

## **Kewenangan Komite Klasifikasi Dalam Uji Kesesuaian Game Online "Grand Theft Auto V" Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik**

**Ryan Prianggih H.E. Rakhmat Jazuli Ahmad Lanang Citrawan**

Fakultas Hukum Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
Jl. Raya Palka Km 3 Sindangsari, Pabuaran, Kab.Serang Provinsi Banten  
E-mail: [1111190121@untirta.ac.id](mailto:1111190121@untirta.ac.id)

---

### **Info Artikel**

| **Submitted:** 25 Juli 2023

| **Revised:** 13 November 2023

| **Accepted:** 16 November 2023

How to cite: "**Kewenangan Komite Klasifikasi Dalam Uji Kesesuaian Game Online "Grand Theft Auto V" Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik**", *Beleid: Journal Of Administrative Law And Public Policy*, Vol. 1 No. 2, (November, 2023)", hlm. 117-139.

---

### **ABSTRACT**

*One of the problems related to the use of digital technology that has no boundaries in its use is the presence of an entertainment media in the form of electronic games, which in its content contains harmful elements if it can be accessed freely by children on the internet. There needs to be supervision by the government in handling policies regarding the classification of games in Indonesia, because Indonesia has unique customs and cultural values that are not owned by other countries in the world. How is the authority exercised by the Classification Committee in testing the suitability of game classification results in Indonesia. In addition, the theories used are the theory of authority and the theory of supervision. This research uses a research method that is empirical juridical. The research specification used is descriptive analytical. The research data sources used are primary and secondary data. Data collection techniques used in this research. This research uses field research techniques, library research. Data analysis in the research used is descriptive qualitative approach. The result of the research is an age game rating logo policy that is not in accordance with the rule of law (das sollen and das sein). Conclusion based on the Regulation of the Minister of Communication and Information Technology Regulation Number 11 of 2016 concerning Classification of Electronic Interactive Games, that the Classification Committee in carrying out the authority to test the suitability of online game classification results is to carry out a testing process related to age game ratings in accordance with the age classification applied through the game rating logo provided through the classification registration process through the IGRS policy (Indonesian Game Rating System). Supporting factors in the authority of the Classification Committee. Classification Committee's authority in the form of support from the Directorate General of APTIKA's Work Team, the existence of a plan for international cooperation, adequate facilities and facilities. While the inhibiting factors are legislation and society Suggestions. expected, namely an evaluation related to the legal provisions contained in the regulation so that it is binding, has obligations and sanctions. Adjust the flow of authority between structural and functional positions of the Classification Committee.*

**Keywords:** *Digital Technology, Game, Classification Committee*

## ABSTRAK

Salah satu permasalahan terkait penggunaan teknologi digital yang tidak mempunyai batas-batas aturan dalam penggunaannya ialah hadirnya suatu media hiburan berupa game elektronik yang dalam kontennya memuat unsur-unsur berbahaya jika dapat diakses bebas oleh anak-anak pada internet. Perlu adanya pengawasan yang dilakukan pemerintah dalam menangani kebijakan-kebijakan mengenai klasifikasi game yang ada di Indonesia, dikarenakan Indonesia mempunyai nilai adat dan budaya yang khas dan tidak dimiliki negara lainnya di dunia. Bagaimana kewenangan yang dilakukan oleh Komite Klasifikasi dalam uji kesesuaian hasil klasifikasi game di Indonesia. Selain itu, teori yang digunakan ialah teori kewenangan dan teori pengawasan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu yuridis empiris. Spesifikasi penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis. Sumber data penelitian yang digunakan berupa data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik penelitian lapangan, penelitian kepustakaan. Analisis data pada penelitian yang digunakan berupa pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yaitu kebijakan logo rating game usia yang tidak sesuai dengan kaidah hukum (*das sollen* dan *das sein*). Kesimpulan berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, bahwa Komite Klasifikasi dalam melaksanakan kewenangan uji kesesuaian hasil klasifikasi game online ialah melakukan proses pengujian terkait rating game usia sesuai dengan klasifikasi usia yang diterapkan melalui logo rating game yang diberikan melalui proses pendaftaran klasifikasi melalui kebijakan IGRS (*indonesia game rating system*). Faktor pendukung pada kewenangan Komite Klasifikasi berupa dukungan Tim Kerja Direktorat Jenderal APTIKA, adanya rencana kerja sama internasional, sarana dan fasilitas yang memadai. Sedangkan pada faktor penghambat berupa peraturan perundang-undangan dan masyarakat. Saran yang diharapkan yaitu adanya evaluasi terkait ketetapan hukum yang termuat dalam peraturan tersebut agar bersifat mengikat memiliki kewajiban dan sanksi, menyesuaikan alur kewenangan antara jabatan struktural dan fungsional Komite Klasifikasi.

**Kata Kunci:** *Teknologi Digital, Game, Komite Klasifikasi*



## Pendahuluan

Seiring berkembangnya arus teknologi dan digitalisasi dalam kehidupan sehari-hari cenderung membuat manusia harus beradaptasi pada peralihan kehidupan modernisasi tersebut. Dalam hal ini dapat dirasakan manfaatnya selain pada orang dewasa, anak-anak juga turut mempelajari literasi digital. Literasi digital dinilai dapat menjadi investasi utama yang membantu masyarakat baik orang dewasa maupun anak-anak untuk terus mengetahui dan mempelajari berbagai pengetahuan ilmu yang ada dalam perkembangan teknologi yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan diri.<sup>1</sup>

Pentingnya mengetahui literasi digital merupakan hak-hak dasar bagi masyarakat termasuk anak-anak dalam memperoleh pengetahuan, kesejahteraan, keamanan, dan kenyamanan sebagai suatu warga negara. Hal itu termuat dalam Pasal 28C ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berbunyi "Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia".<sup>2</sup>

Anak-anak berhak mendapatkan pemahaman dalam era teknologi digital, pemahaman tersebut harus terus melalui perkembangan pembelajaran agar nantinya anak dapat memahami nilai-nilai literasi digital dari hal positif maupun negatif. Perkembangan

teknologi digital juga memiliki manfaat dalam hal pendidikan anak yang dapat diwujudkan dengan mengkolaborasi perkembangan teknologi digital dengan pendidikan anak, memahami pentingnya informasi teknologi, melakukan seleksi dalam memilih media untuk anak, serta melakukan monitoring baik pada dunia maya maupun dunia nyata.<sup>3</sup> Melihat adanya arus perkembangan teknologi yang semakin pesat, anak-anak juga harus diberikan pengawasan dan pemantauan dalam mengenal teknologi digital

mengingat informasi teknologi dapat dengan mudah ditemukan oleh siapa saja termasuk anak-anak. Sementara itu, anak-anak belum mampu selektif terhadap informasi yang baik untuk dirinya ataupun yang tidak baik diterima oleh dirinya.

