

PENGATURAN HUKUM VIDEO GAME CENSORSHIP MENURUT HUKUM POSITIF INDONESIA

Ardi Krisna Wardhana, Program Studi Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum
Universitas Mataram, Email: ardikrisna20@gmail.com

Zainal Asikin, Fakultas Hukum Universitas Mataram,
Email: asikinzainal@yahoo.com

Aris Munandar, Fakultas Hukum Universitas Mataram,
Email: arismunandarfh@unram.ac.id

doi: <https://doi.org/10.24843/KS.2023.v11.i09.p16>

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis pengaturan hukum *Video Game Censorship* menurut hukum positif di Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaturan *video game censorship* dalam hukum positif di Indonesia belum diatur secara khusus, namun prinsip dasar serta ketentuan aturan-aturan yang berhubungan dengan pemberlakuan sensor terhadap video game di Indonesia telah diatur dalam beberapa undang – undang dan peraturan mulai dari Undang - Undang Dasar NRI 1945, Undang – Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman, Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Lembaga Sensor Film, Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE hingga Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang dimana memiliki pasal-pasal terkait dan aturan pendukung pemberlakuan video game censorship.

Kata Kunci: pengaturan hukum, *Video Game Censorship*, hukum positif Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to analyze the legal arrangements of Video Game Censorship according to positive law in Indonesia. The type of research used is normative legal research. The results of this study indicate that the regulation of video game censorship in positive law in Indonesia has not been specifically regulated, but the basic principles and provisions relating to the application of censorship of video games in Indonesia have been regulated in several laws and regulations starting from Law - The 1945 Constitution of the Republic of Indonesia, Law Number 33 of 2009 concerning Film, Government Regulation Number 18 of 2014 concerning Film Censorship Institutions, Law Number 19 of 2016 concerning ITE to Ministerial Regulation Number 11 of 2016 concerning Classification of Electronic Interactive Games which have related articles and supporting rules for implementing video game censorship.

Keywords: legal arrangements, *Video Game Censorship*, Indonesian positive law

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sarana hiburan bagi masyarakat pada umumnya mengalami perubahan yang sangat signifikan dari masa kemasa, dahulu sekitar tahun 90an anak-anak mencari hiburan dengan cara tradisional begitu juga orang – orang dewasa. Bermain kelereng, petak umpet, main kasti dan beberapa permainan tradisional lainnya adalah permainan-permainan tradisional yang populer dimasanya. Namun seiring berjalannya waktu permainan-permainan tersebut mulai ditinggalkan dan dilupakan mungkin saat ini hanya segelintir orang yang masih bermain permainan tradisional tersebut terutama

masyarakat yang tinggal di tempat terpencil. Hal ini terjadi karena adanya kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan dalam berbagai macam kegiatan manusia itu sendiri mulai dari akses informasi yang sangat cepat sampai kemudahan berpergian dari suatu tempat ketempat lain.¹

Dalam perkembangannya sarana hiburan tidak lepas dari kemajuan yang sangat pesat, yang mengakibatkan hiburan tradisional mulai ditinggalkan dahulu anak – anak biasanya lebih memilih bermain diluar untuk menghabiskan waktu sekarang mereka lebih senang untuk duduk diam dirumah menonton tv atau bermain video game dalam handphone.

Hiburan yang disiarkan melalui tv juga mengalami perubahan serta aturan demi aturan muncul guna menutupi celah – celah hukum yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Misalnya dulu menonton tv setiap hari biasanya pada pagi hari dan sore hari ada tayangan kartun untuk anak – anak kemudian jam malam sekitar jam 10 ke atas ada tayangan film macam – macam genre mulai dari action hingga fantasi untuk orang dewasa. Tayangan – tayangan tersebut dapat dikatakan bebas dari sensor contohnya saja film legenda warkop DKI yang biasanya memiliki adegan – adegan bersama perempuan seksi serta candaan yang terkadang berbau porno namun masih bebas tayang tanpa adanya potongan atau “blur” pada siaran salah satu tv nasional saat itu.

