

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain game merupakan salah satu sarana pembelajaran. Game edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Desainer yang membuat game harus memperhitungkan berbagai hal agar game benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya. Game edukasi di Indonesia bisa masyarakat temukan di berbagai toko buku, tempat hiburan, pameran atau bazar dan di sekolah-sekolah yang bekerja sama langsung dengan perusahaan pembuat game tersebut. Game edukasi dalam perancangan ini ditujukan pada produk keluaran PT Maximize Informa Studio Indonesia (MISI) yang bernama “EduGames”. Kondisi ideal dari keberadaan Edu-Games, yaitu berada pada taraf yang sama dengan game sejenis. Keseimbangan itu dilihat dari promosi yang dilakukan, mengingat peran promosi tersebut sangat penting dalam menunjukkan keberadaan Edu-Games.<sup>1</sup>

Kehadiran video *game* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang

---

<sup>1</sup> Indonesia baik, *permainan interaktif elektronik*, [http://indonesiabaik.id/motion\\_grafis/permainan-interaktif-elektronik](http://indonesiabaik.id/motion_grafis/permainan-interaktif-elektronik), Diakses 16 Desember 2019

berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game*. Munculnya berbagai macam permainan *game*, sebagian besar berasal dari pihak pelajar, mahasiswa atau masyarakat karena pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan *game*, karena yang mereka mengerti dan mereka lakukan dengan bermain *game* adalah untuk sekedar hiburan dan menghilangkan kebosanan atas kegiatan-kegiatan yang telah dilaluinya sebelumnya. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, karena kemajuan teknologi tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa satu implikasi psikologis bagi perkembangan mental pelajar maupun nonpelajar dalam menjalani fase perkembangan dewasa awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status mahasiswa apabila terbiasa bermain ataupun kecanduan dengan adanya permainan *game* online tersebut. Banyak dari pihak pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik faktor-faktor yang mendorong, serta dampak-dampak dari bermain *game* online tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.

Banyak anak-anak yang gemar bermain *game* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal. Seorang pecandu *game* yang berasal dari belanda bernama Tim mengaku tidak mempunyai seorang kawan pun akibat menghabiskan waktunya untuk bermain *playstation*. Hubungan dengan keluarga juga berantakan. Ia hidup di dalam sebuah kamar yang dilengkapi dengan 4 buah televisi, mesin *console X-Box 360, playstation 2, X-Box 1*, dan

sebuah laptop untuk bermain game online. Ia hidup sebagai pecandu *game* selama 17 tahun dan hanya memiliki teman-teman di dunia maya<sup>2</sup>.

*Game* memberikan kenyataan dimana para pemainnya memiliki dua dunia yang berbeda yaitu dunia *offline* dan dunia *online*. Dunia *offline* yaitu ketika orang berada di lingkungan seperti lingkungan kampung, sekolah, keluarga, pasar, jalan raya yang nyata, sedangkan dunia *online* adalah ketika orang berada di depan pesawat internet yang tersambung dengan jaringan internet – dimana dengan jaringan internet tersebut mereka berinteraksi dengan teman-teman virtual-nya.

Sesuai dengan pengaturan mengenai *game* diatur dalam Peraturan Menteri dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Pasal 1 ayat (1) “Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak”.

Menurut Peraturan Menteri dan Informasi Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Permainan Interaktif Elektronik.

Pasal 4:

- 1) Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia Pengguna.
- 2) Kategori konten sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas :
  - a) rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya;

---

<sup>2</sup> Ayu Rini, 2011, “Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak”, Pustaka Mina, Jakarta, hlm 10-11.

- b) kekerasan;
- c) darah, mutilasi, dan kanibalisme;
- d) penggunaan bahasa;
- e) penampilan tokoh;
- f) seksual;
- g) penyimpangan seksual;
- h) simulasi judi;
- i) horor; dan
- j) interaksi daring.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2016 usia pengguna Permainan Interaktif Elektronik sebagai berikut :

Pasal 5:

- (1) Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 3 (tiga) 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 darah, mutilasi, dan kanibalisme;
  - d) tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa;
  - e) tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, 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;
- j) tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data; dan/atau
- k) menampilkan ketentuan pendampingan orang tua.

Pasal 6:

- (1) Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam 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

Pasal 7:

(1) Kriteria Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih sebagai berikut:

- a) sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada produk Permainan Interaktif Elektronik memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkotika, psikotropika dan zat adiktif lainnya tidak pada tokoh utama;
- b) konten yang terdapat pada produk menampilkan unsur kekerasan yang hanya terbatas pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia tetapi tidak melakukan kekerasan yang bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah, dan/atau penggunaan senjata yang tidak menyerupai senjata realistis;
- c) konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia, namun dapat menampilkan unsur darah;
- d) konten yang terdapat pada produk tidak mengandung humor dewasa dan/atau tidak berkonotasi seksual;
- e) konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong;
- f) konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat dikonotasikan dengan kegiatan atau kekerasan seksual;
- g) konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan penyimpangan seksual;

- h) konten yang terdapat pada produk bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli;
- i) konten yang terdapat pada produk mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat;
- j) produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, dengan ketentuan harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual; dan/atau
- k) produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa pertukaran data pribadi, dengan ketentuan harus dengan persetujuan pemilik data pribadi.

