

**KETAATAN PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA NOMOR 11
TAHUN 2016 TENTANG KLASIFIKASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK DI
WILAYAH KETINTANG KOTA SURABAYA (STUDI KASUS PERMAINAN INTERAKTIF
ELEKTRONIK PUBG)**

Deny Febri Suhartata

(SI Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya)

denysuhartata@mhs.unesa.ac.id

Eny Sulistyowati

(S1 Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Univeritas Negeri Surabaya)

enysulistyowati@unesa.ac.id

Abstrak

Pada era global hari ini banyak hal yang memiliki pembaharuan di bidang teknologi, bisa dilihat dari semua segmen kehidupan hampir tidak bisa terlepas dari sentuhan internet dan teknologi. Dari semua keuntungan perkembangan teknologi hari ini ada juga beberapa hal yang bisa digolongkan sebagai bentuk ancaman digital yang akan berimplikasi dalam jangka panjang. Atas dasar penjelasan diatas fakta dilapangan masih banyak anak dibawah kelompok klasifikasi usia yang memainkan *game* PUBG bahkan sudah menjadi kebiasaan di waktu senggang anak-anak untuk mengisi kegiatan. Dalam kasus ini peneliti bermaksud melakukan tinjauan yuridis terhadap Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, dalam peraturan ini pemerintah mencoba membatasi pengguna permainan interaktif elektronik melalui penggolongan kelompok usia dan batasan-batasan permainan yang boleh diakses sesuai usia pengguna permainan interaktif elektronik. Berdasarkan latar belakang diatas, bagaimana ketaatan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik di Wilayah Ketintang Kota Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian hukum empiris, penelitian hukum yang menjelaskan mengenai pemberlakuan dan implementasi ketentuan hukum normatif secara *in action* pada setiap peristiwa hukum tertentu yang berada didalam kehidupan masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris ketaatan peraturan menteri komunikasi dan informatika nomor 11 tahun 2016 tentang permainan interaktif elektronik, dengan studi kasus permainan interaktif elektronik yang masih banyak dimainkan oleh anak dibawah umur serta masih mengandung unsur kekerasan yaitu PUBG mobile, wilayah penelitian ini berada di kota Surabaya.

Informan penelitian ini adalah saudara Fransiscus Fabian Teguh 12 tahun dan Habel Fender 13 tahun keduanya adalah warga asli kota Surabaya yang aktif memainkan permainan interaktif elektronik jenis PUBG dengan usia yang masing-masing masih dibawah umur. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara secara langsung kepada kedua informan, jawaban dari informan kemudian dirangkum dalam bentuk data yang seperti peneliti tuliskan di pembahasan penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa peraturan menteri komunikasi dan informatika tentang permainan interaktif elektronik yang didalamnya mengatur tentang klasifikasi konten permainan dan klasifikasi usia pengguna masih tidak menunjukkan ketaatan, dibuktikan melaluli dua informan dalam penelitian ini yang masih dibawah umur dan aktif memainkan permainan interaktif elektronik jenis PUBG dimana didalam permainan ini jelas masih mengandung unsur kekerasan dan bahkan pembunuhan. Selain itu juga kemudahan akses untuk mendapatkan permainan PUBG sangat mendukung anak untuk memainkan permainan ini, hal terakhir adalah soal pengawasan lingkungan anak seperti otang tua yang kurang memperhatikan jenis konten permainan yang dimainkan oleh anak.

Kata kunci : Permainan interaktif elektronik, anak dibawah umur, unsur kekerasan, ketaatan.

Abstract

In today's global era many things that have renewal in the field of technology, can be seen from all segments of life that can hardly be separated from the touch of the internet and technology. Of all the benefits of today's technological developments there are also a number of things that can be classified as forms of digital threats that will have long-term implications, even triggering a potential generation retreat. Therefore parents, the environment, the government must really play an active role in early prevention efforts over the types of online games played by children. On the basis of the above explanation of the facts in the field there

are still many children under the age classification group who play the PUBG game and have even become a habit in their free time to fill activities. In this case the researcher intends to carry out a juridical review of the Regulation of the Minister of Communication and Information of the Republic of Indonesia Number 11 Year 2016 concerning Classification of Electronic Interactive Games, in this regulation the government tries to limit electronic interactive game users through the classification of age groups and restrictions on games that may be accessed according to age electronic interactive game users. Based on the background above, how obedience to the Regulation of the Minister of Communication and Information No. 11 of 2016 concerning Classification of Electronic Interactive Games in the Ketintang Region of Surabaya. This research is an empirical legal research, legal research that explains the enforcement and implementation of normative legal provisions in action on any particular legal event that is in the life of the community.

