

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perlindungan anak merupakan suatu usaha mengadakan setiap kondisi dimana setiap anak dapat melaksanakan hak dan kewajibannya. Perlindungan anak merupakan perwujudan adanya keadilan dalam suatu masyarakat¹.

Memainkan video game bertema kekerasan yang biasa dimainkan anak-anak pada masa kini mempunyai dampak negatif dan menghasilkan akibat yang nyata, hal tersebut sudah cukup banyak terjadi dikalangan masyarakat belahan dunia khususnya di Indonesia. Fenomena tersebut sudah tidak cukup asing lagi bagi setiap kalangan, bahkan hal tersebut sering terjadi di setiap kota yang sudah maju teknologinya. Dampak negatif dari permainan video game ini paling serius dapat dialami bagi anak-anak dibawah umur yang memainkannya. Video game itu pada umumnya diciptakan hanya untuk kalangan usia remaja hingga dewasa saja, namun tanpa adanya pengawasan dari orang tua, anak-anak yang masih dibawah umur sekalipun bisa memainkan video game.

Permainan jika di Inggris akan dapat diartikan "*Game*" dalam hal ini merujuk kepada pengertian "kelincahan intelektual" (intellectual playability). Game juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi permainnya karena ada target-target yang ingin di capai, kelincahan intelektual pada tingkat tertentu juga

¹ Arif gosita, 1989, *Masalah Perlindungan Anak*, Jakarta, Akademika Pressindo, hlm. 45.

merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal².

Permainan video game dasarnya hanya berbentuk sebuah portabel dan hanya dapat dimainkan oleh satu atau dua orang saja, namun seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi game semakin maju pesat dan bahkan sekarang pun tidak hanya satu atau dua orang saja yang dapat memainkan game konsol secara bersamaan melainkan puluhan, ratusan, ribuan bahkan jutaan orang pun dapat bermain secara bersamaan didalam sebuah game. Kehebatan tersebut dapat terpenuhi dengan adanya gabungan teknologi internet dengan sebuah game itu sendiri, sehingga setiap orang yang dapat mempunyai hubungan jaringan internet didalam gamenya maka ia dapat berjumpa dengan ratusan kawan bermainnya di dalam game tersebut. Namun berlaku juga sebaliknya, jika game yang ia mainkan tersebut tidak terhubung dengan jaringan internet, maka sang pemain game itu tidak akan bisa berjumpa dengan siapapun dengan kata lain bermain sendirian. Kemajuan teknologi tersebutlah yang menamakan game biasa menjadi game *online*.

Menikmati video game itu ada banyak macam caranya, berikut adalah macam-macam genre video game yang antara lain;

1. *Real Time Strategy (RTS)* “Game Strategy”
2. *First Person Shooter (FPS)* “Game Tembak-menembak”
3. *Role Playing Game (RPG)* “Game Peranan”

²<http://garis-pena.blogspot/2014/02/pengertian-dan-sejarah-game.html> diakses tanggal 17 November 2014 pukul 19.45 WIB

4. *Life Simulation Game* “Game Simulasi Kehidupan”
5. *Vechile Simulation* “Game Simulasi Kendaraan“
6. *Action Game* “Game Aksi”
7. *Adventure* “Game Pertualangan”
8. *Action Adventurer* “Game Aksi Pertualangan”³

Maraknya game *online* membuat para orang dewasa termasuk anak-anak menjadi sangat ketagihan untuk terus memainkannya. Salah satu contoh genre game yang membuat orang-orang ketagihan bermain game *online* ialah seperti; *FTS, RPG, Action Game, Adventurer Game, dan Action Adventurer Game.*

Seluruh dan setiap seorang *Gamer* (Pemain Game) mempunyai cara tersendiri untuk dapat menikmati permainan game *online*, yang pertama adalah memainkannya dengan *console* dan fasilitas komputer sendiri, atau menyewa fasilitas komputer yang disediakan untuk umum, contohnya warnet (warung internet). Mungkin sebagian warnet bisa membatasi rentang usia berapa sajakah yang boleh menyewa fasilitas komputer yang disediakan untuk internetan khususnya warnet besar. Namun ada pula warnet-warnet kecil lainnya yang tidak membatasi sama sekali rentang usia berapa saja yang dapat menyewa fasilitas komputer yang disediakan. Hal tersebutlah yang dapat menyebabkan anak-anak dibawah umur dapat memakai fasilitas komputer yang di sewanya untuk bermain game *online*. Memang tidak sedikit game *online* yang mempunyai dampak positif