Salah satu kewenangan Pemerintah Pusat melalui Kementerian Komunikasi dan

---

<sup>1</sup> Hario Bismo Kuntarto dan Amith Prakash, "Literasi Digital Pada Anak-Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Media dan Komunikasi*, Direktorat Jenderal APTIKA Kominfo RI, Vol. 3, No. 2, Desember 2020, DOI: <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.92>, hlm. 158.

<sup>2</sup> Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

<sup>3</sup> Hasan Baharun dan Febri Deflia, "Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi Digital", *Jurnal Tatsqif*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram Vol. 17, No. 1, Juni 2019, DOI: <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.625>, hlm. 52.

Informatika (Kemenkominfo) ialah menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara dengan tujuan dalam pelaksanaan kebijakan di bidang pengelolaansumber daya dan perangkat pos dan informatika, penyelenggaraan pos dan informatika, penatakelolaan aplikasi informatika, pengelolaan informasi dan komunikasi publik, pengawasan dalam menjangkau masuknya teknologi dan informasi digital, memberi pelayanan dan informasi publik kepada masyarakat sebagai pihak yang turut berpartisipasi dalam jalannya kewenangan<sup>4</sup> pemerintahan tersebut, dalam hal ini Kemenkominfo juga telah menangani tentang berbagai regulasi kebijakan seputar *game online* yang termuat dalam Permen Kominfo No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

*Game online* merupakan suatu permainan yang dapat diakses dan terhubung oleh pemain-pemain lainnya dengan menggunakan suatu mesin yang digunakan pemain terhubung dengan suatu jaringan.<sup>5</sup> Permen Kominfo No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik hadir sebagai upaya dalam mengawasi jalannya aktivitas anak pada era digitalisasi ini sesuai dengan nilai-nilai norma yang dianut oleh bangsa Indonesia, masyarakat umum, termasuk adanya peran orang tua yang harus mendampingi dan mengawasi anak dalam menentukan dan memberi arahan mengenai *game online* yang sesuai dengan usia anak yang memainkannya.

Ruang lingkup pada Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik memuat tentang tata cara dalam klasifikasi permainan untuk para pengguna permainan yang bertujuan untuk memberikan perlindungan bagi para pengguna permainan interaktif elektronik agar sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia serta melakukan uji dalam menentukan kesesuaian pada klasifikasi permainan yang dibentuk oleh Komite Klasifikasi agar terhindar dari penyalahgunaan media dan informasi elektronik yang dapat mengganggu ketertiban umum sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.

Pengertian Komite Klasifikasi berdasarkan Pasal 1 ayat (4) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik adalah "Komite yang ditetapkan oleh Menteri untuk melakukan uji kesesuaian klasifikasi permainan interaktif elektronik". Komite Klasifikasi berdasarkan Pasal 15 ayat (2) terdiri atas unsur pemerintah, ahli,

---

<sup>4</sup> Ilham, *E-Governance*, Deepublish, Yogyakarta, 2021, hlm. 71

<sup>5</sup> Fikri Yumna Aqila, et.al., "Pengalaman Remaja Berusia di Bawah 18 Tahun Dalam Bermain Grand Theft Auto Game", *Jurnal Psikologi Undip*, Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, Vol. 16, No. 1, April 2017, DOI: <https://doi.org/10.14710/jpu.16.1.54-63>, hlm. 55.

komunitas Permainan Interaktif Elektronik, dan komunitas teknologi informasi industri game”.

Sedangkan pada Kewenangan Komite Klasifikasi termuat dalam Pasal 13 ayat (3) “Uji kesesuaian terhadap Permainan Interaktif Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dilakukan secara acak dan berkala, berdasarkan pengaduan masyarakat terkait ketidaksesuaian klasifikasi, dan atau berdasarkan berita atau isu dan informasi yang beredar di masyarakat terkait ketidaksesuaian hasil klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik”.<sup>6</sup> Selain itu, dalam hal proses pengujian yang dilakukan oleh Komite Klasifikasi berdasarkan Pasal 13 ayat (4) jika Komite Klasifikasi telah mengidentifikasi dan menemukan adanya ketidaksesuaian atas hasil laporan pengujian Komite Klasifikasi, Komite Klasifikasi akan memberikan informasi kepada Direktur.

Namun, permasalahan yang sering terjadi dalam fenomena maraknya permainan *game online Grand Theft Auto V* ini bagi kalangan anak-anak dan remaja ialah seringkali bermain game tidak sesuai klasifikasi usianya, unsur game memuat konten kekerasan, pornografi, dan minuman keras, kecanduan bermain dengan waktu yang berlebihan, berkata kasar pada chat room permainan, perilaku konsumtif dalam membeli fitur item game online, memicu perilaku tindak pidana<sup>7</sup> serta yang paling dikhawatirkan adalah kebocoran data pribadi dalam identitas akun game online anak oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab.

Pada penelitian tentang pemahaman perangkat digital pada anak yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal APTIKA Kemenkominfo, bahwa semua anak menggunakan suatu perangkat digital untuk menjalankan aktifitas bermain permainan interaktif elektronik. Sebanyak 9 (sembilan) anak mengenal game “Grand Theft Auto” dan 7 (tujuh) dari mereka memainkan game tersebut. Pada kenyataannya permainan interaktif elektronik ini memiliki klasifikasi 18 tahun ke atas yang dimana terdapat adegan darah, kekerasan, pornografi, ataupun hal-hal yang berdampak negatif bagi kehidupan anak kedepannya. Permasalahan ini diperkuat dengan konfirmasi pada lokakarya di SD swasta tentang literasi digital. Dalam konfirmasi tersebut ditemukan bahwa anak-anak yang masih duduk di kelas bawah (kelas 1-2) sampai kelas atas (kelas 5-6) memainkan game atau permainan interaktif elektronik yang tidak sesuai dengan klasifikasi usia mereka. Selain itu, beberapa dari mereka beranggapan bahwa permainan yang tidak sesuai dengan usia mereka dinilai ‘keren’ dan sangat seru untuk dimainkan.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

<sup>7</sup> Haryo Pambuko Jiwandono, “Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand Theft Auto”, *Jurnal Studi Pemuda*, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Gadjah Mada Vol. 4, No. 1, Mei 2015, DOI: <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.36730>, hlm. 211-212

<sup>8</sup> Hario Bismo Kuntarto dan Amith Prakash, Op.cit., hlm. 162.

Dalam permasalahan yang telah disebut sebelumnya menunjukkan bahwa unsurunsur game online yang telah disebutkan sebenarnya diperuntukkan oleh pengguna di atas usia 18 tahun atau permainan GTA ini memiliki rating "M" atau dengan simbol usia dewasa (18+). Namun, anak-anak dan remaja masih dengan bebas memmainkannya karena *game online* GTA ini masih tersedia secara luas dan bebas di beberapa *platform* distributor penyelenggara seperti Steam dan Epic Games, jasa rental warung internet, warung play station, dan lain sebagainya<sup>9</sup> Lemahnya pengawasan Komite Klasifikasi dalam hal uji kesesuaian hasil klasifikasi permainan elektronik sesuai dengan batas usia masih sering terjadi. Dalam Peraturan yang termuat dalam Permenkominfo Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, Komite Klasifikasi hanya fokus terhadap klasifikasi usia pengguna saja tanpa melihat pengawasan terhadap anak, terhadap data pribadi yang memicu terjadinya hal-hal yang dapat merugikan anak dan remaja<sup>15</sup> serta mempengaruhi dalam hal moral dan tingkah laku anak akibat dampak buruk dari bermain *game online* GTA V.

