



Perlindungan Hukum Terhadap Anak dari Visual dan Verbal Negatif dalam *Game Online* di Indonesia

I Gede Arta

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Penulis Korespondensi: arta@student.undiksha.ac.id

Abstract. *This study aims to determine (1) the forms of legal protection that exist in Indonesia in protecting children from negative visual and verbal content in online games, and (2) the legal responsibility of online game electronic system organizers for exposure to negative visual and verbal content in children. The type of research used is normative juridical with a statutory and conceptual approach. The data used are secondary data obtained through document studies, with qualitative descriptive analysis techniques. The results of the study show that legal protection for children from negative visual and verbal impacts in online games is regulated through various regulations, including Law Number 35 of 2014 concerning Child Protection, Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions, Government Regulation Number 71 of 2019 concerning the Implementation of Electronic Systems and Transactions, and Regulation of the Minister of Communication and Information Technology Number 5 of 2021 and Number 2 of 2024. However, its implementation still faces obstacles such as weak age verification, non-objective independent classification, and easily circumvented language filtering. The legal responsibility of online game electronic system organizers for negative visual and verbal content on children can result in administrative or criminal sanctions, according to the Child Protection Law and Regulation of the Minister of Communication and Information Technology Number 5 of 2021.*

Keywords: *Children; Content; Negative; Online Games; Protection*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum yang ada di Indonesia dalam melindungi anak dari visual dan verbal negatif dalam game online, serta tanggung jawab hukum penyelenggara sistem elektronik *game online* terhadap paparan konten visual dan verbal negatif pada anak. Jenis penelitian yang digunakan ialah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh melalui studi dokumen, dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap anak dari dampak visual dan verbal negatif dalam game online diatur melalui berbagai regulasi, antara lain Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, serta Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2021 dan Nomor 2 Tahun 2024. Namun, implementasinya masih menghadapi kendala seperti lemahnya verifikasi usia, klasifikasi mandiri yang tidak objektif, serta penapisan bahasa yang mudah disiasati. Sedangkan Tanggung jawab hukum penyelenggara sistem elektronik game online terhadap konten negatif visual dan verbal pada anak dapat berakibat sanksi administratif atau pidana, sesuai Undang-Undang Perlindungan Anak dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2021.

Kata kunci: Anak; Game Online; Konten; Negatif; Perlindungan

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi digital saat ini membawa dampak yang besar dan signifikan pada kehidupan masyarakat, khususnya bagi anak-anak. Salah satu produk teknologi yang sangat populer di kalangan anak adalah *game online*. Permainan ini dijalankan melalui pemanfaatan jaringan komputer, baik menggunakan perangkat komputer maupun konsol game, dengan memanfaatkan internet atau teknologi serupa. Sebelum hadirnya internet, *game online* sudah dapat dilakukan melalui koneksi modem, bahkan sebelumnya menggunakan kabel yang langsung menghubungkan antar komputer (Surbakti, 2017:30). Saat ini, *game online* tidak

hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari gaya hidup anak-anak dan remaja di berbagai jenjang usia, mulai dari sekolah dasar hingga dewasa.

Namun, di balik sisi positifnya, *game online* juga menyimpan potensi dampak negatif yang cukup serius, terutama dalam hal visual dan verbal yang bersifat negatif yang sering muncul di dalam *game online* tersebut. Visual negatif adalah segala bentuk pelecehan atau tindakan yang menyakiti seseorang melalui media visual, seperti gambar, foto, video, atau teks bergambar, yang menampilkan adegan kekerasan, konten seksual eksplisit, atau hal lain yang merendahkan. Sedangkan bentuk verbal negatif digolongkan dalam hal emosional yang berpotensi kekerasan emosional, kekerasan emosional ini ditandai dengan kata-kata yang merendahkan anak (Mahmud, 2019:690). Anak-anak memiliki kecenderungan untuk meniru apa pun yang mereka lihat, tanpa mampu membedakan apakah perilaku tersebut baik atau buruk. Mereka cenderung mencontoh setiap tindakan yang tampak di hadapan mereka, terutama dari orang dewasa di lingkungan sekitarnya (Zahra, 2021:51).