³<http://carisinyal.com/2014/09/jenis-game-online-terbaru/> diakses tanggal 13 maret 2015 pukul 11.45 WIB.

bagi setiap penggunaannya, namun itu kembali lagi siapakah yang memainkan game *online* tersebut.

Berikut pembahasan mengenai dampak negatif dari game *online* dan ini dampak positif mengenai game. Seperti yang sudah diteliti oleh beberapa lembaga penelitian di beberapa negara, hasil positif yang ditemukan, antara lain:

1. Memainkan video game membuat anak mengenal teknologi komputer.
2. Bermain video game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.
3. Beberapa game menyediakan latihan untuk latihan pemecahan masalah dan logika.
4. Bermain video game menyediakan latihan penggunaan saraf motorik dan *spatial skill*.
5. Bermain video game menjadi sarana keakraban dan interaksi akrab antara orangtua dan anak ketika bermain bersama
6. Bermain video game mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya.
7. Beberapa game mampu menyediakan sarana penyembuhan untuk pasien tertentu.
8. Bermain video game menghibur dan menyenangkan⁴.

Berlawanan dengan dampak positif diatas, saya akan menyebutkan kepada bagian dari dampak negatif game, dan poin-poinnya adalah sebagai berikut;

1. Bermain video game menyebabkan berkurangnya keinginan untuk bersosialisasi

⁴Samuel Henry, 2010, *Cerdas Dengan Game*, PT Gramedia Pustaka Utama, Hlm 53-54

2. Bermain video game mengakibatkan sulit untuk berkonsentrasi
3. Bermain video game juga membuat sang anak sangat sulit untuk berekspresi dan berinteraksi
4. Terlalu sering memainkan game juga membuat anak akan lupa segala hal,⁵
5. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat
6. Mendorong melakukan hal-hal negatif
7. Berbicara kasar dan kotor
8. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata
9. Perubahan pola makan dan istirahat
10. Pemborosan
11. Mengganggu kesehatan⁶
12. Terlalu sering bermain game diakui dapat memengaruhi kepribadian anak, terlebih pada usia delapan sampai 14 tahun. Anak-anak cenderung akan menyerap dan meniru segala sesuatu yang dilihat sehingga bisa berdampak dalam perkembangan tubuhnya. Apalagi jika game yang dimainkan berunsur kekerasan.⁷

“Menurut dia (Rudy), usaha mencontoh dan meniru tokoh-tokoh dalam game inilah bisa berdampak pada kehidupan si anak. “Setiap anak yang bermain

⁵<http://www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/> diakses tanggal 12 Desember 2014 pukul 14.47 WIB

⁶<https://tokobukuislamindonesia.wordpress.com/2014/01/05/dampak-buruk-game-online/> Diakses tanggal 13 Maret 2015 pukul 19.23 WIB

⁷<http://www.koran-sindo.com/read/949878/152/pengaruh-buruk-game-online-pada-anak-1421131070> Diakses tanggal 14 Maret 2015 pukul 21.12 WIB

game ini mendapatkan suasana menegangkan, dan menantang, tak terkecuali jika game ini dimainkan oleh orang dewasa,” sebutnya. Rudy memaparkan hasil penelusuran lembaganya, kedelapan game online tersebut, digandrungi oleh anak usia delapan sampai 14 tahun”.⁸

Sudah dapat dipastikan apabila seorang anak-anak dibawah umur yang memaikan game bertema kekerasan dan menirunya tanpa berfikir panjang, maka hal buruk yang apapun itu akan terjadi dan anak tersbut bisa saja akan melakukan tindak pidana.