Selain itu, pada kewenangan yang dijalankan oleh Komite Klasifikasi terhadap uji kesesuaian hasil klasifikasi rating game usia berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik tidak memiliki sifat kewajiban dan tidak adanya sanksi dalam peraturan tersebut, karena hal itulah yang membuat pendaftaran rating game usia yang harusnya didaftarkan oleh developer game kian dihiraukan dan tidak memiliki urgensi ditambah dengan game-game online yang tidak lolos uji klasifikasi dan rekomendasi oleh Komite Klasifikasi terkait pemberian logo rating game usia tersebut tidak adanya tindak lanjut yang dilakukan Komite Klasifikasi untuk mengawasi atau membatasi akses game tersebut, padahal game-game yang tidak lolos uji kesesuaian untuk mendapatkan rating game usia tersebut sangat bertentangan dengan adat dan budaya yang dimiliki negara Indonesia.

Hal ini dirasa perlu dilakukan evaluasi dalam hal memperketat jangkauan bermain *game online* oleh Komite Klasifikasi untuk melindungi anak dari pengaruh buruk karena peredaran *game online* yang bebas dan dapat diakses oleh siapapun khususnya pada game GTA V ini.<sup>10</sup> Perbedaan penelitian ini pada penelitian sebelumnya terdapat dalam mekanisme pengaturan kebijakan hukum yang harus diperbaiki dalam Permenkominfo agar sesuai dengan falsafah dan cita-cita bangsa Indonesia sebagai bangsa yang beradab pada moral dan menaati segala bentuk norma yang berlaku di Indonesia. Selain itu juga penelitian ini dilakukan agar dapat memecahkan solusi dari permasalahan akibat pengaruh derasnya arus digitalisasi

---

<sup>9</sup> Fikri Yumna Aqila, et.al., *Loc.cit.*

<sup>10</sup> Davit Setyawan, "KPAI Nilai Draft Permen Game Online Langgar UU Perlindungan Anak", <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-nilai-draft-permen-game-online-langgar-uu-perlindungan-anak>, Dikunjungi pada 11 September 2022, Pukul 14.44 WIB

dalam dunia game serta masyarakat mampu memahami literasi digital dalam penggunaan internet secara bijak dan sesuai dengan pedoman ketentuan dalam Permenkominfo No. 11 Tahun 2016 agar tidak menimbulkan permasalahan jika terus diterapkan dalam jangka waktu yang lama sehingga perlu adanya perubahan perbaikan pada regulasi tersebut.

Pada penelitian yang penulis buat ini memiliki dua teori, yaitu teori kewenangan dan teori perlindungan hukum. Teori kewenangan (*authority*) merupakan suatu bentuk kekuasaan formal yang berkaitan dengan hak dan kekuasaan yang sah dalam menjalankan atau melaksanakan sesuatu dalam lingkup publik. Dalam pelaksanaan fungsinya biasanya berkaitan dengan urusan pemerintahan.<sup>11</sup> Sedangkan pada teori pengawasan, pengawasan merupakan suatu kegiatan yang diperlukan dalam menilai jalannya suatu kegiatan dengan standar dan rencana yang telah dibuat sebelumnya, selain itu diperlukan adanya perbaikan jika terjadi suatu penyimpangan dalam kegiatan yang dijalankan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam suatu pengawasan dapat diukur seberapa besar pencapaian yang dihasilkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.<sup>12</sup>

### **Metode Penelitian**

Jenis metode yang akan digunakan dalam permasalahan penelitian ini ialah dengan menggunakan yuridis empiris. Metode hukum yuridis empiris merupakan suatu metode yang menegaskan bahwa hukum sebagai norma yang diharapkan (*das sollen*) dan penerapan hukum dalam kenyataan di masyarakat (*das sein*). Metode yuridis empiris sangat membutuhkan data primer dalam penelitiannya sebagai wujud validitas atas informasi di lapangan. Data tersebut dapat berupa observasi, wawancara, penyebaran kuisioner, dan lain sebagainya.<sup>13</sup> Speksifikasi atau jenis penelitian yang diterapkan berupa penelitian deskriptif analitis, analisis data yang digunakan yaitu berupa pendekatan kualitatif terhadap suatu sumber data yang didapatkan melalui data primer dan data sekunder. Deskriptif tersebut meliputi isi dan struktur dari hukum yang berlaku atau hukum positif, yaitu suatu hal yang dilakukan dalam menentukan isi atau arti dari aturan hukum yang dijadikan bahan rujukan dalam menyelesaikan permasalahan hukum yang menjadi objek penelitian.<sup>14</sup> Objek penelitian ini membahas terkait Kewenangan Komite Klasifikasi Dalam Uji Kesesuaian *game online* "Grand Theft Auto V".

---

<sup>11</sup> Lukman Hakim, *Filosofi Kewenangan Organ dan Lembaga Daerah*, Setara Press, Malang, 2012, hlm. 117

<sup>12</sup> Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2018, hlm. 11.

<sup>13</sup> Suratman dan philiph Dillah, *Metode Penelitian Hukum*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm. 87

<sup>14</sup> Zainudin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013, hlm. 17

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini ialah berupa data primer dan sekunder yang bersumber sebagai bahan acuan dalam penelitian. Sumber data primer yang dihasilkan dalam penelitian ini berasal dari data hasil lapangan dalam bentuk wawancara dengan pihak Instansi terkait yaitu pada Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber data yang dihasilkan dari pustaka, atau didapatkan secara tidak langsung oleh peneliti dan diolah kembali menjadi suatu karya tulis yang siap diterbitkan dan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam membuat suatu karya ilmiah lainnya.