Namun setelah muncul suatu lembaga negara yaitu KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) serta pembaharuan UU Perfilman dengan dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman tayangan-tayangan di siaran tv nasional penuh dengan sensor, salah satu bentuknya yaitu dengan blur terutama ditayangan tayangan anak-anak seperti Spogebob Squarepants, Naruto, Doraemon dan tayangan lainnya. Berita pun seperti miss universe atau sinetron juga tidak luput dari sensor. Suka tidak suka sensor tersebut terjadi akibat pemberlakuan aturan hukum baru yang kemudian di terapkan keseluruh sistem hukum yang berlaku saat itu. Jika aturan mengenai lembaga KPI tidak muncul saat itu dan UU Perfilman tidak di perbarui mungkin saat ini siaran tv nasional di Indonesia masih sama seperti dulu, minim sensor.²

Berbicara mengenai penerapan aturan sensor pada tayangan dan film yang semakin ketat karena munculnya sebuah regulasi baru, maka timbul sebuah permasalahan berkaitan dengan video game atau yang biasa kita sebut permainan dalam Handphone (HP), Playstation (PS), ataupun komputer karena kita bermain menggunakan perangkat elektronik yang tersambung ke layar tv, handphone atau monitor. Video game merupakan sarana hiburan yang hampir sama dengan film namun berbeda cara menikmatinya karena konsumen lebih aktif sedangkan menonton film konsumen lebih pasif.

Jika melihat kedua hal tersebut antara film dan video game yang pada dasarnya sama-sama media hiburan namun hanya film saja yang diberlakukan sensor di Indonesia padahal video game juga memiliki banyak genre serta konten-konten

¹ Nurhayati Nufus dan Adzikra, *Sensor Film Berggenre Agama (Studi Fenomenologi Pada Lembaga Sensor Film (Lsf) Republik Indonesia)*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Vol. 11 No. 2, (2020): 192-207.

² Angel Anastasia Umbas, et.all, *Tindak Pidana Peredaran Film Tanpa Lulus Sensor Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman*, Lex Administratum, Vol. IX No. 2, (2021): 146-155.

yang tidak cocok dimainkan oleh anak-anak ataupun dari segi budaya berbeda dari publisher atau penjual video game tersebut.

Film ada yang khusus untuk dewasa begitu juga dengan video game namun masyarakat secara umum cenderung berfikir bahwa bermain Playstation, Komputer atau Handphone itu biasanya hanya bermain permainan anak-anak saja. Inilah mengapa di beberapa negara memiliki lembaga sensor video game sendiri ataupun gabungan dengan lembaga sensor film yaitu berkaitan dengan industri entertainment (hiburan).³Guna menyensor muatan yang tidak pantas atau negatif didalam permainan seperti tujuan dari adanya sensor film itu sendiri serta memberikan peringatan kepada konsumen bahwa game ini tidak cocok untuk anak - anak.⁴

Hukum mengenai video *game censorship* (sensor permainan) di Indonesia belum ada secara khusus yang mengatur maka akan timbul suatu kekosongan norma yang bisa saja dapat dimanfaatkan oleh penjual atau oknum-oknum tertentu untuk mencari keuntungan di negara Indonesia sehingga mengakibatkan kerugian terhadap penikmat video game yaitu konsumen itu sendiri.

Penelitian dengan fenomena yang sedang diteliti ini sudah pernah dikaji oleh penelitian terdahulu. Penelitian pertama dari Ahmad Budi Setiawan, Jurnal Penelitian Pos dan Informatika tahun 2017 dengan judul "*Pengembangan Kebijakan Terhadap Penyediaan Layanan Aplikasi Dan Konten Pada Ekosistem Digital Melalui Over The Top*"⁵ Penelitian kedua dari Laily Indrianingsih dan Budiarsih, Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance tahun 2022 dengan judul "*Analisis Hukum Konten Negatif Di Platform Youtube Di Indonesia*".⁶