Banyak *game online* populer yang digemari anak-anak, seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legends* mengandung unsur kekerasan baik dalam bentuk tindakan visual maupun verbal negatif. Dalam aspek visual, permainan-permainan tersebut menampilkan adegan perkelahian, penembakan, hingga pembunuhan sebagai bagian dari mekanisme permainan. Salah satu contohnya adalah *Mobile Legends*, yang mengharuskan pemain bertarung dan saling mengalahkan menggunakan berbagai senjata. Selain itu, permainan ini juga dilengkapi dengan efek suara seperti “*double kill*” atau “*triple kill*” sebagai bentuk apresiasi ketika karakter berhasil mengalahkan banyak lawan (Wahdiyati dkk., 2022:205). Tidak hanya *Mobile Legends*, Dalam *game online* lain seperti *Free Fire* dan *PUBG* pun memperlihatkan visualisasi kekerasan serupa dalam bentuk pertempuran antar pemain yang realistis dan intens.

Sementara itu, dari segi verbal negatif, penggunaan kata-kata kasar atau umpatan kerap muncul dalam interaksi antar pemain selama permainan berlangsung dalam game (Putri dkk., 2019:3). Hal ini sering dianggap sebagai perilaku toxic, yaitu perilaku yang dapat merugikan dan menyakiti orang lain secara emosional maupun psikologis (Wibowo, 2023:1). Dengan demikian, baik dari aspek visual maupun verbal, *game online* dapat berpotensi menumbuhkan perilaku agresif dan tidak sehat.

Sehingga anak yang notabene masih berada dalam tahap perkembangan psikologis belum memiliki kemampuan yang matang untuk menyaring dan menilai mana perilaku yang baik dan mana yang buruk. Akibatnya, mereka cenderung mudah terpengaruh oleh visual dan verbal negatif yang merujuk pada hal kekerasan dan menirunya dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini terlihat dari meningkatnya kebiasaan anak-anak dalam berkata kasar, bersikap

agresif, hingga menurunnya kemampuan empati terhadap sesama. Kondisi ini tentu menjadi perhatian serius, karena negara memiliki tanggung jawab untuk melindungi anak dari segala bentuk kekerasan, baik fisik maupun psikis, termasuk yang bersumber dari media digital, termasuk dari *game online*.

Indonesia sendiri adalah negara hukum memikul tanggung jawab konstitusional untuk menjamin perlindungan terhadap hak-hak anak. Untuk melindungi hak-hak anak. Kewajiban tersebut dijamin dalam “Pasal 28B ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Perlindungan hukum terhadap anak tidak hanya terbatas pada ruang nyata, tetapi juga harus mencakup ruang siber, sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Selain itu, penyelenggara sistem elektronik atau pengembang *game online* juga memiliki tanggung jawab untuk memastikan sistem mereka tidak memberikan peluang terdapatnya visual dan verbal negatif yang dapat berdampak buruk bagi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin mengkaji bagaimana bentuk perlindungan hukum yang ada di Indonesia dalam melindungi anak dari visual dan verbal negatif dalam *game online*, serta bagaimana tanggung jawab hukum penyelenggara *game online* terhadap paparan konten negatif pada anak.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah yuridis normatif (*normative legal research*), yang berfokus pada pengkajian terhadap norma hukum positif terkait perlindungan anak dari visual dan verbal negatif dalam *game online*. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah berbagai regulasi yang relevan, sedangkan pendekatan konseptual digunakan untuk memahami dan menganalisis konsep hukum perlindungan anak dalam aspek digital dalam konteks hukum nasional. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh melalui studi dokumen, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif guna memperoleh kesimpulan yang sistematis dan logis.

Rumusan Masalah

- a. Bagaimana bentuk perlindungan hukum yang ada di Indonesia dalam melindungi anak dari visual dan verbal negatif dalam *game online*?

- b. Bagaimana tanggung jawab hukum penyelenggara *game online* terhadap paparan konten negatif kepada anak di Indonesia?

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Perlindungan Hukum Di Indonesia Dalam Melindungi Anak Dari Visual Dan Verbal Negatif Dalam *Game online*

Definisi anak mencakup setiap orang yang berusia kurang dari 18 tahun dan belum terikat perkawinan, bahkan termasuk janin yang masih dalam kandungan (Kurniawan, 2015:39). Pada dasarnya anak belum memiliki kemampuan untuk melindungi dirinya sendiri dari berbagai bentuk tindakan yang dapat menyebabkan kerugian secara mental, fisik, maupun sosial dalam berbagai aspek kehidupannya (Ayuswari, 2021:42). Perlindungan hukum terhadap anak dari dampak visual dan verbal negatif dalam *game online* merupakan bagian dari tanggung jawab negara dalam menjamin hak anak untuk hidup, tumbuh, dan berkembang secara wajar baik secara fisik maupun mental. Prinsip ini secara tegas diatur dalam Pasal 28B ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang menyatakan “*bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang, serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi*”.