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian hukum empiris yang berdasarkan atas studi kasus hukum empiris berupa perilaku hukum masyarakat, yakni penerapan hukum dalam keadaan di lingkungan masyarakat yang sebenarnya (*actual behavior*) sebagai gejala sosial yang bersifat tidak tertulis, yang dialami setiap individu dalam hubungan hidup bermasyarakat. Penelitian hukum empiris menggunakan studi kasus lapangan dalam mendapatkan data berupa wawancara yang ditujukan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika sebagai acuan analisis bahan dan kemudian bahan data yang didapatkan dalam bentuk wawancara tersebut dianalisa lebih lanjut dengan keadaan di lapangan mengenai eksistensi peredaran *game online* "GTA V", sehingga dari hal tersebut dapat disimpulkan mengenai kesesuaian data yang ada di lapangan dan kebijakan yang dilakukan Pemerintah khususnya Kominfo dalam mengawasi peredaran berbagai *game online* yang perlu dikaji lebih lanjut mengenai kelemahan, keunggulan, dan perbaikan agar kebijakan yang dilakukan pemerintah sesuai dengan penerapan yang ada di masyarakat, serta juga harapan dalam cita-cita hukum dapat terlaksana dengan baik yang diwujudkan dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Data sekunder tersebut terbagi dalam beberapa bahan hukum yang dijadikan kajian referensi dalam penelitian ini, antara lain yaitu:

a. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan hukum yang bersifat otoritatif, artinya bahan hukum yang dibuat oleh suatu lembaga yang mempunyai otoritas, bahan hukum meliputi peraturan perundang-undangan yang merupakan hukum positif di Indonesia dan mempunyai keterkaitan dengan materi dalam penelitian. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- 2) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak;
- 3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik;

4) Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi;

5) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik;

6) Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika;

7) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik;

8) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 12 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika.

b. Bahan Hukum Sekunder, merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan lanjutan terkait bahan hukum primer.<sup>36</sup> Bahan hukum sekunder terdiri dari berbagai publikasi hukum secara ilmiah yang bukan termasuk dalam dokumen resmi yang meliputi buku Kewenangan Pemerintah Pusat dan Daerah, Hukum Tata Pemerintahan, dan berbagai sumber buku lainnya yang terlampir dalam daftar pustaka, serta juga memuat sumber melalui Jurnal-Jurnal, skripsi, tesis, dan lain sebagainya.

c. Bahan Hukum Tersier, Bahan Hukum Tersier, merupakan bahan hukum yang berisi suatu penjelasan terkait bahan hukum primer dan sekunder yang meliputi kamuskamus hukum, website resmi baik dari pemerintah maupun surat kabar terpercaya, ensiklopedia yang semuanya berkaitan dengan penelitian.<sup>15</sup>

Sedangkan untuk teknik pengumpulan data terdiri dari penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Analisis data yang digunakan berupa analisis data yang dilakukan secara kualitatif. Selain itu lokasi penelitian dilakukan berada di lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Perpustakaan, serta lokasi lainnya yang mendukung proses penelitian.

## Hasil dan pembahasan

### 1.1 Pelaksanaan Kewenangan Komite Klasifikasi Dalam Uji Kesesuaian *Game Online "Grand Theft Auto V"*

Komite Klasifikasi hadir sebagai badan yang diberikan wewenang dalam peraturan perundang-undangan, yakni dalam Pasal 13 ayat (1) s/d (4) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yaitu melaksanakan uji kesesuaian terhadap klasifikasi game yang ada di Indonesia. Uji kesesuaian terhadap klasifikasi

---

<sup>15</sup> Amirudin dan Askin, Z., *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT.Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm. 32.

permainan interaktif elektronik atau game online dapat dilakukan melalui 2 (dua) cara, pertama melalui pihak developer atau penyelenggara.

Pihak penyelenggara dalam hal ini dapat melakukan pendaftaran terkait uji kesesuaian terhadap hasil klasifikasi secara self assesment melalui situs *igrs.id*, pihak penyelenggara dapat mengisi data identitas diri dan game yang didaftarkan secara benar dan jujur untuk mendapatkan rating game yang dikeluarkan oleh layanan IGRS. setelah pihak penyelenggara melakukan pendaftaran, tahap selanjutnya menunggu Komite Klasifikasi untuk melakukan uji kesesuaian klasifikasi game tersebut melalui panel diskusi selama kurang lebih 5 hari sejak dilakukan pendaftaran secara self assesment oleh pihak penyelenggara, jika setelah 5 hari Komite Klasifikasi telah mendapat keputusan terkait game-game apa saja yang dapat direkomendasi dan mendapat rating, dan yang tidak dapat direkomendasi serta tidak mendapatkan rating.

Pengujian dalam uji klasifikasi game melalui suatu panel diskusi yang dilakukan oleh Komite Klasifikasi. Hasil pengujian klasifikasi game tersebut dapat menjadi indikator penilaian dalam menentukan konten-konten game yang termuat di dalamnya, selain itu masyarakat umum juga dapat mengetahui informasi digital mengenai klasifikasi game yang dikeluarkan oleh Komite Klasifikasi dan Direktur Jenderal melalui situs *igrs.id*. Daftar terkait game-game yang lolos uji kesesuaian klasifikasi dapat diakses melalui situs *igrs.id* sebagai jawaban mengenai berbagai informasi yang dibutuhkan dalam mengetahui game-game yang telah direkomendasikan dan disesuaikan oleh klasifikasi usia pengguna yang memainkannya.

Komite Klasifikasi pada awalnya dibentuk pada tahun 2016 di bawah naungan Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika atas amanat yang diberikan oleh Menteri. Komite Klasifikasi sebagai pemegang jabatan fungsional terbentuk atas beberapa pihak Internal dan eksternal yang berkaitan pada permasalahan uji kesesuaian klasifikasi pada game. Pihak Internal berasal dari Instansi Kementerian Komunikasi dan Informatika, sedangkan pihak eksternal berasal dari Kementerian Agama, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Komisi Perlindungan Anak, Komunitas game ataupun yang berkaitan dengan permasalahan uji kesesuaian klasifikasi pada game.<sup>16</sup>

Dari tiap bagian yang terdiri dari anggota Komite Klasifikasi mempunyai peranan penting yang dapat menguji dan menilai berdasarkan pengalaman dari bidang yang ditangani. Kementerian Komunikasi dan Informatika melalui Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika mempunyai tugas dalam hal pengawasan, pengendalian, dan perancang kebijakan bidang teknologi informasi dan

---

<sup>16</sup> Wawancara Dengan Bapak Hario Bismo Kuntarto selaku Analis Kebijakan Ahli Muda - Ketua Tim Tata Kelola Ekonomi Digital dan Gim Kominfo RI, dilakukan di kantor Kominfo RI, pada tanggal 26 Januari 2023 pukul 14.57 WIB

komunikasi. Kementerian pendidikan dan kebudayaan menilai korelasi teknologi terhadap edukasi dan dampak yang diterima terhadap proses pembelajaran dengan melakukan metode modern. Kementerian Agama memiliki indikator penilaian dari segi nilai-nilai norma religius, sesuai syariat yang harus diimplementasikan dengan budaya yang ada di Indonesia, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak melihat dari segi pemenuhan hak anak dan perempuan dari adanya bahaya yang diterima. KPAI (Komisi Perlindungan Anak) melakukan indikator terkait perlindungan anak terhadap adanya kegiatan berbahaya, Badan Ekonomi Kreatif mempunyai indikator terkait kegiatan promosi, melakukan regulasi hubungan dengan pihak lain dalam meningkatkan sektor perekonomian. Serta dari lembaga dan organ lainnya mempunyai indikator yang mendukung jalannya kegiatan pengujian hasil klasifikasi berupa logo rating game buatan Indonesia.