Pada beberapa penelitian terdahulu di atas, bahwasanya terlihat terdapat persamaan tema dengan artikel ini yakni tentang kebijakan aplikasi di Indonesia yang berbasis penyimpangan dan akan merugikan. Tetapi terdapat perbedaan pada penelitian sebelumnya, bahwa pada penelitian pertama hanya fokus membahas mengenai gambaran dan rekomendasi untuk regulasi mengenai pengembangan layanan aplikasi konten pada ekosistem digital melalui OTT. Selain itu pada penelitian kedua hanya fokus membahas pandangan hukum bagi penonton terhadap tayangan konten negatif pada platform youtube di Indonesia dan untuk menganalisis tentang upaya pengawasan media digital terhadap penonton pada platform youtube di Indonesia. Sedangkan pada artikel ini penulis berfokus pada pengaturan hukum *Video Game Censorship* menurut hukum positif di Indonesia. Sehingga dapat penulis simpulkan bahwasanya antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini tidak memiliki kesamaan objek penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik permasalahan yang menjadi fokus penelitian yaitu bagaimanakah pengaturan hukum *Video Game Censorship* menurut hukum positif di Indonesia ?

³ Rusnawati, *Efektivitas Sensor Mandiri Pada Orang Tua Terhadap Tontonan Anak Usia 2-6 Tahun*, Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian, Vol. 2, No. 4, (2021).: 108-111

⁴ *Ibid.*

⁵ Ahmad Budi Setiawan, *Pengembangan Kebijakan Terhadap Penyediaan Layanan Aplikasi Dan Konten Pada Ekosistem Digital Melalui Over The Top*, Jurnal Penelitian Pos dan Informatika, Vol.08 No 02, (2018).

⁶ Laily Indrianingsih dan Budiarsih, *Analisis Hukum Konten Negatif Di Platform Youtube Di Indonesia*, Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance, Vol.02 No.3, (2022).

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ini yakni untuk menganalisis dan mengidentifikasi pengaturan hukum *Video Game Censorship* menurut hukum positif di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif dengan metode pendekatan yang digunakan ada 2 (dua) macam metode yang diantaranya pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Mengenai sumber bahan hukum ada 3 (tiga) antara lain bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Adapun bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan yang diantaranya: Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; Kitab Undang-undang Hukum Acara Perdata, Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, Peraturan Pemerintah Nomor 18 tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film, Peraturan Menteri Kominfo No. 11 Tahun 2016, UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Undang-undang (UU) No. 19 Tahun 2016. Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Lalu Bahan hukum sekunder yang digunakan seperti rancangan undang-undang, hasil-hasil penelitian, atau pendapat pakar hukum yang ada kaitannya dengan masalah yang diteliti. Sedangkan Bahan Hukum Tersier, yaitu bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti kamus (hukum), ensiklopedia.

Pada penelitian ini prosedur pengumpulan bahan hukum yang digunakan yakni dengan teknik studi kepustakaan yaitu dengan mengadakan penelaahan bahan-bahan pustaka, menelusuri, membaca, mempelajari serta mengkaji berbagai literatur berupa peraturan perundang-undangan, buku-buku, dan pendapat pakar hukum yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.⁷ Setelah semua Bahan hukum yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan Tehnik analisis kualitatif, yaitu di mulai dengan mengkaji norma hukum yang ada kemudian menguraikan, melukiskan dan di terangkan dengan tujuan di samping untuk mengungkapkan kebenaran sekaligus untuk memahami kebenaran tersebut.⁸ Adapun mengani metode analisis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Penafsiran ekstensif atau penafsiran memperluas, Penafsiran antisipasi atau futuristik Dan Penafsiran teleologis.⁹

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan *Video Game Censorship* Menurut Hukum Positif Di Indonesia

Pengaturan sensor awalnya dilakukan untuk membatasi akses terhadap informasi-informasi yang dianggap dapat merugikan pemerintah ini tercermin dari penerapan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 1982 tentang

⁷ Dapri Liber Sonata, *Metode Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris: Karakteristik Khas Dari Metode Meneliti Hukum*, Fiat Justisia Ilmu Hukum, Vol.8 No.1 (2014).

⁸ *Ibid.*

⁹ David Tan, *Metode Penelitian Hukum: Mengupas Dan Mengulas Metodologi Dalam Menyelenggarakan Penelitian Hukum*, NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol. 8 No.8 (2021).

Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 1966 tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Pers sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1971, dimana dalam undang-undang tersebut terdapat aturan mengenai (Surat Izin Usaha Penerbitan Pers atau SIUPP) adalah surat izin yang diperlukan bagi perusahaan penerbitan dan pers untuk menjalankan usahanya pada zaman Orde Baru. Pencabutan SIUPP sering digunakan untuk mengontrol dan memberangus perusahaan pers yang tidak sejalan atau berseberangan dengan pemerintahan.

Dalam pengertiannya sensor tidak hanya melakukan blur atau memotong film namun segala hal yang berkaitan terhadap pembatas terhadap kebebasan berbicara atau pemberangusan terhadap materi komunikasi yang dinilai bertentangan, mencederai, sensitif, atau tak nyaman bagi pemerintah atau organisasi media yang ditetapkan oleh suatu badan sensor.¹⁰ Adapun alasan-alasan penyensoran berbeda-beda terhadap jenis-jenis informasi yang disensor:

- 1) Alasan moral, penghapusan materi yang dinilai mengganggu atau meragukan secara moral. Pornografi, misalnya, sering disensor karena alasan ini, khususnya pornografi anak, yang dilarang secara hukum di sebagian besar negara;
- 2) Alasan militer, proses menjaga dan menjauhkan rahasia intelijen militer dan taktik militer dari musuh. Ini digunakan untuk melawan aksi spionase atau mata-mata dalam proses pengumpulan informasi militer. Seringkali pihak militer juga berusaha menahan atau mencegah informasi yang tak nyaman secara politik, meskipun bukan informasi intilijen yang sesungguhnya atau merupakan taktik perang;
- 3) Alasan politik, ketika pemerintah menahan informasi dari rakyatnya. Ini sering dilakukan untuk mengendalikan masyarakat dan mencegah kebebasan berekspresi yang dapat memicu pemberontakan;
- 4) Alasan agama, ketika materi-materi yang dinilai bertentangan dengan keyakinan tertentu dihapus. Ini sering melibatkan suatu penganut agama dominan yang memaksakan pembatasan-pembatasan terhadap penganut agama minoritas. Bentuk lainnya, suatu agama menolak karya dari pihak lain yang mereka yakini isinya tidak sesuai dengan keyakinan mereka.
- 5) Alasan perusahaan adalah proses ketika redaksi media campur tangan dalam mencegah penerbitan informasi yang menggambarkan secara negatif bisnis mereka atau mitra bisnis mereka.¹¹

Alasan-alasan tersebut dapat menjadi landasan diberlakukannya sensor terhadap suatu hal tertentu yang dianggap merugikan jika dikaitkan dengan alasan politik dan militer maka pemberlakuan sensor terhadap media pers saat jaman orde baru dapat dikatakan sebagai usaha pemerintah untuk membatasi informasi yang tidak sesuai dengan keinginan penguasa.

Secara khusus penyensoran permainan belum diatur di dalam aturan perundang-undangan namun ada beberapa undang-undang yang dapat dijadikan landasan untuk menelaah serta memberikan penemuan hukum (*rechtsvinding*) terhadap permasalahan hukum tentang *video game censorship* yang muncul atau akan muncul di masa yang akan datang. Oleh karenanya, terdapat beberapa dasar hukum

¹⁰ David Goldberg, *et.all*, *Regulating the Changing Media: A Comparative Study*. Oxford University Press. Inggris, 1988, hlm. 207.

¹¹ Timothy Jay, *Why We Curse: A Neuro-psycho-social Theory of Speech*. John Benjamins Publishing Company, London, 2000, hlm. 208-209.

yang berlaku di Indonesia yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam *video game censorship*, seperti:

A. Prinsip – Prinsip Dasar Pengaturan Video Game Censorship Dalam Undang – Undang Dasar NRI 1945

Menurut pendapat Naswardi terhadap alasan diberlakukan sensor film berkaitan dengan tujuan dari UUD NRI 1945 yaitu Pemenuhan hak dan perlindungan anak merupakan hak konstitusional anak yang dijamin dan dilindungi oleh Undang-Undang Dasar NRI 1945, sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 28B ayat (2): “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”.

