kepustakaan (Penelitian sekunder) dan (2) Penelitian lapangan (Penelitian primer).

a. Penelitian Kepustakaan

Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan berupa pengumpulan atas bahan-bahan hukum berupa bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Pada tahap ini peneliti sedang mencari landasan teori untuk bahan penelitian. Melakukan penelitian literatur tentang bahan hukum yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian yang diangkat. Dalam hal ini, bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan materi penelitian, sedangkan bahan hukum sekunder berupa, buku-buku

²⁹ Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 23.

hukum, dan hasil penelitian yang berkaitan dengan materi penelitian, sedangkan bahan hukum tersier berupa jurnal, artikel, ensiklopedia dan sumber lain yang diperoleh melalui *website*.

Penelitian ini memperoleh bahan data meliputi:

1. Bahan Hukum Primer :
 - a. Undang-Undang Dasar 1945 Hasil Amandemen Ke-IV
 - b. . Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
 - c. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik (UU ITE)
 - d. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak
 - e. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Bahan Hukum Sekunder, merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer. Penulis melakukan penelitian terhadap buku-buku hukum yang berkaitan dengan permasalahan penelitian yang diangkat.
3. Bahan Hukum Tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus hukum, ensiklopedia hukum, jurnal dan artikel.

4. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan adalah studi dengan mengadakan penelitian langsung untuk mendapatkan data primer berupa fakta yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Melakukan penelitian yang dilakukan di berbagai tempat dan instansi yang berhubungan dengan objek penelitian, dengan melakukan wawancara dengan pihak yang mempunyai kewenangan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui penelitian kepustakaan (*Library research*) dan penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu sebagai berikut :

a. Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan penelaahan data yang dilakukan dengan cara membaca dan studi dokumen. Pengolahan data dilakukan untuk mendapatkan dasar teoritis. Teknik ini dilakukan dengan cara inventarisasi data melalui tahapan mengumpulkan, mengolah, dan memilih data yang berasal dari bahan-bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, yang kemudian dianalisis dan disusun menjadi uraian yang sistematis.

b. Studi Lapangan

Pada teknik studi lapangan ini, pengumpulan data dilakukan dengan

cara kualitatif, yaitu dilakukan dengan cara wawancara. Wawancara akan dilakukan oleh peneliti pada Polrestabes Bandung.

5. Alat-Alat Pengumpulan data

Sehubung penelitian ini dilakukan dengan 2 (dua) tahap, maka alat-alat pengumpulan data dapat dibedakan antara studi kepustakaan dan studi lapangan.

a. Studi Kepustakaan

Dalam studi kepustakaan ini alat yang digunakan berupa bahan hukum, yaitu perundang-undangan yang relevan dengan topik penelitian yang diangkat, buku-buku hukum, jurnal ilmiah, serta sumber lainnya, sehingga penelitian ini dapat disusun secara sistematis, rinci dan lengkap.

b. Studi Lapangan

Dalam studi lapangan ini alat yang digunakan adalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara sistematis, dan akan disampaikan secara tertulis maupun lisan kepada pihak yang berkompeten dalam bidangnya yang berkaitan dengan topik penelitian melalui alat perekam suara.

6. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan kemudian diolah secara yuridis kualitatif. Yuridis karena bertitik tolak pada sumber hukum positif yaitu peraturan-peraturan yang

berlaku. Kualitatif yaitu analisis data yang diperoleh dari hasil penemuan informasi, tentang Perlindungan Hukum terhadap Korban Perundungan *Online* melalui *Game Online* dihubungkan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

7. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada tempat-tempat yang memiliki relevansi dengan materi yang diangkat dalam penulisan hukum ini. Lokasi penelitian dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

a. Lokasi Studi Kepustakaan

Perpustakaan Saleh Adiwinata Fakultas Hukum Universitas Pasundan Bandung, Jalan Lengkong Dalam No.17 Bandung.

b. Instansi

Polestabes Bandung

Jl. Merdeka No.18-21, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117