Salah satu bagian kewenangan yang dilaksanakan oleh Komite Klasifikasi ialah melalui kebijakan IGRS (Indonesia Game Rating System), IGRS merupakan layanan yang difungsikan untuk melakukan klasifikasi rating usia game yang dikeluarkan oleh Kominfo, dengan cara pendaftaran produk-produk game pihak penyelenggara atau pengembang yang dilakukan secara *self assesment* dan gratis. Mengenai pendaftaran layanan IGRS yang dilakukan secara self assesment (Klasifikasi Mandiri) adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pendaftaran oleh pihak penyelenggara;
2. Melengkapi data profil oleh pihak penyelenggara;
3. Melengkapi data game yang ingin diklasifikasi;
4. Melakukan klasifikasi mandiri;
5. Hasil klasifikasi yang dilakukan secara mandiri dapat digunakan untuk memasarkan produk game sebelum dilakukan uji kesesuaian;<sup>17</sup>

Setelah pihak penyelenggara melakukan klasifikasi pada layanan IGRS, Komite Klasifikasi akan mengecek kembali hasil self assesment yang dilakukan oleh pihak penyelenggara yang telah melakukan pendaftaran layanan IGRS. Jika ditemukan adanya

ketidaksesuaian atas hasil pengujian yang dilakukan Komite Klasifikasi, Komite Klasifikasi akan menyampaikan rekomendasi kepada Direktur Jenderal selambat-lambatnya 5 (lima) hari kerja sejak ditemukan adanya ketidaksesuaian.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Pratiwi Agustini, Indonesia Game Rating System (IGRS), <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/indonesia-game-rating-system-igrs-2/>, Dikunjungi pada 10 Maret 2023 Pukul 17.18 WIB.

<sup>18</sup> Wawancara dengan Bapak Menhariq Noor selaku Pranata Komputer Madya - Tim Tata Kelola Ekonomi Digital dan Gim, dilakukan di Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, Pada tanggal 26 Januari 2023

Klasifikasi yang dilakukan oleh Komite Klasifikasi terhadap game atau permainan interaktif elektronik berupa unsur konten dan usia pengguna termuat dalam Pasal 5 s/d 7 dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

1. Pasal 5 ayat (1) berisi mengenai klasifikasi kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih harus memenuhi kriteria tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berkaitan dengan unsur minuman keras, rokok, narkoba, psikotropika, tidak menampilkan adegan kekerasan, tidak menampilkan unsur darah, kanibalisme, mutilasi, tidak menggunakan bahasa umpatan, bahasa kasar, humor dewasa, tidak menampilkan tokoh yang menyerupai manusia dengan memperlihatkan alat vital, bokong, payudara, tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual, tidak menampilkan penyimpangan seksual, tidak mengandung simulasi judi, tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/ atau takut yang amat sangat, tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data dan/atau menampilkan ketentuan pendampingan orang tua.

2. Pasal 6 ayat (1) berisi mengenai klasifikasi kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih harus memenuhi kriteria tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berkaitan dengan rokok, narkoba, minuman keras, psikotropika serta zat adiktif lainnya. Selain itu juga tidak menampilkan adegan kekerasan, tidak menampilkan kanibalisme, tidak menampilkan mutilasi dan unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli, tidak menggunakan bahasa kasar, tidak menggunakan humor dewasa, tidak menggunakan bahasa umpatan, tidak menampilkan tokoh yang menyerupai manusia dengan memperlihatkan area vital, tidak menampilkan adegan dengan menimbulkan hasrat seksual, tidak menampilkan penyimpangan seksual, tidak mengandung simulasi judi, tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat, tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan dan pertukaran data pribadi.

3. Pasal 7 ayat (1) berisi mengenai klasifikasi kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih harus memenuhi klasifikasi sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada produk Permainan Interaktif Elektronik memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya tidak pada tokoh utama, 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 dan marah dengan menggunakan senjata yang tidak menyerupai senjata realistis, konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan mutilasi dan

kanibalisme pada manusia tapi dapat menampilkan unsur darah, konten yang terdapat dalam produk tidak mengandung humor dewasa, konten tidak menampilkan tokoh yang menyerupai manusia yang menampilkan alat vital, konten tidak menampilkan suara yang dikonotasikan dengan kegiatan kekerasan seksual, konten tidak menampilkan penyimpanganseksual, konten bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli maupun virtual, konten tidak mengandung unsur horor yang berusaha menimbulkan rasa takut yang amat sangat, konten produk dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan dengan ketentuan harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual, konten produk dapat memiliki fasilitas pertukaran data pribadi dengan ketentuan harus dengan persetujuan pemilik data pribadi.

Dari adanya ketentuan mengenai klasifikasi usia sesuai konten tersebut masih banyaknya ketidaksesuaian fakta yang ada di lapangan. Anak dan remaja di Indonesia yang masih berusia di bawah 18 tahun masih banyak melakukan aktifitas bermain *game online* tidak sesuai dengan kategori usia konten yang telah diklasifikasikan ke dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, hal itu dibuktikan melalui penelitian yang dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika terhadap beberapa sekolah yang ada di Jabodetabek dan Jawa Barat. Hasil penelitian itu dibuktikan terdapat banyaknya anak usia Sekolah Dasar yang memainkan *game online* tidak sesuai dengan usianya, salah satu game yang dimainkan tersebut ialah *game online "Grand Theft Auto V"*.

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara yang dilaksanakan oleh penulis dengan beberapa perwakilan dari Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kemenkominfo RI bahwa hadirnya eksistensi *game online "Grand Theft Auto V"* di Indonesia membawa dampak yang signifikan terhadap pola perilaku perkembangan anak kedepannya. Hal itu diperkuat dengan adanya unsur-unsur dalam game yang dinilai jauh dari adat dan budaya yang diterapkan di Indonesia, bahkan seharusnya *game online "Grand Theft Auto V"* ini tidak bisa beredar di Indonesia jika peraturan hukum dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik mempunyai ketetapan hukum yang kuat yang berisi kewajiban dan sanksi dalam kebijakan layanan IGRS.<sup>19</sup>

Pada *game online "Grand Theft Auto V"* banyak memuat konten-konten yang berisi tampilan pornografi, kegiatan berjudi, pembunuhan secara sadis, melakukan pelanggaran hukum seperti contoh melakukan penyerangan terhadap

---

<sup>19</sup> Wawancara Dengan Bapak Hario Bismo Kuntarto selaku Analis Kebijakan Ahli Muda - Ketua Tim Tata Kelola Ekonomi Digital dan Gim Kominfo RI, dilakukan di kantor Kominfo RI, pada tanggal 20 Februari 2023 pukul 15.40 WIB

aparatus penegak hukum dalam konten gamenya, serta hal-hal lainnya yang bertentangan dengan ketentuan perundang-undangan yang ada di Indonesia. Hal tersebut seharusnya tidak dapat diklasifikasi karena pada konten yang termuat dalam game ini tidak mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi adat dan budaya. Akan tetapi, eksistensi *game online* "Grand Theft Auto V" ini terus mengalami peningkatan dan banyak masyarakat pengguna yang mengetahui dan memainkan game tersebut, khususnya pada anak-anak dan remaja.