Kemudian Berdasarkan Pasal 20 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, dijelaskan bahwa “*negara, pemerintah, pemerintah daerah, masyarakat, keluarga, serta orang tua atau wali memiliki kewajiban dan tanggung jawab bersama dalam penyelenggaraan perlindungan anak*”. Ketentuan ini menegaskan bahwa upaya melindungi anak bukan hanya menjadi tanggung jawab individu tertentu, tetapi merupakan tanggung jawab kolektif seluruh elemen bangsa. Sehingga dapat dikatakan bahwa Negara dan pemerintah berperan sangat penting dalam menetapkan kebijakan, regulasi, serta menyediakan sarana dan prasarana perlindungan anak, salah satunya kebijakan terkait perlindungan terhadap anak dari visual dan verbal negatif dalam *game online*

Menurut Pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak kekerasan diartikan sebagai “*setiap perbuatan terhadap anak yang mengakibatkan timbulnya penderitaan atau kesengsaraan secara fisik, psikis, seksual, dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum*”. Definisi ini menunjukkan bahwa segala bentuk tindakan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang menyebabkan anak mengalami gangguan fisik maupun mental termasuk konten negatif verbal dan visual dalam media digital seperti *game online* dapat dikategorikan sebagai

bentuk kekerasan terhadap anak dan harus mendapatkan perlindungan hukum sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Dalam konteks dunia digital, dikenal istilah sistem elektronik sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (5) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang menyebutkan bahwa “*Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi untuk mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, dan/atau menyebarkan informasi elektroni*”. Sistem ini dapat terdiri atas komponen elektronik, baik analog maupun digital, dan menjadi dasar penerapan teknologi informasi dalam berbagai bidang, mulai dari pemrosesan data hingga pengendalian perangkat elektronik. Dengan demikian, sistem elektronik menjadi bagian penting dalam penyelenggaraan berbagai layanan digital, termasuk *game online*, yang penggunaannya perlu diawasi guna meminimalisir risiko atau efek negatif pada anak-anak sebagai pengguna yang masih berada dalam tahap perkembangan psikologis dan moral.

Terkait dengan ketentuan yang berlaku di Indonesia, sistem elektronik dijalankan oleh Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE). Ketentuan mengenai penyelenggaraan sistem elektronik diatur secara khusus dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE). Peraturan ini menjadi dasar hukum bagi pelaksanaan, pengawasan, serta tanggung jawab para penyelenggara sistem elektronik dalam mengelola dan melindungi data serta aktivitas pengguna di ruang digital. Dalam hal ini, penyelenggara sistem elektronik menurut Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang PP diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yakni penyelenggara sistem elektronik lingkup publik (dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (5)) dan penyelenggara sistem elektronik lingkup privat (dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (6)). Dalam hal ini *game online* sendiri masuk dalam klasifikasi sistem elektronik yang diselenggarakan sistem elektronik dalam ruang lingkup privat. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim juga secara tegas menyatakan penyelenggara atau pengembang *game online* sebagai penyelenggara sistem elektronik lingkup privat. Berkaitan dengan penyelenggara sistem elektronik lingkup privat diatur lebih lanjut dalam permenkominfo nomer 5 tahun 2021 tentang penyelengga sistem elektronik privat. Dengan demikian, dalam konteks hukum positif Indonesia, perlindungan hukum terhadap anak dari konten visual dan verbal negatif dalam *game online* diatur melalui berbagai peraturan perundang-undangan. Beberapa di antaranya:

a). Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak (UUPA) merupakan landasan utama yang menegaskan tanggung jawab negara dalam mencegah dan menanggulangi segala bentuk hal-hal yang bermuatan yang berdampak negatif bagi anak dalam hal verbal maupun visual terhadap anak. Berdasarkan Pasal 13 dan Pasal 15 UUPA, setiap anak berhak memperoleh perlindungan dari segala bentuk perlakuan salah yang dapat membahayakan tumbuh kembangnya, termasuk kekerasan psikis. Dalam konteks digital, yang memberikan pengaruh visual dan verbal negatif seperti *toxic chat* dapat dikategorikan sebagai bentuk negatif yang bersifat psikis yang dapat ditiru oleh anak sehingga wajib dicegah oleh negara. Oleh karena itu, pasal tersebut merupakan dasar hukum negara dalam hal melindungi anak dari konten visual dan verbal negatif dalam *game online*.

b). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pasal 15 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik menegaskan tanggung jawab Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE), termasuk penyelenggara sistem elektronik *game online*, untuk menyelenggarakan sistem yang andal dan aman sebagai bentuk perlindungan preventif bagi anak dari konten ilegal dan kekerasan verbal (*toxic chat*). PSE wajib mengambil langkah proaktif, seperti penerapan *Parental Control*. Fitur *parental control* adalah sistem pengawasan digital yang dirancang untuk memudahkan orang tua dalam memantau dan mengatur aktivitas anak saat menggunakan perangkat seperti komputer atau smartphone (Hermawan, 2019:66).

c). Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Pasal 29 dan 30 PP Nomor 71 Tahun 2019 berperan penting dalam perlindungan anak dari kekerasan visual dan verbal dalam *game online*. Pasal 29 mewajibkan penyelenggara sistem elektronik memberikan informasi yang jelas tentang identitas, keamanan, dan perlindungan data pengguna, sehingga orang tua dapat menilai kesesuaian konten bagi anak. Pasal 30 menekankan kewajiban penyedia game untuk menyediakan fitur perlindungan, seperti *parental control*, pembatasan akses, dan pelaporan konten kekerasan.

d). Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik Privat

Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Sistem Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) lingkup privat memiliki peran yang sangat penting

dalam memberikan perlindungan hukum bagi anak terhadap dampak kekerasan visual dan verbal dalam *game online*. Berdasarkan ketentuan Pasal 9 ayat (3) Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik Privat, PSE dilarang memuat atau memfasilitasi penyebarluasan informasi maupun dokumen elektronik yang mengandung muatan terlarang. Ketentuan ini menegaskan kewajiban PSE untuk memastikan sistem elektronik yang mereka kelola bebas dari konten negatif dan berbahaya, termasuk konten yang mengandung unsur kekerasan visual dan verbal yang dapat memengaruhi perkembangan mental serta karakter anak sebagai pengguna. Selanjutnya Pada Pasal 21 ayat (1) PSE Lingkup Privat memberikan akses kepada pemerintah untuk melakukan pengawasan. Ketentuan ini menjadi dasar hukum bagi negara dalam mengontrol dan memastikan platform *game online* bebas dari konten kekerasan visual maupun verbal yang dapat memberikan negatif terhadap anak.

e). Peraturan Menteri Kominfo No. 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim

Perlindungan anak dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim secara substansial diarahkan pada upaya pencegahan anak dari paparan konten negatif dalam permainan digital. Pada Pasal 2 ayat (2) huruf c dijelaskan bahwa tujuan klasifikasi gim adalah untuk membantu orang tua dalam hal pengguna termasuk dalam kelompok usia anak. Peraturan ini mengakui bahwa anak merupakan kelompok pengguna yang membutuhkan perlindungan khusus, sehingga pemerintah menempatkan orang tua sebagai pihak yang harus aktif mendampingi anak dalam memilih dan menggunakan game. Selain itu, Pasal 8 ayat (1)–(5) mengelompokkan game berdasarkan usia 3+, 7+, 13+, 15+, dan 18+. Game dengan klasifikasi usia 3+ dan 7+ harus dimainkan dengan pendampingan orang tua, sedangkan game 13+ dan 15+ dengan bimbingan orang tua, guna memastikan anak bermain sesuai usia dan tetap dalam pengawasan. Perlindungan ini diperkuat dengan larangan terhadap konten negatif sesuai kelompok umur (Pasal 9–13), kewajiban pencantuman label dan panduan bagi orang tua (Pasal 7), pelibatan masyarakat dalam pengawasan (Pasal 19).

Dalam hal ini, dapat terlihat bahwa pemerintah telah berperan dengan membuat berbagai peraturan yang bertujuan untuk melindungi anak-anak dari dampak visual dan verbal negatif dalam *game online*. Namun demikian, masih terdapat sejumlah celah dan kelemahan dalam pelaksanaannya yang dapat menyebabkan anak-anak tetap berpotensi terpapar konten visual maupun verbal yang bersifat negatif. Berdasarkan hasil telaah terhadap Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim, masih

terdapat sejumlah celah normatif dan implementatif yang berpotensi melemahkan efektivitas perlindungan anak dari konten negatif dalam *game online*.