Pengertian anak di bawah umur sebagaimana dimaksud di dalam Pasal 45 KUHP adalah orang yang belum dewasa, yang belum mencapai usia 16 (enam belas) tahun⁹, Sedangkan menurut Pasal 1 butir 1 Undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, yang dimaksud Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih didalam kandungan (Pasal 1 butir 1 Undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak).

Berikut merupakan cuplikan kasus dampak negatif video game bertema kekerasan ehingga sudah cukup banyak kasus tindak pidana yang dilakukan anak

⁸Ibid. Diakses tanggal 14 Maret 2015 pukul 21.13 WIB

⁹<http://fidel-lawyer.blogspot.com/2014/10/perlindungan-hukum-terhadap-anak-di.html>

Diakses tanggal 14 Maret 2015 pukul 21.22 WIB

dibawah umur yang diakibatkan dari memainkan video game bertema kekerasan. Salah satu contoh kasusnya ialah;

*“Sehingga korban terancam gagal mengikuti ujian nasional (UN) SD tahun ini akibat luka bakar yang dideritanya. “Aku juga tidak tahu kenapa mereka membakar saya dengan bensin, saat **bermain game di warnet** ,” kata Aw saat melapor ke Petugas Perlindungan Perempuan dan Anak (PPA) Polres Gowa, Selasa (7/4/2015). Menurut Aw, dirinya tiba-tiba dipegang oleh kedua pelaku tanpa sebab yang jelas. Kedua pelaku kemudian mengikat dia, lalu menyiram tubuhnya menggunakan bensin, lalu dibakar dengan korek sehingga tangan dan punggungnya melepuh¹⁰.*

Penyebab tindak pidana yang dilakukan Anak tidak selalu dapat dipastikan akibat adanya dorongan dari sebuah Game yang pernah ia mainkan. Namun dari beberapa kasus di seluruh dunia, mengenai tindak pidana yang berujung kepada penganiayaan atau pembunuhan dan lain sebagainya yang diakibatkan mencontoh sebuah perbuatan yang ada didalam sebuah game tersebut selalu terjadi begitu saja dan menghasilkan keterangan yang kurang jelas.

Perbuatan tersebut terjadi karena kecanduan kepada sebuah game dapat mempengaruhi pola pikir seseorang atau psikologis seseorang yang kemudian menganggap perbuatan yang ia lakukan di dunia nyata tersebut adalah perbuatan

¹⁰<http://daerah.sindonews.com/read/986291/192/bocah-sd-ini-dibakar-dua-pelajar-smp-1428400139> Diakses tanggal 13 April 2015 Pukul 22.07 WIB

yang dilakukan di dalam game yang tidak lain adalah Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi¹¹.

Setelah membaca berita harian diatas dari beberapa kata yang telah ditebalkan dan di garis bawah, dapat kita ambil kesimpulan bahwa ada kemungkinan yang cukup bahwa penyebab pelaku penganiayaan tersebut diakibatkan dari dampak negatif game yang para pelaku mainkan di warnet tersebut.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Bedasarkan uraian diatas maka rumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana bentuk-bentuk perlindungan hukum terhadap anak pelaku pidana penganiayaan atas dampak negatif video game?
- b. Apa sajakah hambatan-hambatan yang timbul didalam proses penerapan perlindungan hukum terhadap anak pelaku tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif video game bertema kekerasan?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui bagaimanakah bentuk-bentuk tindak pidana yang dilakukan anak atas dampak negatif video game bertema kekerasan yang dimainkan anak-

¹¹<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf> diakses tanggal 14 Maret 2015 pukul 22.00 WIB

anak berusia dibawah umur. Selain itu juga untuk mengetahui Bagaimanakah bentuk perlindungan hukum terhadap anak-anak yang melakukan tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif yang ditimbulkan oleh video game bertema kekerasan.

Mengetahui apakah proses penerapan peraturan Undang-undang nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak didalam sistem peradilan khusus sudah cukup disesuaikan atau belum sesuai. Selain itu juga untuk mengetahui apakah game yang bertema kekerasan juga telah diatur di dalam Undang-undang Informasi Teknologi Elektronik. Bagaimanakah sistem peraturan yang membahas bentuk perlindungan hukum terhadap anak dibawah umur yang melakukan tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif video game bertema kekerasan.