Tanpa disadari anak-anak dapat memainkan *game online* "Grand Theft Auto V" secara bebas dan mudah untuk mengaksesnya tanpa ada pengawasan secara ketat baik dari orang tua maupun pemerintah. Konten-konten berbahaya yang terdapat dalam game tersebut bukan tidak mungkin dapat ditiru dan dicontoh oleh anak seperti pornografi, tindakan kekerasan, serta hal-hal lainnya yang dapat memuat dampak buruk bagi kehidupan anak. Karena hal tersebut menjadi suatu kebiasaan yang tidak dapat diawasi dan dilarang, maka lambat laun akan merubah persepsi anak tentang apa yang mereka lihat bahwa masalah mengenai pornografi, tindakan kekerasan, dan hal lainnya merupakan suatu bentuk tindakan yang wajar dan biasa. Sehingga hal itu memungkinkan dapat mengakibatkan anak akan meniru dan melakukan tindakan tersebut.<sup>20</sup>

Sebagai salah satu dasar hukum yang berfokus pada perlindungan anak dalam ketentuan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menyebutkan bahwa anak dikategorikan sebagai seseorang yang belum genap berusia 18 tahun termasuk juga anak yang masih dalam kandungan. Perlindungan tersebut dilakukan dari adanya bahaya serta dampak yang ditimbulkan oleh anak-anak yang dapat mengganggu pertumbuhannya. Selain itu mengenai konten pornografi, pada Pasal 13 ayat (2) Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi memuat mengenai "pembuatan, penyebarluasan, dan penggunaan pornografi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus dilakukan di tempat dan dengan cara khusus" misalnya penempatan yang tidak dapat dijangkau anak-anak atau pengemasan yang tidak menampilkan atau menggambarkan pornografi. Selain itu, pada Pasal 15 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi memuat tentang perlindungan anak yang berbunyi "Setiap orang berkewajiban melindungi anak dari pengaruh pornografi dan mencegah akses anak terhadap informasi pornografi".<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Murtiningsih Kartini, "Perlindungan Anak Dari Konten Berbahaya Media Elektronik Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak", *Yustitia*, Fakultas Hukum, Universitas Wiralodra, Vol. 5, No. 2, 2019, hlm. 215-216. DOI : <https://doi.org/10.31943/yustitia.v5i2.90>

<sup>21</sup> Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi

Namun, pada kenyataannya sangat berbeda dengan apa yang terjadi di lapangan, dengan mudahnya anak-anak dapat mengakses konten yang mengandung unsur pornografi seperti dalam *game online "Grand Theft Auto V"* ini, sehingga hadirnya *game online "Grand Theft Auto V"* perlu dibatasi terhadap pengguna seperti anak-anak, karena secara jelas telah melanggar ketentuan perundang-undangan yang ada di Indonesia dan didukung dengan uji kesesuaian yang memungkinkan game tersebut tidak dapat diklasifikasi dan diberi rating oleh layanan IGRS.<sup>22</sup>

Hadirnya kebijakan layanan IGRS yang dilakukan oleh Komite Klasifikasi dimaksudkan agar setiap produk game penyelenggara mempunyai identitas rating usia sesuai dengan rekomendasi usia pengguna, sehingga hal itu dapat membantu masyarakat pengguna dalam memilih game yang sesuai dengan kelompok usia khususnya terhadap pengguna game pada usia anak dan remaja. Selain itu, layanan IGRS juga dapat membantu memasarkan atau mempromosikan produk game oleh pihak penyelenggara terdaftar sehingga produk game yang telah terdaftar tersebut mendapatkan benefit yang tidak sedikit.

## **1.2 Faktor Pendukung dan Penghambat pada pengawasan Komite Klasifikasi dalam uji kesesuaian *game online "Grand Theft Auto V"***

### **1.2.1. Faktor Pendukung Pengawasan Komite Klasifikasi dalam uji kesesuaian *game online "Grand Theft Auto V"***

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada beberapa pihak dari Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, mengenai beberapa faktor pendukung pada pengawasan Komite Klasifikasi dalam uji kesesuaian *game online "Grand Theft Auto V"*, yaitu:

#### **a. Tim Kerja Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika**

Tim Kerja Direktorat Jenderal APTIKA merupakan tim yang saat ini melaksanakan suatu perubahan dalam hal uji kesesuaian game terhadap hasil klasifikasi rating usia, hingga saat ini Direktorat Jenderal APTIKA yang telah memegang peranan tersebut, dalam hal ini Tim Kerja Direktorat Jenderal APTIKA melakukan beberapa perubahan terkait kebijakan yang termuat dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik agar memiliki ketetapan hukum yang kuat serta memiliki sifat kewajiban dan sanksi di dalamnya, karena selama ini sifat pendaftaran uji kesesuaian game yang termuat dalam peraturan tersebut

---

<sup>22</sup> Wawancara Dengan Bapak Hario Bismo Kuntarto selaku Analis Kebijakan Ahli Muda - Ketua Tim Tata Kelola Ekonomi Digital dan Gim Kominfo RI, dilakukan di kantor Kominfo RI, pada tanggal 20 Februari 2023 pukul 15.22 WIB

hanya berupa anjuran dan keharusan dan tidak memiliki sanksi di dalamnya. Dari hal perubahan yang dilakukan oleh Tim Kerja Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika dapat memberikan arahan sebagai bahan evaluasi dan bukti yang jelas terkait gambaran perubahan tersebut.

b. Rencana Kerjasama internasional dengan Internet Federal

Agar dapat mendukung kebijakan dalam melakukan uji kesesuaian game yang akan masuk ke Indonesia dan memperkuat ketetapan hukum yang termuat dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik sehingga sesuai dengan nilai norma, adat, dan budaya yang ada di Indonesia. Dirjen APTIKA telah menyusun rencana kerja sama dengan Internet Federal dalam hal kebijakan pendaftaran rating game melalui layanan IGRS, kerja sama tersebut dilakukan dengan tujuan agar game-game yang akan masuk ke Indonesia harus mendaftarkan uji kesesuaian terhadap hasil klasifikasi atau rating game usia, dan telah mendapatkan rekomendasi rating game yang telah dikeluarkan oleh Kominfo tersebut sebelum masuk dan rilis di Indonesia.

c. Rancangan Perpres tentang Program Percepatan Industri Game Nasional

Hadirnya Peraturan Presiden tentang Program Percepatan Industri Game Nasional ini diharapkan dapat mendukung jalannya industri game di Indonesia mulai dari sisi hiburan, keamanan, serta sektor pendapatan negara yang di mana game-game digital yang beredar saat ini tidak hanya memiliki sisi hiburan semata, melainkan dapat memberikan keuntungan bagi negara, serta dapat mendukung peraturan yang termuat dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik dalam hal penguatan nilai-nilai sanksi dan kewajiban yang dapat dikembangkan.