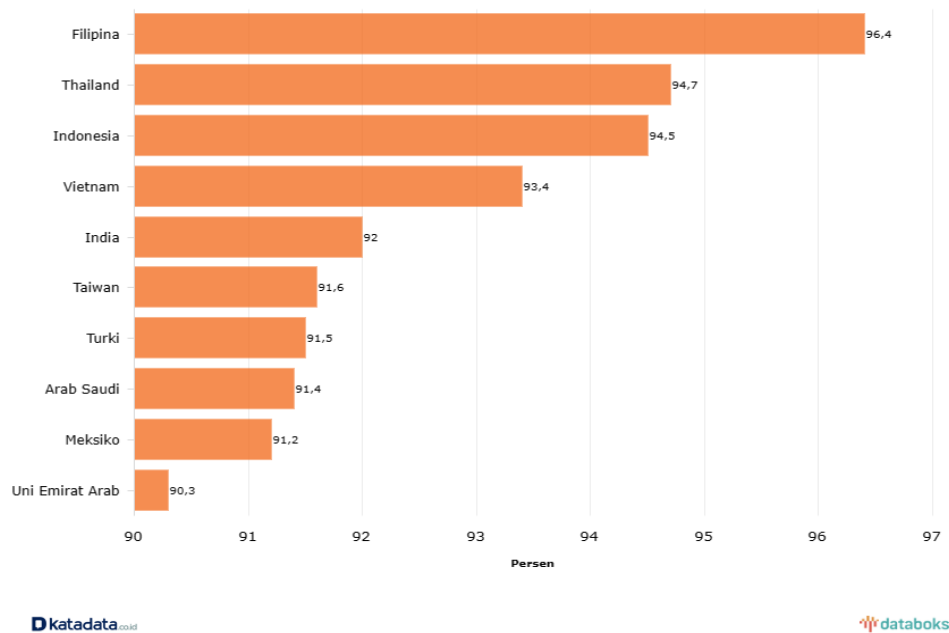
Berdasarkan pasal di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya hak konstitusi anak yang secara eksplisit dijamin dalam undang-undang dasar tersebut, menegaskan bahwa pemenuhan dan perlindungan anak menjadi arus utama dalam pembangunan. Bagian yang tidak terpisahkan dari pemajuan hak asasi manusia, khususnya hak asasi anak. Salah satu hak asasi anak tersebut adalah hak menerima informasi, baik lisan maupun tertulis, sesuai dengan tahapan usia dan perkembangannya. Film dan iklan film merupakan salah satu sumber informasi dan hiburan yang sangat disenangi anak. Maka anak merupakan objek penerima pesan dan penerima informasi melalui film sebagai karya seni budaya, pranata sosial, dan media komunikasi massa.

Peran strategis perfilman dalam penyelenggaraan perlindungan anak sangat nyata karena melalui film, akhlak mulia anak, pendidikan, nilai budaya, dan kesejahteraan anak dapat dibangun dan ditanamkan. Karena itu, penyelenggaraan perfilman perlu diupayakan secara baik, berkualitas, berintegritas, dan ramah anak.

Penyelenggaraan perfilman yang ramah anak adalah kebutuhan mendesak dan penting. Mengingat anak adalah pelanjut dan penerus estafet kepemimpinan dan keberlangsungan negara, tubuh dan pikirannya perlu dijaga dari dampak negatif film dan iklan film. Salah satunya, melalui pembangunan sistem sensor film yang ramah anak.¹² Perlindungan anak menjadi alasan kenapa diberlakukan sensor terhadap tayangan film atau iklan, hal ini juga dapat menjadi alasan yang kuat agar diberlakukannya sensor terhadap video game.

¹² Hendro Saputra Siahaan dan Bambang Indra Gunawan, *Peran Hukum Pada Anak Terhadap Penyalahgunaan Tontonan Berbahaya Dalam Media Elektronik*, Jurnal Lex Justitia, Vol. 1 No. 2, (2019): 176-185.