D. Tinjauan Pustaka

a. Perlindungan Hukum

Pengertian perlindungan hukum dalam ilmu hukum adalah suatu bentuk pelayanan wajib dilaksanakan oleh aparat penegakhukum atau aparat keamanan untuk memberikan rasa aman, baik fisik maupun mental, kepada korban maupun pelaku tindak kriminal dan sanksi dari ancaman gangguan ,terror, dan kekerasan dari pihak manapun yang diberikan pada tahap penyelidikan, penuntutan dan pemeriksaan di sidang pengadilan¹². Selain dari hal tersebut ada suatu hal yang

¹²<http://seputarpengertian.blogspot.com/2014/01/seputar-pengertian-perlindungan-hukum.html> diakses tanggal 17 November 2014 pukul 19.05 WIB

cukup berbeda didalam proses pemberian perlindungan hukum terhadap anak dibawah umur yang menjadi pelaku kriminalitas.

Pengadilan adalah badan atau instansi resmi yang melaksanakan sistem peradilan berupa memeriksa, mengadili, dan memutus perkara. Bentuk dari sistem Peradilan yang dilaksanakan di pengadilan adalah sebuah forum yang resmi dan dilakukan berdasarkan hukum acara yang berlaku di Indonesia untuk menyelesaikan perselisihan dan pencarian keadilan baik dalam perkara sipil, buruh, administratif maupun kriminal¹³.

Mengenai anak nakal telah dibahas dalam Undang-undang terbaru yaitu Undang-undang nomor 11 tahun 2012 yang ada hanyalah mengenai status seorang anak yang berhadapan dengan hukum yang dijelaskan dalam Pasal 1 Butir 2 dan 3 Undang-undang nomor 11 Tahun 2012 berisikan;

- a. (butir 2) Anak yang Berhadapan dengan Hukum adalah anak yang berkonflik dengan hukum, anak yang menjadi korban tindak pidana, dan anak yang menjadi saksi tindak pidana.
- b. (butir 3) Anak yang berkonflik dengan Hukum yang selanjutnya disebut dengan anak yang telah berumur 12 (dua belas) tahun, tetapi belum berumur 18 (delapan belas) tahun yang diduga melakukan tindak pidana (Pasal 1 Butir 2 dan 3 Undang-undang nomor 11 Tahun 2012 tentang peradilan anak).

Undang-undang nomor 3 tahun 1997 Tentang Pengadilan anak (yang telah diganti menjadi Undang-undang nomor 11 tahun 2012 tentang peradilan anak),

¹³Pn-yogyakarta.go.id/pnyk/info-peradilan/pengertian-peradilan.html diakses tanggal 20 mei 2015 Pukul 08.39 WIB

telah memberikan perlakuan khusus terhadap anak-anak yang melakukan suatu tindak pidana, baik dalam hukum acaranya maupun peradilannya. Hal ini terjadi, mengingat sifat anak dan keadaan psikologisnya dalam beberapa hal tertentu memerlukan perlakuan khusus serta perlindungan yang khusus pula, terutama terhadap tindakan-tindakan yang pada hakekatnya dapat merugikan perkembangan mental maupun jasmani anak. Hal ini direalisasikan dengan dimuai perlakuan khusus saat penahanan, yaitu dengan menahan anak terpisah dengan orang dewasa¹⁴.

Pemeriksaan dilakukan oleh bagian tersendiri yang terpisah dari bagian orang dewasa. Hal ini dimaksudkan untuk menghindarkan anak terhadap pengaruh-pengaruh buruk yang lain. Kemudian dalam penyidikan polisi/jaksa yang bertugas dalam memeriksa dan mengoreksi keterangan tersangka dibawah umur ini tidak memakai seragam dan melakukan pendekatan secara efektif, afektif dan simpatik¹⁵.