d. Sarana dan Fasilitas

Sarana dan fasilitas merupakan hal yang penting dalam melakukan implementasi dari adanya Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Hal ini diwujudkan dalam bentuk pendaftaran IGRS yang dilakukan oleh pihak developer game secara *self assesment* serta gratis agar memudahkan pihak developer dalam melakukan pendaftaran rekomendasi rating game usia tersebut. Pendaftaran game

rating usia tersebut dapat dilakukan melalui situs *igrs.id*. Selain pendaftaran game rating usia, di dalam situs *igrs.id* juga dapat memberikan informasi mengenai daftar-daftar game yang telah mendapat rekomendasi dan rating game usia, kolom pengaduan bagi masyarakat yang merasa dirugikan akibat hadirnya konten game yang tidak sesuai usia, serta infografis mengenai alur pengenalan dan penjelasan situs *igrs.id*. Selain melalui situs *igrs.id*, pemerintah juga telah merilis suatu aplikasi bernama “Gimbot: Gim bimbingan orang tua” yang dirilis oleh IGRS, tujuan dari dirilisnya aplikasi ini ialah sebagai pendamping orang tua untuk lebih memahami penjelasan mengenai rating game dan konten-konten yang sesuai dengan usia anak dengan misi memberikan edukasi tentang pentingnya peringkat game (game rating usia).

Dari adanya dukungan sarana dan fasilitas disertai penjelasan di dalamnya dapat memudahkan masyarakat, baik itu pengguna permainan atau penyelenggara (*developer game*) untuk lebih memperdulikan mengenai rating game usia yang dilakukan oleh Komite Klasifikasi, serta peran pengawasan yang dilakukan oleh Komite Klasifikasi dapat didukung oleh pengawasan primer yang dilakukan oleh orang tua dalam melakukan bimbingan dan pengawasan terhadap anak mereka dari konten-konten game yang beredar.

### **1.2.2. Faktor Penghambat Pengawasan Komite Klasifikasi dalam Uji Kesesuaian Game Online “Grand Theft Auto V”**

#### **a. Peraturan Perundang-undangan**

Indonesia sebagai negara yang mempunyai berbagai macam regulasi hukum telah mengenal hierarki peraturan perundang-undangan berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan, bahwa kedudukan Peraturan Menteri dalam hierarki Peraturan Perundang-undangan termuat dalam Pasal 8 ayat (1) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan yang menegaskan “Jenis Peraturan Perundang-undangan selain sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (1) mencakup peraturan yang ditetapkan oleh Majelis Permusyawaratan Rakyat, Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah, Mahkamah Agung, Mahkamah Konstitusi, Badan Pemeriksa Keuangan, Komisi Yudisial, Bank Indonesia, Menteri, badan, lembaga, atau komisi yang setingkat yang dibentuk dengan undang-undang atau Pemerintah atas perintah Undang-Undang, Dewan

Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi, Gubernur, Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten/Kota, Bupati/Walikota, Kepala Desa atau yang setingkat". Walaupun dalam ketentuan tersebut tidak menyebutkan secara tegas jenis peraturan perundang-undangan berupa "Peraturan Menteri", namun keberadaannya diakui sebagai salah satu jenis peraturan perundang-undangan. Oleh karena itu, Peraturan Menteri setelah berlakunya Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan tetap diakui keberadaannya.

Kewenangan Komite Klasifikasi berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik masih memiliki beberapa kekurangan dan kelemahan yang termuat dalam berbagai ketentuannya. Kelemahan tersebut diantaranya ialah belum adanya ketentuan yang berisi sanksi dan kewajiban dalam produk hukum tersebut, sehingga masyarakat (baik pengguna maupun penyelenggara) masih lalai dalam hal klasifikasi konten-konten yang termuat dalam permainan karena tidak adanya sanksi. Selain itu kinerja yang dilakukan oleh Komite Klasifikasi dalam melakukan proses pengujian klasifikasi game, cenderung memiliki keterbatasan karena Komite Klasifikasi juga mempunyai tanggung jawab kewenangan struktural dalam lembaga atau organ yang telah dijalankannya saat ini, sehingga hal tersebut yang mendasari kurang aktifnya fungsi Komite Klasifikasi. Jika kewenangan tersebut dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang termuat dalam Permen Nomor 11 Tahun 2016 yaitu paling lambat 5 (lima) hari, tentu akan memiliki keterbatasan dalam melakukan indikator penilaian terhadap game yang diklasifikasi, dan dapat mengganggu kinerja pengujian sehingga menimbulkan kesalahan dalam melaksanakan kewenangan pengawasannya.

Selain itu, belum adanya regulasi hukum yang mengatur terkait game-game yang tidak lolos uji klasifikasi dan tidak mendapatkan logo rating seperti *game online "Grand Theft Auto V"* namun game-game tersebut masih dapat beredar dan dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat termasuk anak-anak yang mungkin dapat mempengaruhi anak-anak dalam konten berbahaya. belum adanya tindak lanjut mengenai hal tersebut sehingga terjadi kekosongan hukum dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

## b. Masyarakat

Hadirnya suatu regulasi hukum dapat mengatur masyarakat untuk hidup lebih tertata karena adanya suatu peraturan mengikat, peraturan tersebut ialah peraturan yang telah disepakati bersama dalam suatu lingkungan masyarakat. Tanpa adanya masyarakat, regulasi hukum tidak dapat diterapkan. Pemerintah sebagai pemegang kekuasaan tertinggi dalam suatu wilayah, berhak mengatur masyarakat dalam suatu wilayahnya. Karena pemerintah memiliki keterkaitan hubungan dengan masyarakatnya yang bertindak sebagai laksana penjaga malam atau pemerintah diartikan sebagai subjek yang memegang kekuasaan tertinggi dalam suatu konstitusi.

Berdasarkan Penelitian melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa pihak perwakilan dari Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo RI. Bahwa faktor penghambat dalam pengawasan Komite Klasifikasi tersebut juga terdapat dalam lingkungan masyarakat.<sup>112</sup> Masyarakat sebagai pengguna Permainan Interaktif Elektronik masih cenderung mengabaikan konten-konten game yang terdapat di dalamnya, karena definisi dari 'game' yang masyarakat ketahui ialah sebagai media platform hiburan untuk anak-anak, sehingga para orang tua akan lalai dalam melakukan pengawasan terhadap anak.<sup>113</sup> Sejatinya penggunaan game sebagai media hiburan tidak hanya untuk anak-anak, namun semua lini masyarakat juga dikategorikan sebagai pengguna game yang berhak untuk mengaksesnya, karena pengguna game yang terdiri dari berbagai lini masyarakat, tentunya game juga mempunyai konten-konten yang berbeda di dalamnya. Oleh karena itu dilakukan suatu uji klasifikasi dalam melakukan pemberian logo rating usia kepada game-game yang telah melakukan pendaftaran klasifikasi pada situs *igrs.id*.