Beberapa ketentuan, seperti Pasal 4 ayat (2) dan (3) yang memberikan kewenangan kepada penerbit untuk melakukan klasifikasi secara mandiri, membuka peluang terjadinya penilaian yang tidak objektif. Selain itu, Pasal 7 ayat (2) hanya mewajibkan pencantuman klasifikasi tanpa disertai mekanisme verifikasi usia yang efektif, sehingga anak-anak tetap dapat mengakses game yang tidak sesuai umur, sehingga peran orang tua dalam mengawasi anak sangat ditekankan dalam pasal ini. Pasal 16 ayat (2) memungkinkan uji kesesuaian dilakukan oleh badan usaha swasta yang berpotensi menimbulkan konflik kepentingan.

Dalam Peraturan Menteri Kominfo Nomor 2 Tahun 2024 terletak pula celah subjektif dan teknis dalam penentuan kriteria konten pada Pasal 9 hingga Pasal 13. Meskipun pasal-pasal tersebut telah memberikan batasan untuk setiap kelompok usia, masih terdapat peluang bagi penyelenggara sistem untuk menyisipkan konten yang tidak sesuai bagi anak. Dalam aspek konten visual negatif, khususnya pada kelompok usia 13+ dan 15+, penggunaan istilah seperti kekerasan “tidak bertubi-tubi” (Pasal 11 ayat (2) huruf a) bersifat kualitatif dan multitafsir, sehingga pengembang dapat menampilkan adegan kekerasan yang intens tetapi berdurasi singkat, dan tetap dianggap sesuai dengan ketentuan.

Sementara itu, dalam aspek konten verbal negatif, kelemahan utama muncul pada ketergantungan terhadap teknologi penapisan bahasa dalam gim yang memiliki fasilitas interaksi daring (Pasal 11 ayat (2) huruf b dan Pasal 12 ayat (2) huruf b). Fitur penyaring bahasa kasar ini mudah diakali oleh pengguna, termasuk anak-anak, dengan menggunakan slang, singkatan, atau ejaan yang dimodifikasi, sehingga perilaku toxic dan penggunaan bahasa kasar tetap dapat terjadi. Kondisi ini semakin diperburuk dengan tidaknya mekanisme verifikasi usia yang efektif pada tahap akses game, yang memungkinkan anak di bawah umur untuk memainkan *game online* dengan klasifikasi usia yang lebih tinggi. Akibatnya, anak-anak tetap berpotensi terpapar konten visual dan verbal negatif yang seharusnya sudah dicegah melalui pengaturan dalam peraturan tersebut.

Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik *Game Online* Terhadap Paparan Konten Visual Dan Verbal Negatif Pada Anak

Definisi tanggung jawab hukum merujuk pada keharusan untuk menanggung konsekuensi atau akibat yang timbul sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku (Korayan dkk, 2018:23). Tanggung jawab hukum bagi PSE *game online* timbul ketika dapat dibuktikan, sesuai peraturan yang berlaku, bahwa *game* yang mereka sediakan memuat

konten visual atau verbal negatif yang merugikan dan berdampak buruk terhadap anak. Secara umum, tanggung jawab hukum tersebut sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan:

- a). Tanggung Jawab Penyelenggara sistem elektronik di tinjau dari Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraa sistem elektronik Privat

Berdasarkan Pasal 15 UU ITE, PSE memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan sistem yang andal, aman, dan bertanggung jawab, serta wajib menjamin perlindungan terhadap data dan aktivitas pengguna, termasuk anak-anak sebagai pengguna rentan. Jika dilihat dalam Permen Kominfo Nomor 2 Tahun 2024 lebih berfungsi sebagai aturan teknis administratif yang mengatur tata cara klasifikasi dan pendaftaran gim, bukan sebagai instrumen hukum untuk menindak penyelenggara sistem elektronik yang memungkinkan tersebarnya konten visual atau verbal negatif. Sebaliknya, penindakan terhadap pelanggaran konten tersebut diatur lebih lanjut melalui ketentuan dalam Permen Kominfo Nomor 5 Tahun 2021 tentang PSE Lingkup Privat dan UU ITE, yang secara spesifik memuat larangan serta tanggung jawab hukum PSE terkait distribusi informasi yang mengandung muatan negatif.