Gambar 1
Jumlah Pemain Video Game Terbanyak Di Dunia Tahun 2022
10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)



(Sumber : Katadata.com yang diolah penulis)

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa peningkatan signifikan terhadap para pemain game di negara Indonesia. Peningkatan tersebut sudah pasti mempengaruhi konsumen atau penikmat game di negara ini, apalagi regulasi sensor terhadap video game tidak diatur secara khusus maka dampak – dampak negatif seperti yang disampaikan oleh Dr. Naswadi tidak terkontrol dengan baik sehingga UUD NRI 1945 sebagai tujuan penjamin hak dan perlindungan anak tidak diterapkan sebagaimana mestinya pada masa modern saat ini. UUD NRI 1945 dapat menjadi dasar dibuatnya video game censorship dikaitkan dengan asal muasal penerapan regulasi penyensoran terhadap film.

- B. Undang – Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Lembaga Sensor Film

Undang – undang ini membahas mengenai film dimana dalam pasal 1 ayat 1 mengatakan “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.” Kemudian Pasal 1 ayat 9 berisi : “Sensor film adalah penelitian, penilaian, dan penentuan kelayakan film dan iklan film untuk dipertunjukkan kepada khalayak umum.”

Jika melihat kedua isi Pasal 1 ayat (1) tersebut dapat dikatakan bahwa aturan mengenai film dibuat kemudian ditunjukan kepada khalayak umum harus di lakukan prosedur sensor mulai dari penelitian, penilaian lalu penentuan kelayakannya hingga dapat di edarkan kepada masyarakat. Kemudian jika melihat pada Pasal 1 ayat (9) tersebut maka dapat disimpulkan bahwasanya *videogame* yang diedarkan melalui Appstore, Playstore dan

marketplace lainnya ditunjukkan kepada masyarakat umum harus melalui prosedur sensor terlebih dahulu. Contoh video game sebagai karya seni yaitu seri *The Last of Us* dimana merupakan serial post-apocalyptic terbaru hasil adaptasi video game bertajuk serupa yang dikembangkan Naughty Dog. Berikut sinopsis *the last of us*, secara garis besar mengisahkan Joel (Pedro Pascal), penyelundup yang bertugas mengawal Ellie (Bella Ramsey) untuk melintasi Amerika Serikat pasca-apokaliptik.¹³

Seri *the last of us* adalah film yang diadaptasi dari game berjudul sama sehingga walaupun tidak semua game dapat di jadikan film namun ini memperkuat anggapan video game bukan hanya permainan atau hiburan yang ditunjukkan untuk anak – anak melainkan sarana hiburan yang universal dapat dimainkan oleh berbagai macam orang. Pembuatan game ini juga sama dengan film memerlukan aktor -aktor yang memeragakan scenario dari sutradara berikut gambaran aktor menggunakan teknologi motion capture dalam pembuatan game *the last of us*.

Dalam hal ini berkaitan dengan sensor rating(penggolongan) umur pada video game tersebut pada beberapa negara rata – rata memberikan rating 18+ sedangkan untuk filmnya 15+ hingga 18+ ke atas karena di dalam ceritanya terdapat adegan kekerasan hingga seksual. Dari rating tersebut dapat dilihat bahwa tiap negara mempunyai klasifikasi tersendiri saat melakukan penyensoran dimana sensor dilakukan agar dapat menentukan rating yang tepat untuk dapat di konsumsi oleh masyarakat umum sesuai dengan norma serta nilai - nilai kebudayaan negara tersebut.

Contoh film dan game sebagai satu sarana hiburan yaitu dalam seri film *the Last of Us* konsumen dapat menikmati secara pasif dengan cara menonton alur jalan cerita yang sudah difilmkan sedangkan dalam video game atau permainannya konsumen diharuskan untuk aktif menggerakkan karakter Joel dan Ellie untuk menikmati cerita seri tersebut namun kedua hal tersebut menurut hukum positif di Indonesia belum diatur secara khusus di satu sisi filmnya memiliki aturan terkait sensor untuk diedarkan di Indonesia sedangkan gamenya tidak mengharuskan untuk mengikuti aturan sensor untuk dinikmati oleh konsumen yang membelinya di marketplace yang menyediakan. Padahal kedua sarana hiburan ini adalah satu objek hiburan yang sama namun berbeda cara menikmatinya. UU nomor 33 tahun 2009 Pasal 4 huruf c film berfungsi sebagai sarana hiburan.