Ancaman pidana yang dapat dijatuhkan terhadap anak nakal yang melakukan tindak pidana sesuai pasal 26 ayat (1) Undang-undang Pengadilan Anak paling lama setengah dari maksimum ancaman pidana penjara bagi orang dewasa. Dalam hal tindak pidana yang dilakukan diancam dengan hukuman mati atau penjara seumur hidup, maka bagi anak ancaman pidana itu maksimal 10 tahun. Dengan ketentuan pasal 26 ini, maka ketentuan-ketentuan dalam kitab Undang-

¹⁴Wagiati Soetojo, 2005, *Hukum Pidana Anak*, Refika ADITAMA, hlm. 33

¹⁵*Ibid*, hlm. 34

undang Hukum Pidana bagi anak harus dibaca setengah dari ancaman hukuman bagi orang dewasa¹⁶.

Setiap anak yang melakukan tindak pidana bisa dikenakan sanksi pidana, tetapi dampak yang akan timbul dari anak selama dirinya menjalani sanksi tersebut wajib menjadi pemikiran seorang hakim sebelum membuat suatu putusan pidana. karena secara kenyataan maupun tidak, pemberian hukuman pidana itu akan mempengaruhi kejiwaan anak itu sendiri. Bagi anak yang melakukan tindak pidana, seorang hakim wajib membuat keputusan dengan cermat dan cerdas dengan melihat kedalam lingkungan keseharian si anak, penyebab terjadinya tindak pidana, dan yang paling utama adalah daya tahan mental maupun fisik dari anak yang akan menjalani proses pembedaan.

b. **Kenakalan Anak**

Kenakalan remaja atau bisa juga di sebut dengan Kenakalan Anak adalah perilaku jahat atau kenakalan anak-anak muda, merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial pada anak-anak dan remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial, sehingga mereka mengembangkan bentuk perilaku yang menyimpang. Istilah kenakalan remaja mengacu pada suatu rentang yang luas, dari tingkah laku yang tidak dapat diterima sosial sampai pelanggaran status hingga tindak kriminal¹⁷

¹⁶Darwan Prints, 1997, *Hukum Anak Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 24

¹⁷ Kartini Kartono, *Pantologi Sosial 2, Kenakalan Remaja*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2003, hlm10

Kenakalan anak atau Remaja mempunyai berbagai macam jenis dan beberapa tingkatan atau ruang lingkup, dimulai dari tingkatan rumah, sekolah hingga lingkungan sosial. Berikut adalah berbagai macam contoh kenakalan anak atau remaja secara umum yakni:

- a. Perlakuan kasar terhadap orang tua, teman sebaya, atau lingkungan sekitar
- b. Mencuri barang yang bukan miliknya
- c. Membully teman-teman sebayanya
- d. Melakukan sex bebas
- e. Menganiaya orang tidak bersalah
- f. Merokok, bermabuk-mabukan, bahkan narkoba

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecenderungan kenakalan remaja adalah kecenderungan remaja untuk melakukan tindakan yang melanggar aturan yang dapat mengakibatkan kerugian dan kerusakan baik terhadap dirinya sendiri maupun orang lain yang dilakukan remaja di bawah umur 17 tahun.

c. **Perkembangan Video Game**

Permainan jika di Inggris akan dapat diaertikan “*Game*” dalam hal ini merujuk kepada pengertian “kelincahan intelektual”(intellectual playbility). Game juga bisa di artikan sebagai arena keputusan dari aksi permainnya karena ada target-target yang ingin di capai, kelincahan intelektual pada tingkat tertentu juga

merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal¹⁸.

Awalnya video game itu hanyalah berbentuk sebuah konsol atau media sederhana yang dimana seseorang hanya bisa memainkan videogame tersebut secara sendirian dan paling banyak hanyalah bedua saja, contohnya seperti; *Playstation one, Nitendo, Sega, Xbox*, dan lain-lain. Namun seiring dengan perkembangan zaman, teknologi game semakin maju pesat, dimulai dari grafik gambarnya, kemampuan yang game itu hasilkan dari game itu sendiri dan kemampuan luar biasa lainnya. Dapat ditambahkan pula dengan adanya kemajuan teknologi telekomunikasi. Semua orang dapat terhubung dengan bantuan sebuah sistem komputer yang terhubung langsung dengan satelit yang dimana kita sekarang biasa menyebut hal tersebut dengan “internet” Video game itu menjadi lebih sempurna.