This study aims to empirically test the obediences of the minister of communication and information technology number 11 of 2016 concerning electronic interactive games, with case studies of electronic interactive games that are still widely played by underage children and still contain elements of violence, namely PUBG mobile, this research area is in the city of Surabaya.

The informants of this study were Fransiscus Fabian Teguh 12 years and Abel Fender 13 years both of them are native citizens of the city of Surabaya who actively play electronic interactive games of PUBG types with ages that are still underage. Data collection is done by interview method directly to the two informants, answers from informants are then summarized in the form of data that researchers like to write in the discussion of this study.

The results of this study indicate that the regulation of the minister of communication and informatics about electronic interactive games which regulates the classification of game content and the age classification of users is still ineffective, proven through two informants in this study who are still underage and actively playing electronic interactive games of the type of PUBG wherein the game clearly still contains elements of violence and even murder. Easy access to get PUBG games is very supportive for children to play this game, things the last is the matter of supervising the environment of children such as the elderly people who pay less attention to the type of content of the games played by children.

Keyword : *Electronic interactive game, underage children, contains elements of violence, obediens*

PENDAHULUAN

Pada era global hari ini banyak hal yang memiliki pembaharuan di bidang teknologi, bisa dilihat dari semua segmen kehidupan hampir tidak bisa terlepas dari sentuhan internet dan teknologi. Tentu dengan adanya perkembangan ini negara dan pemerintah tidak bisa menghindari demi kemajuan suatu bangsa dan untuk memenuhi segala kepentingan dalam melaksanakan tugas pemerintahan. Perkembangan teknologi ini bisa dilihat dari beberapa fasilitas kehidupan seperti ojek *online*, dimana masyarakat saat ini hanya dengan bermodal *handphone* sudah bisa mengambil akses dan memanfaatkan fungsi transportasi secara mudah. Kemudian banyaknya bermunculan *market place online* yang sangat membantu perekonomian negara dan memudahkan masyarakat dalam berbelanja.

Dari semua keuntungan perkembangan teknologi hari ini ada juga beberapa hal yang bisa digolongkan sebagai bentuk ancaman digital yang akan berimplikasi dalam jangka panjang, bahkan memicu mundurnya potensi generasi. Permasalahan ini muncul karena kurangnya antisipasi dari pemerintah atas pemanfaatan teknologi. Beberapa bentuk ancaman nyata dari teknologi bisa dirasakan dampaknya dari beberapa segmen kehidupan, golongan masyarakat bahkan hingga ancaman terhadap kesehatan fisik dan otak. Contoh kecil yang memang sudah terbukti

secara medis adalah radiasi yang ditimbulkan oleh pancaran internet dari *handphone*, yang bisa memicu tumbuhnya sel kanker dalam tubuh manusia. Contoh lain dari dampak buruk teknologi adalah mudahnya oknum yang tidak bertanggung jawab mengakses segala bentuk informasi di dalam internet melalui akses teknologi untuk disalahgunakan dalam bidang kejahatan.

Dalam beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam bidang teknologi diatas, *game online* adalah salah satu dampak yang paling berbahaya untuk generasi muda di Indonesia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *game* diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain merupakan salah satu bagian dari permainan, keduanya ini saling berkaitan. Permainan merupakan kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan (*rules*), tujuan dan sebagian budaya. Permainan merupakan sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik yang sengaja dibentuk, disini pemain melakukan interaksi dengan sistem konflik dalam permainan. Dalam permainan terdapat juga peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain (*user*) dan menentukan permainan.

Permainan interaktif elektronik yang sering disebut *game online* juga merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan baik berupa LAN atau internet, biasanya permainan ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa

online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Berbagai jenis *gameonline* terbaru sangat ditunggu-tunggu kehadirannya oleh para *gamers*, karena game yang dimainkan secara *online* tersebut, memunculkan antusias dan menyita banyak perhatian berbagai kalangan, dari kalangan usia anak, muda, dewasa, dan bahkan para orang tua. Bahkan *game online* ini juga bisa digunakan oleh para *user* untuk mencari keuntungan secara materi jika sangat ahli dan pintar memainkan *game online* tersebut.