Pasal 9 ayat (3) Permen Kominfo Nomor 5 Tahun 2021, Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) game online dilarang memuat atau menyebarkan informasi bermuatan terlarang, termasuk konten kekerasan visual dan verbal yang dapat memengaruhi perkembangan anak. Selain itu, Pasal 21 ayat (1) memberi kewenangan kepada pemerintah untuk melakukan pengawasan terhadap PSE, guna memastikan platform *game online* bebas dari konten negatif yang berpotensi merugikan anak.

Lebih lanjut pada pasal 9 ayat 6 pemen KominfoPSE Lingkup Privat yang tidak melakukan kewajiban sebagaimana dimaksud pada 9 ayat (3) diputus akses terhadap Sistem Elektroniknya (*access blocking*) sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Menteri ini. Pemutusan akses terhadap sistem elektronik atau *access blocking* ini merupakan bentuk sanksi administratif (Sihombing, 2025).

Kemudina dalam Pasal 14 menyatakan bahwa permohonan pemutusan terhadap sistem elektronik seperti *game online*, dapat diajukan oleh masyarakat, kementerian atau lembaga, aparat penegak hukum, dan/atau lembaga peradilan. Permohonan tersebut dapat disampaikan melalui *situs web (website)* dan/atau aplikasi, surat non-elektronik, maupun surat elektronik (*electronic mail*).

b). Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara sistem elektronik di tinjau Undang-Undang Pelindungan Anak

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang telah diperbarui dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 merupakan dasar hukum utama yang mengatur tanggung jawab hukum terhadap perlindungan anak, termasuk dalam konteks penyelenggara sistem elektronik (PSE) *game online*. Berdasarkan ketentuan dalam undang-undang tersebut, terdapat beberapa pasal yang dapat dijadikan dasar pertanggungjawaban hukum bagi PSE apabila lalai melindungi anak dari paparan konten negatif.

Pasal 76B Undang-Undang Perlindungan Anak “*melarang setiap orang untuk menempatkan, membiarkan, melibatkan, atau menyuruh melibatkan anak dalam situasi perlakuan salah dan penelantaran*”. Ketentuan ini menjadi dasar kuat untuk menuntut tanggung jawab hukum secara pidana terhadap korporasi penyelenggara sistem elektronik *game online* yang dianggap membiarkan anak terpapar kekerasan psikis, seperti *toxic chat* atau konten visual yang tidak sesuai usia. Frasa “membiarkan” dalam pasal ini menegaskan bahwa kelalaian dalam menyediakan sistem pengamanan, seperti verifikasi usia atau *AI filtering* yang efektif, dapat dikategorikan sebagai bentuk pembiaran terhadap perlakuan salah terhadap anak.

Selanjutnya, Pasal 76C Undang-Undang Perlindungan Anak “melarang setiap orang untuk melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak.” Dalam konteks ini, korporasi penyelenggara sistem elektronik *game online* dapat dianggap turut serta melakukan kekerasan apabila kelalaiannya bersifat sistemik dan menyebabkan anak terus-menerus terpapar kekerasan psikis dalam platform game yang mereka operasikan.

Adapun konsekuensi hukum dari pelanggaran tersebut diatur dalam Pasal 77 dan Pasal 80 Undang-Undang Perlindungan Anak. Berdasarkan Pasal 77, pihak yang melanggar ketentuan mengenai penelantaran atau perlakuan salah terhadap anak sebagaimana diatur dalam Pasal 76B dapat dikenai pidana penjara paling lama lima tahun dan/atau denda paling banyak Rp100.000.000,00. Sementara itu, Pasal 80 menetapkan sanksi bagi pelanggaran terhadap ketentuan kekerasan terhadap anak sebagaimana diatur dalam Pasal 76C, dengan ancaman pidana penjara paling lama tiga tahun enam bulan dan/atau denda paling banyak Rp72.000.000,00. Sanksi tersebut dapat diperberat apabila perbuatan tersebut mengakibatkan anak mengalami luka berat.

Dengan demikian, Undang-Undang Perlindungan Anak dan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraa sistem elektronik Privat memberikan dasar hukum bagi negara untuk menindak penyelenggara sistem elektronik yang lalai atau abai dalam melindungi anak dari paparan konten visual dan verbal negatif pada *game online*.