Pasal 8:

- (1) Kriteria Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih sebagai berikut:
  - a) sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada produk Permainan Interaktif Elektronik memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya pada tokoh utama;
  - b) konten yang terdapat pada produk menampilkan unsur kekerasan pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia;
  - c) konten yang terdapat pada produk menampilkan unsur darah, mutilasi, dan kanibalisme;

- d) konten yang terdapat pada produk mengandung unsur humor dewasa yang berkonotasi seksual;
- e) konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong;
- f) konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat dikonotasikan dengan kegiatan dan/atau kekerasan seksual;
- g) konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan dan/atau memperdengarkan suara yang dapat dikonotasikan dengan kegiatan penyimpangan seksual;
- h) konten yang terdapat pada produk bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli;
- i) konten yang terdapat pada produk mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat; dan/atau
- j) produk Permainan Interaktif Elektronik memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan/atau transaksi keuangan.

Pergaulan dengan teman selalu di tunjukan untuk mencari kesenangan. Perilaku mereka cenderung ditunjukan pada hal-hal yang lebih dapat memberikan kemudahan dalam bergaul. Perilaku-perilaku negatif seperti merokok, minum-minuman beralkohol bahkan penyalahgunaan psikotropika. diperoleh sebelumnya di lingkungan keluarga, maka remaja cenderung mengalami kebingungan. Pada Tahun 2015 diadakannya kompetisi Game Online berskala kecil dimana diadakan di salah satu tempat *game online* yang bernama *yellow komunika game centre* yaitu pertandingan *game online Point Blank* dengan peserta mencapai 150 orang, di daerah Kota Padang sendiri terdapat 40 sampai dengan 50 jasa tempat *gaming* (warnet).



Dari uraian di latar belakang di atas, penulis telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul: **“PERANAN DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMASI KOTA PADANG DALAM PENGAWASAN PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Uraian dalam latar belakang tersebut, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan tugas dan fungsi Dinas Komunikasi dan Informasi dalam mengambil tindakan terhadap anak yang kecanduan permainan interaktif elektronik di Kota Padang?
2. Apa sajakah hambatan-hambatan yang dihadapi Komunikasi dan Informasi dalam mengurangi banyaknya anak yang kecanduan permainan interaktif elektronik di Kota Padang?
3. Apasajakah upaya-upaya yang dilakukan Dinas Komunikasi dan Informasi dalam mengurangi banyaknya anak yang kecanduan permainan interaktif elektronik di Kota Padang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulisan dalam proposal ini adalah :

1. Untuk menganalisa pelaksanaan tugas dan fungsi Dinas Komunikasi dan Informasi dalam mengambil tindakan terhadap anak yang kecanduan permainan interaktif elektronik di Kota Padang.

2. Untuk menganalisis hambatan-hambatan yang dihadapi Komunikasi dan Informasi dalam mengurangi banyaknya anak yang kecanduan permainan interaktif elektronik di Kota Padang.
3. Untuk mengetahui upaya-upaya yang dilakukan Kominfo dalam mengurangi banyaknya anak yang kecanduan permainan interaktif elektronik di Kota Padang.

#### **D. Metode Penelitian**

Berdasarkan bentuk penelitian di atas maka metode yang dipakai sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan dalam penelitian hukum, sehingga tulisan ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah oleh penulis.

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian yang penulis gunakan ialah penelitian Hukum Sosiologi yaitu berupa studi empiris untuk menentukan teori-teori mengenai proses terjadinya hukum di dalam masyarakat. Peneliti mewawancarai Kepala Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Padang.

##### **2. Sumber Data**

Data yang dipergunakan dalam melakukan penelitian ini adalah :

###### **a. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama. Sumber pertama yang dimaksud disini adalah Kepala Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Padang.<sup>3</sup>

###### **b. Data Sekunder**

---

<sup>3</sup>Bambang Sunggono, 2012, *Metodologi Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm 42.

Data sekunder adalah data yang mencakup dokumen-dokumen resmi. Data sekunder mencakup buku, dokumen-dokumen, hasil penelitian yang berwujud laporan.

Bahan hukum yang dipakai dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bahan Hukum Primer, merupakan bahan hukum yang terdiri dari norma dasar dan Peraturan perundang-undangan. Bahan hukum primer yang dipakai yaitu: memiliki kekuatan hukum yang mengikat bagi individu maupun masyarakat, berupa:
  - a) Undang –Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
  - b) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektornik.
  - c) Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 Tentang Telekomunikasi.
  - d) Peraturan Menteri dan Informasi Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2016 Tentang Permainan Interaktif Elektronik.
  - e) Peraturan Walikota Padang Nomor 86 Tahun 2018 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi, dan Tata Kerja Dinas Komunikasi dan Informatika.
2. Bahan Hukum Sekunder, merupakan bahan-bahan yang erat hubungannya dengan hukum primer, seperti hasil-hasil penelitian, buku-buku dan karya ilmiah yang ada kaitannya dengan permasalahan.

### 3. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian yang akan penulis lakukan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Teknik analisis data yang dipakai adalah penyajian data kualitatif yang terbentuk wawancara yaitu metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Memperoleh informasi tentang hal-hal yang tidak dapat diperoleh lewat pengamatan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang disusun pada saat wawancara. Narasumber dalam penelitian ini adalah Kepala Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Padang Bapak Rudy Rinaldy.

b. Studi Dokumen

Studi dokumen yaitu Teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan kepada subjek penelitian dalam rangka memperoleh informasi terkait objek penelitian.

4. Analisis Data

Analisis Data telah berkumpul baik data primer maupun data sekunder dianalisis secara kualitatif yaitu menganalisis data dengan mengelompokkan data tersebut sesuai dengan masalah yang diteliti kemudian diambil kesimpulan dengan atau tanpa angka-angka statistic, setelah itu diuraikan dalam bentuk kalimat.