Bagi pengguna permainan interaktif elektronik dengan usia dewasa yang dalam hal ini sudah didukung dengan penalaran dan pengertian cukup matang tidak terlalu berbahaya. Namun untuk pengguna permainan interaktif elektronik di bawah umur atau anak-anak sangat membutuhkan perhatian dan bimbingan dari orang tua dan lingkungan, karena tidak sedikit contoh berawal dari permainan *online* banyak anak-anak yang bersifat destruktif karena terpengaruh secara psikis oleh pola dan bentuk permainan yang dimainkan secara *online*. Sifat destruktif ini akan memicu konflik baik fisik atau mental di golongan anak-anak. Oleh karenanya orang tua, lingkungan, pemerintah harus benar-benar berperan aktif dalam upaya pencegahan lebih awal atas jenis permainan *online* yang dimainkan oleh anak-anak.

Dari beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam bidang teknologi diatas peneliti akan membahas salah satu dampak negatif dari permainan interaktif elektronik atau yang sering disebut *game online*. Permainan interaktif elektronik menurut Pasal 1 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik adalah permainan yang memungkinkan aktifitas interaksi antara pemain dan memiliki ciri-ciri setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari formulasi dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh permainan interaktif elektronik yang sesuai dengan peraturan menteri nomor 11 tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik. Masih banyaknya anak dibawah umur yang kemudian memainkan permainan interaktif elektronik dan masih mengandung unsur kekerasan ini perlu ditindak tegas baik melalui peraturan yang semakin rapi dan ketat ataupun tindakan preventif melalui lingkungan anak yang terdekat.

Berdasarkan pengertian permainan interaksi elektronik diatas banyak bentuk aplikasi permainan atau yang sering disebut *game online* berbasis aplikasi perangkat lunak yang mudah diunduh dan diakses oleh berbagai klasifikasi usia masyarakat di Indonesia. Peneliti mengambil contoh permainan

interaktif elektronik yaitu *Player Unknowns Battle Ground* (PUBG) yang notabene salah satu permainan yang banyak diunduh dan dimainkan di Indonesia. Permainan ini akan membawa pemain (*user*) untuk bertahan hidup dan bertempur melawan seratus pemain (*user*) lain secara *online* dan menjadi terakhir untuk bertahan hidup. Permainan ini akan dimulai dengan *user* serta tokoh karakter yang akan terjun dari sebuah pesawat dan menggunakan parasut ke berbagai lokasi atau zona untuk mereka loot (sebuah lingkaran putih yang menandakan zona permainan tersebut). Kemudian pemain (*user*) harus mencari dan memiliki senjata, kendaraan untuk persediaan mereka sendiri selama dalam permainan. Selesaiannya permainan ini akan ditandai dengan tersisanya satu pemain (*user*) sebagai pemenang. Selanjutnya bentuk permainan PUBG ini, adalah saling membunuh satu sama lain baik menggunakan tangan kosong atau senjata tajam, berupa pisau, pistol, tembak, granat, dan lain-lain.

Game bergenre *battle royale*, *player unknowns battle ground* (PUBG) seiring berjalanya waktu banyak yang meminati. Hanya dengan waktu kurang dari satu tahun *game* perusahaan pembuat *game* PUBG bisa menjual jutaan *downloader* dari hasil unduhan *game* ini. Terjual sebanyak 50 juta *copy game* PUBG menurut keterangan dari PUBG corp untuk konsol *Xbox one* dan perangkat komputer (PC). Angka ini menunjukkan bahwa memang sangat tinggi untuk sebuah video *game* yang baru dirilis pada 2017 lalu. Jumlah permainannya juga diklaim semakin bertambah banyak, menurut perusahaan, total keseluruhan jumlah pemain lintas platform mencapai angka 400 juta orang. Artinya jika 50 juta orang bermain pada perangkat komputer (PC) dan *Xbox one*, 300 juta lainnya bermain pada perangkat *mobile*. Menurut data interen perusahaan, PUBG didownload dan dimainkan oleh lebih dari 87 juta pemain setiap harinya dan 227 juta pemain setiap bulan disemua platform. Apabila bicara soal *game battle royale*, jelas *game* PUBG adalah yang paling dikenal sebagai pencetus *game battle royale*. Bahkan saat ini *game-game* populer lain seperti *Call Of Duty* dan *Battlefield* juga menggunakan sistem dan model permainan yang serupa dengan PUBG.