4. PENUTUP

Kesimpulan

Perlindungan anak dari dampak visual dan verbal negatif dalam game online di Indonesia telah diatur melalui berbagai regulasi, antara lain Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, serta Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik Privat dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim. Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, terutama karena adanya celah dalam sistem klasifikasi mandiri, lemahnya mekanisme verifikasi usia, serta teknologi penyaring bahasa yang mudah disiasati. Akibatnya, anak-anak masih berisiko terpapar konten visual maupun verbal yang bersifat negatif. Tanggung jawab hukum penyelenggara sistem elektronik game online terhadap paparan konten negatif pada anak diatur secara tegas dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2021. Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) wajib menyelenggarakan sistem yang andal, aman, dan bebas dari muatan terlarang sebagaimana diatur dalam Pasal 15 UU ITE dan Pasal 9 ayat (3) Permenkominfo No. 5 Tahun 2021, dengan ancaman sanksi administratif berupa pemutusan akses (*access blocking*) bagi yang melanggar. Selain itu, berdasarkan Pasal 76B dan Pasal 76C Undang-Undang Perlindungan Anak, kelalaian penyelenggara yang menyebabkan anak terpapar konten kekerasan visual atau verbal dapat dikategorikan sebagai bentuk pembiaran atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak, dengan ancaman pidana penjara dan/atau denda.

Saran

Pemerintah

Pemerintah perlu memperkuat pengawasan dan penegakan hukum terhadap penyelenggara sistem elektronik dengan mewajibkan penerapan verifikasi usia yang ketat,

memperjelas mekanisme klasifikasi konten, serta menjatuhkan sanksi tegas bagi pihak yang terbukti membiarkan konten visual atau verbal negatif diakses anak. Masyarakat dan orang tua

Masyarakat dan orang tua

Masyarakat dan orang tua harus lebih proaktif dalam mengawasi aktivitas digital anak dengan memanfaatkan fitur *parental control*, memberikan edukasi mengenai bahaya konten negatif, serta menanamkan etika penggunaan media digital sejak dini.

Penyelenggara sistem elektronik atau pengembang game online

Penyelenggara sistem elektronik atau pengembang game online wajib menunjukkan tanggung jawab sosial dengan memperketat sistem penyaringan konten, menerapkan moderasi interaksi daring yang efektif, dan memastikan seluruh produk mereka aman, edukatif, serta ramah bagi pengguna anak.

DAFTAR REFERENSI

- Ayuswari, S. K. (2021). *Perlindungan Hukum Bagi Anak Pelaku Tindak Pidana Akibat Kecanduan Permainan Elektronik (Game online) Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Hermawan, R. (2019). Penerapan Aplikasi Parental Control Screen Time dalam Penggunaan Smartphone bagi Anak-anak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4 (1).
- Korayan, J., & Djajaputra, G. (2018). Tanggung Jawab Hukum Biro Perjalanan Umrah Terhadap Calon Jamaahnya. *Jurnal Hukum Adigama*, 1 (1), 1529-1560.
- Kurniawan, T. (2015). Peran Parlemen Dalam Perlindungan Anak. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 6 (1), 37-51.
- Mahmud, B. (2019). Kekerasan verbal pada anak. *AN-NISA*, 12(2), 689-694.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik Lingkup Privat.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6419).
- Putri, D. N., & Mardhiyah, S. (2019). Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain *Game online*: Gambaran Self Construal Yang Dimiliki. *Psychology Journal of Mental Health*, 1(1), 1-14.
- Sihombing, J. (2025). *Akses 3 PSE Diputus, Kemkomdigi: Upaya Melindungi Masyarakat*. RRI. <https://rri.co.id/nasional/1617254/akses-3-pse-diputus-kemkomdigi-upaya-melindungi-masyarakat>
- Surbakti, Krista. "Pengaruh *game online* terhadap remaja." *Jurnal curere* 1.1 (2017).
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

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).

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).

Wahdiyati, D., & Putra, R. D. (2022). Kekerasan verbal dalam konten gaming di youtube (Analisis isi kualitatif konten ulasan permainan online minecraft dan mobile legend pada akun youtube miuveox dan brandonkent everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi: p-ISSN*, 2723, 6609.

Wibowo, H. S. (2023). *Membongkar Perilaku Toxic dalam Pergaulan: Mengatasi Toksin dalam Hubungan anda*. Tiram Media.

Zahra, N. Q. (2021). Membangun Karakter Sejak Anak Usia Dini Melalui Peenanaman Nilai-nilai Agama. *Educatio*, 16(1), 50-57.