

## **ABSTRAK**

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. Dampak negatif yang nyata dan sering kali terjadi ialah melakukan tindak pidana penganiayaan. Disini penulis mencoba menyajikan analisis bentuk perlindungan hukum terhadap anak sebagai pelaku tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif video game bertema kekerasan.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif. 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.

Mengenai hasil dari penelitian ini antara lain penerapan bentuk-bentuk perlindungan hukum terhadap anak sebagai pelaku tindak pidana penganiayaan atas dampak negatif video game bertema kekerasan adalah pelaksanaan hak-hak dan kewajiban yang telah di termaktub dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak dan juga bantuan perlindungan hukum dari lembaga Komisi Perlindungan Anak Indonesia.

Termasuk penjelasan mengenai hambatan-hambatan dalam proses penerapannya terbagi menjadi dua bagian yakni hambatan secara umum dan hambatan secara yuridis. Hambatan Yuridis merupakan hambatan internal sedangkan hambatan secara umum juga bisa disebut sebagai hambatan eksternal. Kedua hambatan ini bisa dianggap sebagai hambatan terhadap penerapan perlindungan hukum terhadap anak sebagai pelaku tindak pidana yang disebabkan oleh pengaruh negatif dari video game bertema kekerasan.

**Kata Kunci :** Perlindungan Hukum, Anak, Pelaku Pidana, Penganiayaan, Video Game.