Bentuk permainan PUBG sesuai diskripsi diatas menunjukkan bahwa permainan ini mengandung unsur kekerasan bahkan itikad untuk membunuh satu sama lain. Sesuai dengan Pasal 4 ayat 2 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, yang berbunyi ; Kategori konten sebagaimana dimaksud pada ayat 1 terdiri atas:

- Rokok, minuman keras, dan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lainnya;
- Kekerasan;
- Darah, mutilasi, dan kanibalisme;

- d. Penggunaan bahasa;
- e. Penampilan tokoh;
- f. Seksual;
- g. Penyimpangan seksual;
- h. Simulasi judi;
- i. Horror; dan
- j. Interaksi daring.

Dari penjelasan Pasal 4 ayat 2 di atas sudah jelas bahwa pemerintah melalui Menteri Komunikasi dan Informatika melarang sebuah permainan interaktif elektronik yang mengandung unsur kekerasan dimainkan oleh anak di bawah umur. Menurut klasifikasi usia dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, ada 5 jenis kelompok usia pengguna permainan interaktif elektronik.

Peneliti akan melakukan penelitian terhadap kepatuhan Pasal 6 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, yang berbunyi : Permainan Interaktif Elektronik yang di klasifikasikan kedalam kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih harus memenuhi kriteria:

- a. Tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya;
- b. Tidak menampilkan kekerasan;
- c. Tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli;
- d. Tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan atau humor dewasa;
- e. Tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan atau bokong;
- f. Tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual;
- g. Tidak menampilkan penyimpangan seksual;
- h. Tidak mengandung simulasi judi;
- i. Tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan atau takut yang amat sangat; dan atau
- j. Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan dan pertukaran data pribadi.

Ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah perusahaan *game* agar dapat dimainkan oleh anak dalam kelompok usia 7 tahun atau lebih diantaranya yang akan dibahas peneliti adalah kriteria yang tidak menampilkan unsur kekerasan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, PUBG termasuk kategori *game* 18 tahun keatas, yang berarti hanya boleh dimainkan oleh orang berusia 18 tahun keatas. menurut penjelasan PLT Kepala

Biro Humas KEMKOMINFO RI Ferdinandus Setu saat dihubungi menyatakan hingga saat ini menegaskan bahwa PUBG masuk kategori *game* 18 keatas meskipun beliau tidak memungkiri bahwa masih banyak anak usia dibawah umur yang memainkan PUBG. Oleh karenanya beliau menghimbau kepada seluruh orang tua untuk ikut berperan penuh dan mengawasi anak dibawah umur agar tidak mengenal *game* ini.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) ikut mendalami *players unknowns battle grounds* (PUBG). Tidak menutup kemungkinan bahwa kedepan permainan ke PUBG akan dilarang jika terbukti berdampak negatif. Kami akan mendalami terkait *game* ini secara komprehensif, kata Ketua KPAI Susanto saat dihubungi Detik Com. Jika Ditemukan muatan kekerasan dan sadisme yang berdampak negatif bagi pengguna anak, tentu *game* dimaksud tak boleh diakses oleh anak, jelasnya. *Game* bergenre *battle royale* itu disebut-sebut telah menggaet 30 juta pengguna aktif harian dan diunduh ratusan juta kali. Faktanya dari sekian banyak pengguna aktif harian masih banyak anak-anak dibawah usia 18 tahun mengakses dan bahkan cenderung menggilai *game* yang mengandung unsur pembunuhan ini.

Atas dasar penjelasan di atas fakta dilapangan masih banyak anak dibawah kelompok klasifikasi usia yang memainkan *game* PUBG bahkan sudah menjadi kebiasaan di waktu senggang anak-anak untuk mengisi kegiatan. Dalam kasus ini peneliti bermaksud melakukan tinjauan yuridis terhadap Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, dalam peraturan ini pemerintah mencoba membatasi pengguna permainan interaktif elektronik melalui penggolongan kelompok usia dan batasan-batasan permainan yang boleh diakses sesuai usia pengguna permainan interaktif elektronik.

METODE

Penelitian ini erupakan penelitian hukum empiris, penelitian hukum yang menjelaskan mengenai pemberlakuan dan implementasi ketentuan hukum normatif secara *in action* pada setiap peristiwa hukum tertentu yang berada didalam kehidupan masyarakat. Tempat penelitian ini dilakukan di warung kopi Ketintang Kota Surabaya, alasan peneliti memilih wilayah Kota Surabaya karena antusiasme anak-anak dalam memainkan permainan interaktif elektronik tergolong sangat besar, khususnya dalam permainan *PlayersUnknowns Battle Ground* (PUBG). Selain Sekolah Dasar peneliti juga berfokus melakukan penelitian dan pengolahan data primer di warung kopi bebas wifi sekitar wilayah Ketintang dikarenakan warung kopi sebagai tempat favorit untuk main bareng atau (mabar) dengan fasilitas lengkap penunjang *game*

seperti tempat charger *handphone* dan wifi untuk jaringan internet. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, jenis penelitian ini yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk itungan lainnya. Penelitian ini lebih condong untuk berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif penulis sendiri.