Kemampuan yang dihasilkan dari kolaborasi antara Video Game pada era sekarang menciptakan game tersebut menjadi sangat luar biasa. Selain kenikmatan bermain game pada umumnya seseorang pemain game itu sendiri bahkan sampai-sampaiterkadang sedikit kesulitan membedakan antara mana yang namanya dunia game dan mana yang namanya dunia nyata.

4. Dampak Positif dan Negatif Video Game

¹⁸<http://garis-pena.blogspot/2014/02/pengertian-dan-sejarah-game.html> diakses tanggal 17 November 2014 pukul 19.45 WIB

Berbagai macam jenis kejahatan anak itu ada banyak. Namun ada salah satu pembahasan poin disini yang menjadi penyebab timbulnya kejahatan anak. Poin pembahasan yang dimaksud tersebut adalah Video Game. Dasarnya game mempunyai segi dampak positif dan segi dampak negatif bagi kalangan setiap anak. Antara lain dampak-dampaknya adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

1) Memainkan video game membuat anak mengenal teknologi komputer

Kemajuan teknologi komputer sudah tidak membatasi lagi siapakah pemakainya. Terutama pada era moderen ini, dimuali dari 5 (lima) hingga manula 70 (tujuh puluh tahun) sekalipun bisa mempelajari dan memainkan game.

2) Memainkan video game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.

Didalam setiap game pasti mempunyai batas-batas tertentu, sehingga tentu orang yang memaikan game tersebut akan mengikuti arah atau alur kemana game tersebut akan membawa *player* nya.

3) Beberapa game menyediakan latihan untuk latihan pemecahan masalah dan logika.

Beberapa game yang menggunakan logika secara maksimal untuk memainkannya, salah satu contoh genre game yang memakai logika tersebut adalah Game Strategi.

4) Memainkan video game menyediakan latihan penggunaan saraf motorik dan *spatial skill*.

Dengan memainkan game aksi kita dapat melatih saraf motorik kita dan juga beberapa kemampuan khusus yang bahkan tidak kita miliki sebelumnya.

- 5) Memainkan video game menjadi sarana keakraban dan interaksi akrab antara orangtua dan anak ketika bermain bersama

Bermain game dengan keluarga akan meningkatkan rasa kebersamaan dan rasa untuk saling melindungi. Selain hal tersebut ada juga beberapa game yang mengajarkan para pemainnya untuk mengerti mengenai kehidupan, betapa pentingnya keluarga, dll

- 6) Permainan video game mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya.

Disetiap tahun teknologi selalu mengalami pembaharuan, karena game selalu bergandengan dengan perkembangan teknologi maka game pun akan secara tidak langsung terikat dengan perkembangan tersebut. Sehingga akan membantu orang-orang untuk merasakan fitur-fitur teknologi tersebut.

- 7) Beberapa game mampu menyediakan sarana penyembuhan untuk pasien tertentu.

Khusus untuk gejala penyakit-penyakit tertentu, beberapa dokter telah menyarankan pasiennya untuk mencoba memainkan beberapa game tertentu guna untuk meringankan rasa sakit yang dirasakan pasiennya.

- 8) Permainan video game menghibur dan menyenangkan¹⁹.

¹⁹*Ibid*, Hlm 53-54

Tentu, pada dasarnya game itu diciptakan untuk menghibur seseorang, dan membuat pola pikir seseorang menjadi ringan dan fresh. Sehingga bagi beberapa pemain game akan merasakan kebahagiaan yang luar biasa ketika memainkan gener game kesayangannya.

b. Dampak Negatif

- 1) Bermain video game menyebabkan berkurangnya keinginan untuk bersosialisasi

Bermain game online membuat kecanduan karena dalam game dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, dengan tuntutan semua itu anak biasanya lebih menyita waktu depan game yang dia sukai, dan akibatnya tidak ada rasa ingin bermain dengan anak-anak lain dan hanya menikmati kesendirian depan game tersebut. Hal ini dapat berakibat negatif bagi pergaulannya.