## Penutup

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kewenangan Komite Klasifikasi dalam uji kesesuaian *game online "Grand Theft Auto V"* berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, sebagaimana telah diuraikan dan dibahas pada bab sebelumnya, oleh karena itu dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 12 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika, maka Komite Klasifikasi dibawah naungan Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika diberi tanggung jawab dalam melaksanakan kewenangannya dalam bidang Komunikasi dan Informatika yaitu melakukan uji kesesuaian hasil klasifikasi terhadap game-game digital di Indonesia, dari uji kesesuaian hasil klasifikasi tersebut dikeluarkan suatu output berupa logo

rating usia bagi game-game yang telah melakukan pendaftaran uji kesesuaian hasil klasifikasi permainan melalui situs *igrs.id*. Logo rating yang dikeluarkan atas persetujuan dan rekomendasi dari Komite Klasifikasi dan Direktur Jenderal dalam proses yang termuat dalam Pasal 13 ayat (3) dan (4) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Selain memiliki manfaat bagi penyelenggara terhadap game-game yang mendapat rekomendasi dari pemerintah ketika mendaftarkan uji kesesuaian hasil klasifikasi melalui situs *igrs.id*, uji kesesuaian hasil klasifikasi tersebut juga bermanfaat sebagai sarana dalam literasi digital pada pihak pengguna (masyarakat) terkait peningkatan pemahaman mengenai game-game apa saja yang bermanfaat dan memiliki nilai edukasi serta game-game apa saja yang memiliki konten berbahaya.

2. Komite Klasifikasi dalam melaksanakan kewenangannya terkait uji kesesuaian hasil klasifikasi permainan interaktif elektronik masih memiliki beberapa hambatan mengenai faktor pengawasan, kekosongan hukum diantaranya yaitu belum adanya peraturan terkait game-game yang tidak dapat atau tidak lolos rekomendasi logo rating usia oleh Komite Klasifikasi, namun game-game tersebut masih dapat bebas diakses oleh siapapun tanpa ada sistem pengawasan yang ketat, hal itu yang mengakibatkan masih banyaknya anak-anak yang bermain game tidak sesuai dengan klasifikasi usianya. selain itu tidak adanya sanksi yang termuat dalam Peraturan Menteri Komunikasi Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, sehingga masih banyaknya pihak penyelenggara yang belum melakukan pendaftaran uji kesesuaian hasil klasifikasi karena kebijakan tersebut bukan suatu kewajiban, serta kurangnya jangka waktu kerja Komite Klasifikasi dalam melakukan uji kesesuaian hasil klasifikasi tersebut yang mengakibatkan kurang aktifnya fungsi pengawasan yang dilaksanakan Komite Klasifikasi, karena Komite Klasifikasi hanya diberi waktu 5 hari kerja. Sehingga hal-hal inilah yang dapat mengganggu kinerja Komite Klasifikasi dalam melakukan uji kesesuaian hasil klasifikasi. Upaya yang dilakukan Komite Klasifikasi dalam meningkatkan kinerja tersebut ialah dengan melakukan evaluasi pembaharuan dalam kebijakan yang termuat dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, melakukan kerja sama dengan lembaga internasional terkait legalitas kebijakan dalam mengatur logo rating game sesuai dengan adat dan budaya yang diterapkan di Indonesia, memfasilitasi sistem pendidikan media sebagai sarana pembelajaran anak, serta adanya rancangan Perpres terkait Program Percepatan Industri Gim Nasional yang akan disahkan beberapa tahun yang akan datang. Selain itu, Implikasi Hukum dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun

2016 masih memiliki kekurangan dalam hal penerapan ketentuan sanksi dan denda, hal itu belum dimuat dalam kebijakan terkait pengawasan terhadap *developer game* untuk turut mendaftarkan produk game yang eksis di Indonesia, sehingga hal tersebut menjadi suatu keterbatasan dalam melakukan pengawasan *game online* yang masih belum terdaftar di Indonesia dan dari hal itu, masih banyak *game online* dengan konten berbahaya yang memicu banyaknya pemain yang masih di bawah umur dalam memainkannya. Oleh karena itu, peneliti memiliki keterbatasan dalam hal mendapatkan data ilmiah melalui sumber buku dan jurnal dikarenakan belum banyaknya penelitian yang dilakukan dalam mengkaji klasifikasi permainan interaktif elektronik atau klasifikasi game online, sehingga dalam mendapatkan validitas data dilakukan secara empiris melalui instansi yang menangani dan memiliki kebijakan dalam hal pengawasan teknologi digital seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

## Daftar Pustaka

### Jurnal

- Fikri Yumna Aqila, et.al, "Pengalaman Remaja Berusia di Bawah 18 Tahun Dalam Bermain Grand Theft Auto Game", *Jurnal Psikologi Undip*, Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Volume 16 Nomor 1, 2017, DOI: <https://doi.org/10.14710/jpu.16.1.54-63>
- Hario Bismo Kuntarto dan Amith Prakash, "Literasi Digital Pada Anak-Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Media dan Komunikasi*, Direktorat Jenderal APTIKA Kominfo RI Volume 3 Nomor 2, 2020, DOI: <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.92>.
- Haryo Pambuko Jiwandono, "Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand Theft Auto", *Jurnal Studi Pemuda*, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Gadjah Mada Volume 4 Nomor 1, 2015, DOI: <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.36730>.
- Hasan Baharun dan Febri Deflia, "Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi Digital", *Jurnal Tatsqif*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram Volume 17 Nomor 1, 2019, DOI: <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.625>.
- Kartini, Murtiningsih, "Perlindungan Anak Dari Konten Berbahaya Media Elektronik Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak", *Jurnal Yustitia*, Fakultas Hukum, Universitas Wiralodra Volume 5 Nomor 2, 2019, DOI : <https://doi.org/10.31943/yustitia.v5i2.90>.

### Buku

- Ali, Zainudin, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013.
- Amirudin dan Askin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Grafindo Persada, Jakarta, 2006.

*"Kewenangan Komite Klasifikasi Dalam Uji Kesesuaian Game Online "Grand Theft Auto V" Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik"*

Hakim, Lukman, *Filosofi Kewenangan Organ dan Lembaga Daerah*, Setara Press, Malang, 2012.

Ilham, *E-Governance*, Deepublish, Yogyakarta, 2021.

Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2018.

Suratman dan philiph Dillah, *Metode Penelitian Hukum*, Alfabeta, Bandung, 2013.

### **Peraturan Perundang-undangan**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 12 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika

### **Internet**

Davit Setyawan, "KPAI Nilai Draft Permen Game Online Langgar UU Perlindungan Anak", <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-nilai-draft-permen-game-online-langgar-uu-perlindungan-anak>, Dikunjungi pada 11 September 2022, Pukul 14.44 WIB

Pratiwi Agustini, *Indonesia Game Rating System (IGRS)*, <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/indonesia-game-rating-system-igrs-2/>, Dikunjungi pada 10 Maret 2023 Pukul 17.18 WIB.