Selain alasan diatas, melihat antusiasme yang tinggi pada turnamen PINC PUBG Mobile Indonesia yang digelar di Surabaya pada bulan April 2019. Ini membuktikan bahwa perkembangan penggunaan PUBG di Kota Surabaya begitu pesat. Ditambah jumlah member PUBG Mobile di Surabaya dilihat dari grup facebook dan fanspage ada 4621 members. Dalam penelitian ini menggunakan 2 jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang masih sesuai dengan penelitian ini dan dengan penyelesaian masalah yang diperoleh dari sumber utama yang masih saling berkaitan dengan masalah yang diteliti dan dikumpulkan langsung oleh peneliti dari obyek penelitian di lapangan. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari hasil memahami perundang-undangan terkait, bahan pustaka dan literasi dari beberapa sumber tertulis, artikel serta jurnal yang masih berhubungan dengan masalah atau materi penelitian ini. Penelitian ini sekaligus juga menggunakan data sekunder diantaranya hukum primer, sekunder serta tersier. Teknik pengambilan dan pengumpulan data ini melalui studi pustaka atau dokumentasi terhadap bahan hukum yang terdapat pada pusat informasi dan dokumentasi hukum atau perpustakaan pada instansi yang terkait ataupun internet.

Kajian sosiologi hukum terhadap ketaatan atau kepatuhan hukum dipilih oleh peneliti menjadi salah satu referensi teori hukum yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan hukum dalam tulisan ini, menurut Soerjono Sukanto pada dasarnya melibatkan 2 variabel, masing-masing adalah hukum dan manusia yang menjadi objek pengaturan hukum tersebut. Dengan demikian kepatuhan terhadap hukum tidak hanya dilihat sebagai fungsi peraturan hukum, melainkan juga fungsi manusia yang menjadi sasaran pengaturan. Kepatuhan hukum tidak hanya dijelaskan dari kehadiran hukum semata, melainkan juga dari kesediaan manusia untuk mematuinya. Peneliti menggunakan metode penelitian empiris kualitatif, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian yang berfokus meneliti suatu fenomena atau keadaan dari obyek penelitian secara detail dengan menghimpun kenyataan yang terjadi serta mengembangkan konsep yang ada.

(Sukanto, soerjono:2008:61)

(J. Moleong, lexy:2002:24)

(Abdulkadir, muhammad:2004:18)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai ketaatan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik (studi kasus permainan interaktif elektronik PUBG) dilakukan pada bulan Juli 2019. Fokus penelitian ini adalah mengenai anak dengan usia 7 tahun atau lebih yang aktif sebagai pemain dan memainkan jenis permainan interaktif elektronik yang mengandung unsur kekerasan yaitu permainan *Player Unknowns Battle Grounds*. Mengkaji permasalahan tersebut, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara. Wawancara dilakukan terhadap informan dibawah ini:

- 1) Anak usia 12 tahun yang aktif memainkan permainan interaktif elektronik jenis PUBG yaitu saudara Fransiscus Fabian Teguh.
- 2) Anak usia 13 tahun yang aktif memainkan permainan interaktif elektronik jenis PUBG yaitu saudara Habel Fender.

Wawancara dengan saudara Fabian yang merupakan informan dari penelitian ini sekaligus pemain aktif permainan interaktif elektronik jenis PUBG dilakukan pada tanggal 10 bulan Juli 2019, dengan hasil sebagai berikut:

- a. Saudara Fabian mulai aktif memainkan permainan interaktif elektronik jenis PUBG sejak memiliki *handphone* dengan sistem operasi Android sekitar 4 bulan sebelum wawancara ini dilakukan, dari informasi di atas disimpulkan bahwa saudara Fabian mulai memainkan permainan ini sejak bulan April 2019;
- b. Informasi terkait keberadaan permainan jenis PUBG ini diketahui Saudara Fabian dari teman bermain dan informasi melalui media youtube, sekaligus informasi tentang bagaimana cara download, daftar akun, dan cara memainkan permainan PUBG;
- c. Alasan saudara Fabian bermain permainan interaktif elektronik jenis PUBG karena banyak teman yang memainkan permainan ini dan suka memainkan permainan interaktif elektronik;
- d. Saudara Fabian tidak mengetahui tentang adanya Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 tentang Permainan Interaktif Elektronik yang membatasi jenis permainan dengan usia anak yang boleh memainkan.
- e. Orang tua dari saudara Fabian tidak melarang anaknya untuk memainkan jenis permainan PUBG, hanya membatasi waktu bermain anaknya;
- f. Saudara Fabian mengetahui bahwa jenis permainan PUBG yang dimainkannya mengandung unsur kekerasan.

Apabila memperhatikan enam poin hasil wawancara dengan saudara Fabian diatas, fakta

yang diperoleh adalah bahwa anak dengan usia 7 tahun atau lebih masih memainkan permainan interaktif elektronik jenis PUBG dengan durasi waktu yang terhitung cukup lama. Dengan pengawasan dari lingkungan terutama orang tua hanya memperhatikan soal durasi waktu bermain anak tanpa memperhatikan jenis konten permainan yang dimainkan, jenis permainan PUBG ini juga sangat mudah diakses dan didapatkan oleh anak dibawah umur yang sudah terfasilitasi handphone dengan jenis android maupun ios tanpa memerlukan validasi data terlebih dahulu dalam hal ini penyelenggara yaitu PUBG CORP kurang memperhatikan sistem validasi untuk mendaftar menjadi member dari permainan PUBG.

Saudara Fabian juga menyampaikan soal informasi tentang permainan interaktif elektronik jenis PUBG didapatkan dari teman dan media youtube, hal ini juga menjelaskan bahwa informasi permainan PUBG sangat mudah didapatkan oleh anak dibawah usia 13 tahun baik melalui lingkungan dan atupun melalui media sosial. Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 pada pasal 4 ayat 1 yang berbunyi ; Permainan interaktif elektronik diklasifikasikan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia pengguna jelas dituliskan bahwa jenis konten dan usia pengguna berbanding lurus dan menjadi unsur utama yang harus diperhatikan untuk memilih jenis permainan. Fabian sendiri menyadari bahwa permainan interaktif elektronik jenis PUBG mengandung unsur kekerasan yang seharusnya jenis permainan ini tidak boleh dimainkan oleh anak dengan usia 7 tahun atau lebih seperti yang sudah dijelaskan dalam pasal 6 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 yang dimana anak dengan usia 7 tahun atau lebih tidak boleh memainkan permainan interaktif elektronik yang mengandung unsur kekerasan.

Saudara Fabian berikutnya menyampaikan soal alasan kenapa memilih permainan interaktif elektronik jenis PUBG untuk dimainkan, alasan utamanya karena banyak teman sebaya Fabian juga memainkan dan merasa senang dengan jenis permainan ini, memang alasan yang sangat mendasar untuk anak seusia saudara Fabian tanpa memperhatikan jenis konten permainan dan akibat yang akan ditimbulkan. Wawancara dengan saudara Habel Fender yang akrab dipanggil Habel berlangsung pada tanggal 10 bulan Juli 2019 di kawasan Ketintang Surabaya, dan memperoleh data jawaban sebagai berikut:

- a. Saudara Habel merupakan anak berusia 13 tahun yang aktif bermain permainan interaktif elektronik jenis PUBG sejak 1 bulan terakhir.
- b. Bermain PUBG karena tertarik dengan jenis permainannya yang identik dengan adu menembak.

- c. Mengetahui jenis permainan PUBG melalui teman dan kakak kandungnya serta media sosial youtube.
- d. Sering memainkan permainan PUBG pada waktu pulang sekolah atau malam hari.
- e. Saudara Habel juga sering bermain bersama dengan teman sekolahnya di tempat yang ada fasilitas internet (free wifi).
- f. Permainan PUBG bagi saudara Habel mengandung unsur kekerasan dan di anggap tidak berpengaruh baginya.

Wawancara dengan saudara Habel menghasilkan data yang hampir sama dengan informan sebelumnya, yaitu saudara Fabian. Dari hasil wawancara dengan saudara Habel membuktikan permainan PUBG juga masih dimainkan dengan bebas oleh anak usia 7 tahun atau lebih dengan intensitas bermain yang terhitung sering. Seperti saudara Habel sendiri yang menerangkan bahwa waktu pulang sekolah atau malam hari adalah waktu yang sering digunakan untuk bermain PUBG baik dilakukan sendiri ataupun bersama teman sebayanya.