- 2) Bermain video game mengakibatkan sulit untuk berkonsentrasi

Untuk anak yang mengalami kecanduan game online, membuat mereka susah berkonsentrasi dalam pelajaran. Hal ini disebabkan pikirannya selalu ingin bermain game dan ingin segera pulang bermain game bersama teman-teman gamenya. Hal ini tentu berdampak buruk bagi masa depan anak. Kecanduan game online pun memiliki tahap yang bervariasi. Kurangnya perhatian dari keluarga membuat seorang anak lebih gampang terjundan menikmati bermain game.

- 3) Bermain video game juga membuat sang anak sangat sulit untuk berekspresi dan berinteraksi

Dengan terbiasa berinteraksi satu arah yaitu depan monitor saja, membuat anak sulit berinteraksi dan akan menemukan waktu sulit untuk mengekspresikan diri sendiri, dengan otak anak yang terkenal sangat lincah, aktif, dan penuh eksplorasi sedikit demi sedikit akan tumpul bila kehidupannya hanya dalam satu ruangan saja karena interaksi sosial juga meningkatkan kepintaran anak.

4) Terlalu sering memainkan game juga membuat anak lupa segala hal,²⁰

Terkadang anak tidak tahu dampak kekurangan makan, minum, dan kekurangan olahraga dapat menyebabkan badan mudah terkena penyakit tetapi bisa saja orang tersebut doyan makan, tetap saja kurangnya aktivitas yang dilakukan tubuh berdampak kurang bugar di masa depannya karena kurang lancarnya metabolisme tubuh. Radiasi yang dipancarkan monitor juga dapat merusak mata dan juga saraf, hal ini terbukti sering ditemui pemain games yang sering menggunakan kacamata.

5) Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

²⁰<http://www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/> diakses tanggal 12 Desember 2014 pukul 15.00WIB

6) Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game *online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan *keylogger*, *softwarecracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

7) Berbicara kasar dan kotor

Terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online terkadang sering kali mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

8) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

9) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari)

10) Pemborosan

Membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

11) Mengganggu kesehatan²¹

Terlalu sering duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam menimbulkan dampak negatif bagi tubuh yang antara lain:

- a) Eye strain
- b) Ambeien
- c) *Carpal tunnel syndrome*
- d) Menurunkan metabolisme

Sebenarnya efek yang ditimbulkan diatas tidak terbatas pada bermain video game sajatetapi juga bisa terjadi pada sebagian besar orang yang memainkan konsol game atau game pada ponsel pintar karena pada dasarnya kebanyakan game dibuat supaya pemainnya ingin memainkannya secara berulang-ulang dan

²¹<https://tokobukuislamindonesia.wordpress.com/2014/01/05/dampak-buruk-game-online/>
Diakses tangga 13 Maret 2015 pukul 19.23 WIB

kecanduan, tetapi dampaknya lebih besar pada online gamers karena tingkat kecanduan yang tinggi.

Dibolehkan saja bermain game untuk mengusir penat tetapi mengingat daftar dampak negatifnya yang cukup panjang dan merugikan, pastikan kita memiliki kontrol diri yang kuat supaya dampak negatif yang ditimbulkannya tidak mendominasi²².

E. Metode Penelitian

1. Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan pendekatan normatif yang meneliti tentang perlindungan hukum terhadap terhadap anak yang melakukan tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif yang video game bertema kekerasan yaitu dengan mengkaji/menganalisis data sekunder yang berupa bahan-bahan hukum.dengan pendekatan Undang-undang (*statue approach*)

2. Sumber Data

²²<http://tipskehatan.web.id/duduk-terus-menerus-didepan-komputer-selama-berjam-jam-jelas-menimbulkan-dampak-negatif-bagi-tubuh.html/> Diakses tanggal 11 April 2015 pukul 11.50 WIB

Penelitian ini dikategorikan penelitian prespektif analisis, yaitu penelitian yang mendeskripsikan secara terperinci hasil analisis mengenai asas-asas hukum, Undang-undang hukum, penelitian ini sangat bertumpu pada sumber data sekunder. Sebagai bahan penelitian akan diambil dari bahan hukum primer bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

a. Bahan hukum Primer

Merupakan bahan pustaka yang berisikan peraturan perundangan yang terdiri dari:

- 1). Undang-undang Dasar 1945
- 2). KUHP (Kitab Undang-undang Hukum Pidana).
- 3). Undang-Undang Nomor 8 Tahun Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana
- 4). Undang-undang Nomor 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak.
- 5). Undang-undang Nomor 11 tahun 2012 tentang Peradilan Anak.
- 6). Undang-undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- 7). Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 8). Peraturan perundang-undangan lainnya yang berkaitan dengan obyek penelitian.

b. Bahan hukum Sekunder

Merupakan bahan yang memiliki kekuatan mengikat yang berkaitan dengan obyek penelitian, yaitu:

- 1) Buku-buku ilmiah terkait.
- 2) Hasil penelitian terkait.
- 3) Jurnal dan literatur terkait
- 4) Makalah-makalah seminar terkait
- 5) Doktrin, pendapat dan kesaksian ahli Hukum baik yang tertulis maupun tidak tertulis (Narasumber).

c. Bahan Hukum Tersier

Yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan skunder, yang terdiri dari:

- 1) Kamus Hukum
- 2) Kamus Bahasa Indonesia
- 3) Kamus Bahasa Inggris

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam skripsi ini adalah studi kepustakaan yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku literatur, karya ilmiah, media massa dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan obyek yang akan diteliti.

4. Metode Analisis Data

Bahan hukum dan non hukum yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis secara prespektif dengan menggunakan metode deduktif yaitu daya umum postulat serta ajaran-ajaran (doktrin) dan pendapat para ahli yang dirangkai

secara sistematis sebagai susunan fakta-fakta hukum untuk mngkaji kemungkinan penerapan prinsip-prinsip perlindungan hukum terhadap anak yang melakukan tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif video game bertema kekerasan.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Pada Bab I Pendahuluan, pada bab ini merupakan dasar dari pemilihan judul yang menjelaskan tentang latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tinjauan Pustaka, Tinjauan Penelitian, Sistematika Penulisan.

Pada Bab II Membahas Sejarah Perkembangan Video Game dan Peraturan yang membahas tentang game , pada bab ini terdiri dari 3 (tiga) sub bab. Sub bab pertama membahas sejarah perkembangan video game. Sub bab kedua membahas secara jelas dan padat bagaimana jenis-jenis video game dan game online bertema kekerasan serta dampak negatifnya dan pada Sub bab tiga membahas mengenai pengaturan tentang video game bertema kekerasan di Indonesia dan pandangan victimologi terhadap pelaku pindana anak.

Pada Bab III Pengertian Perlindungan Hukum, Pengertian Anak, Perkembangan Umum dan Penerapan Perlindungan Hukum Terhadap Anank Pelaku Pidana Penganiayaan, dan Pengertian Kenakalan Remaja pada bab ini terdiri dari 4 (empat) sub bab. sub bab pertama, menjelaskan secara terjabar tentang pengertian perlindungan hukum. Pada sub bab kedua membahas secara dan mendetail tentang pengertian anak. Pada sub bab ketiga membahas perkembangan

umum perlindungan hukum terhadap anak pelaku tindak pidana. Pada sub bab keempat membahas secara jelas tentang pengertian kenakalan anak dan jenis-jenisnya dan pada sub bab kelima membahas secara singkat mengenai perlindungan hukum terhadap anak pelaku tindak pidana penganiayaan.

Pada Bab IV Penelitian dan Analisa Data, pada Sub bab pertama menguraikan mengenai setiap hasil penelitian dan pembahasannya, yaitu mengenai bentuk-bentuk perlindungan hukum terhadap anak pelaku tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif video game bertema kekerasan, dan di akhiri pada sub bab kedua yang membahas tentang hambatan dalam proses penerapan perlindungan hukum terhadap anak pelaku tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif video game bertema kekerasan.

Pada Bab V Penutup merupakan akhir dari keseluruhan skripsi, dan didalamnya memuat tentang Kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran dari penulis.