Informasi permainan interaktif elektronik jenis PUBG diperoleh saudara Habel dari lingkungan bermain dan keluarga melalui kakak kandungnya sendiri, menurut Habel permainan ini memiliki grafis yang bagus dan sesuai dengan jenis permainan yang memang disukai olehnya. Habel juga menjelaskan bahwa jenis permainan ini banyak dimainkan oleh teman disekolahnya yang dalam hal ini bisa ditarik kesimpulan bahwa teman saudara Habel tentu memiliki usia sebaya dengan dirinya kurang lebih 13 tahun. Berdasarkan peraturan menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 pasal 7 ayat 1 (b) dijelaskan bahwa ; Kriteria permainan interaktif elektronik yang diklasifikasikan kedalam kelompok usia 13 tahun atau lebih tidak boleh menampilkan unsur kekerasan yang bertubi-tubi dan disertai rasa benci, sedangkan permainan ini sendiri menurut saudara Habel untuk memenangkannya sendiri harus membunuh karakter lain yang dijalankan oleh *user* lain sebanyak 99 karakter hal ini berbanding terbalik dengan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika tersebut.

Seperti yang telah disampaikan oleh saudara Fabian dan saudara Habel sebagai informan dalam penelitian ini sekaligus sebagai pemain aktif permainan PUBG, bahwa masih banyak anak yang masih dibawah usia berdasarkan klasifikasi konten permainan Interaktif Elektronik pada pasal 6 ayat 1 dimana anak dengan usia 7 tahun atau lebih dilarang memainkan permainan interaktif elektronik dengan konten yang mengandung unsur kekerasan. Saudara Fabian adalah anak dengan usia 12 tahun yang masih duduk dibangku kelas VII SMP dan sudah aktif memainkan permainan PUBG beberapa bulan terakhir, hal ini menunjukkan bahwa ketaatannya Peraturan Menteri Komunikasi dan

Informatika Nomor 11 Tahun 2016 yang tertera pada pasal 6 ayat 1 masih kurang maksimal dan kurang ketaatan dalam hal penerapannya. Bisa dilihat dari banyaknya anak di usia 7 tahun atau lebih yang aktif menggunakan dan memainkan permainan interaktif elektronik jenis PUBG di wilayah Surabaya. Hal ini menunjukkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik masih kurang jelas terkait jenis konten permainan yang boleh dimainkan oleh anak usia 7 tahun atau lebih.

Peneliti juga menghimpun informasi dari informan terkait penyebar luasan permainan interaktif elektronik jenis PUBG yang diperoleh dari lingkungan terdekat anak baik lingkungan sekolah, bermain, maupun lingkungan keluarga. Selain itu dari informan peneliti juga memperoleh data terkait penyebar luasan informasi dalam bentuk video melalui media youtube, yang artinya masih banyak masyarakat penggunaan permainan PUBG yang secara tidak langsung membagikan hasil dan pengalamannya dalam permainan PUBG melalui youtube, sehingga banyak anak yang didalam kisaran usia 7 tahun atau lebih mendapatkan informasi dari media youtube seperti yang saudara Fabian dan Habel sampaikan. Informasi yang diperoleh informan ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan permainan interaktif elektronik diwilayah Surabaya khususnya dan Indonesia pada umumnya, karena dari informasi baik secara lisan, visual maupun tulisan ini banyak anak dikisaran usia 7 tahun atau lebih dapat mengetahui jenis permainan interaktif elektronik terutama permainan PUBG dan sekaligus cara bagaimana untuk mengoperasikan permainan PUBG ini.

Fakta ini membuktikan bahwa informasi permainan interaktif elektronik PUBG sangat mudah di akses baik informasinya atau aplikasi permainannya. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika perlu menyikapi fenomena ini lebih jauh lagi agar pembatasan permainan interaktif elektronik tidak berhenti di klasifikasi usia dan konten permainan namun juga membatasi terkait akses kedalam informasi yang berhubungan dengan permainan interaktif elektronik.

Penyerapan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 juga masih tergolong lemah, bisa dilihat dari yang sudah saudara informan sampaikan bahwa tidak mengetahui terkait adanya peraturan ini meskipun ada dua faktor yang besar mempengaruhi ketidaktahuan informan, yaitu ;

1. Usia informan yang masih tergolong dibawah umur yaitu masing-masing 12 dan 13 tahun, sehingga pengetahuan yang terbatas mempengaruhi pengetahuan informan akan

adanya Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016.

2. Hadirnya teori fiksi hukum yang menganggap semua orang tahu tentang hukum dan ketidaktahuan itu tidak menjadikan alasan subyek hukum bebas dari peraturan hukum.

Faktor diatas menunjukkan bahwa lemahnya informan untuk dapat mengetahui akan keberadaan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016.

Jika berbicara mengenai kenyataan dan harapan (das sein dan das sollen) antara Peraturan Menteri diatas dengan masih adanya anak di usia 7 tahun atau lebih sebagaimana dimaksud dalam pasal 6 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016, diwilayah Surabaya masih ada pengguna permainan interaktif elektronik jenis PUBG yang mengandung unsur kekerasan dengan usia dibawah umur. Oleh karenanya disebabkan beberapa faktor utama yang sehingga anak dibawah umur dapat bebas mengakses permainan interaktif elektronik jenis PUBG yaitu diantaranya:

- Perkembangan teknologi dan informasi yang dinamis.
- Fasilitas untuk anak dibawah umur yang mendukung untuk mengakses permainan interaktif elektronik PUBG.
- Peraturan pemerintah yang kurang maksimal dalam penerapannya.
- Pembatasan terhadap korporasi permainan interaktif elektronik oleh pemerintah kurang maksimal.
- Pengawasan lingkungan dan orang tua kepada anak yang kurang.

(Fajar Mukti:2010:84)

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai ketaatanitas Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik dapat disimpulkan bahwa:

1. Terkait pelaksanaan aturan yang berkaitan dengan klasifikasi permainan interaktif elektronik jenis PUBG di kota Surabaya belum berjalan sesuai apa yang di harapkan. Hal ini disebabkan karena mudahnya anak dibawah umur untuk mengakses permainan interaktif elektronik jenis PUBG dan fasilitas penunjang anak yang mendukung.
2. Upaya pemerintah melalui Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 untuk membatasi jenis konten permainan anak agar sesuai dengan usia anak kurang berjalan ketaatan dan maksimal. Terbukti melalui penelitian ini masih adanya anak dibawah umur yang memainkan permainan interaktif elektronik jenis PUBG yang jelas mengandung unsur kekerasan.

SARAN

Berdasarkan pada permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai ketaatanitas Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016, saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Pemerintah perlu memperjelas regulasi dan menambah unsur pembahasan dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik terkait aspek pembatasan ekspansi perusahaan game.
2. Pemerintah perlu mengadakan sosialisasi tingkat lanjut hingga menyentuh elemen masyarakat terutama orang tua dengan anak dibawah umur secara langsung terkait adanya Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdukadir, Muhammad. 2004. *Hukum dan Penelitian*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- J. Moleong, Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fajar, Mukti. 2007. *Dualisme Penelitian Hukum*. Jogjakarta: Pensil Komunika.
- Soekanto, Soerjono. 1984. *Penelitian Hukum Normatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukanto, Soerjono. 2008. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor

297, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5606)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843)

Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2015 Tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 96)

Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Bahan Hukum Online

Detik.com. 2018. *PUBG Mobile Pesaing Berat Game Battle Royal Mobile*.

<https://www.detik.com-tag-game-PUBG>. Diakses pada tanggal 28 Maret 2019.

Detik News. 2019. *Kominfo Minta Ortu Awasi Anak: PUBG Hanya Boleh Dimainkan 18 Tahun Keatas*.

<https://m.detik.com/news/berita/kominfo-minta-ortu-awasi-anak-pubg-hanya-boleh-dimainkan-18-tahun-keatas>. Diakses pada 12 Juni 2019

Detik News. 2019. *KPAI Cek Game PUBG: Jika Ada Sadisme Berefek Negatif, Tak Boleh Diakses Anak*.

<https://m.detik.com/news/berita/KPAI-cek-game-PUBG-jika-ada-sadisme-berefek-negatif-tak-boleh-diakses-anak>. Diakses pada 12 Juni 2019

Dunia Pendidikan. 2018. *Pengertian Games dan Jenisnya*.

<https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games-dan-jenisnya/>. Diakses tanggal 25 Maret 2019.

Kompas. 2018. *Game PUBG telah dimainkan oleh lebih 400 juta orang*.

<https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-PUBG-telah-dimainkan-oleh-lebih-400-juta-orang>. Diakses pada tanggal 28 Maret 2019.