Penggolongan atau rating terhadap film juga sudah diterapkan pada pasal 7 yaitu “Film yang menjadi unsur pokok kegiatan perfilman dan usaha perfilman disertai pencantuman penggolongan usia penonton film yang meliputi film:

- a. Untuk penonton semua umur;
- b. Untuk penonton usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih;
- c. Untuk penonton usia 17 (tujuh belas) tahun atau lebih; dan
- d. Untuk penonton usia 21 (dua puluh satu) tahun atau lebih.”

Penggolongan ini adalah sebuah bagian dari penyensoran itu sendiri dimana objek yg telah di sensor melalui prosedur dari lembaga sensor film

¹³ Agus Setiawan, *Sinopsis The Last Of Us Perjalanan Lintasi Amerika Pasca Pandemic*, diakses pada <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230116184844-220-901144/sinopsis-the-last-of-us-perjalanan-lintasi-amerika-pascapandemi> 10 Juli 2023.

Indonesia akan mendapatkan rating guna menjadi pedoman atau patokan kepada masyarakat dalam menonton film. Kaitannya dengan penggolongan video game yaitu dimana game yang telah di sensor akan mendapat rating baru dapat diedarkan secara resmi.

Aturan mengenai rating sebenarnya sudah di buat di Indonesia melalui Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, aturan ini hanya memuat penggolongan tadi namun tidak memuat mengenai sensor terhadap video game. Aturan ini dapat menjadi dasar acuan mengenai penggolongan video game yang telah lulus sensor nantinya.

Aturan rating tersebut dapat di klasifikasikan setelah melakukan analisis terhadap hal – hal yang dilarang termuat dalam Undang – Undang Nomor 18 Tahun 2014 yaitu Pasal 29 ayat (2) Penyensoran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi isi film dan iklan film dari segi:

- 1) Kekerasan, Perjudian, Dan Narkotika;
- 2) Pornografi;
- 3) Suku, Ras, Kelompok, Dan/ Atau Golongan;
- 4) Agama;
- 5) Hukum;
- 6) Harkat Dan Martabat Manusia; Dan
- 7) Usia Penonton Film.

Kriteria diatas dapat menjadi sumber dalam melakukan analisis penyensoran terhadap video game, dimana prosedur tersebut dilakukan oleh sebuah lembaga yang telah disahkan oleh negara dalam kaitannya dengan industri perfilman yaitu Lembaga Sensor Film atau LSF. Kemudian pada pasal 30 tercantumkan penjelasan kriteria seperti apa yang dapat di lakukan kegiatan penyensoran :

- (1) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film dari segi kekerasan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (2) huruf a meliputi adegan visual, dialog, dan/atau monolog yang dapat mendorong penonton bersimpati pada pelaku yang melakukan kekerasan sadis terhadap manusia dan hewan.
- (2) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film dari segi perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (2) huruf a meliputi adegan pelaksanaan berjudi berulang-ulang dan teknik berjudi secara berlebihan.
- (3) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film dari segi narkotika sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (2) huruf a meliputi adegan Teknik penggunaan narkotika, psikotropika dan zat adiktif lainnya secara vulgar dan mudah ditiru.
- (4) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film dari segi pornografi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (2) huruf b meliputi adegan visual, dialog, dan/atau monolog yang menampilkan nafsu seks secara vulgar dan berlebihan.
- (5) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film dari segi suku, ras, kelompok, dan/atau golongan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (2) huruf c meliputi adegan visual, dialog, dan/atau monolog yang dapat mengadu domba antar komunitas politik atau komunitas sosial, dan dapat menampilkan kesan mendescreditkan dan/atau merendahkan suku, ras, kelompok dan/atau golongan.

- (6) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film dari segi agama sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (2) huruf d meliputi adegan visual, dialog, dan/atau monolog yang dapat merusak kerukunan hidup beragama, yang memperolok-olok dan/atau meremehkan kesucian agama atau simbol agama.
- (7) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film dari segi hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (2) huruf e meliputi adegan visual, dialog, dan/atau monolog yang dapat mendorong penonton melakukan tindakan melawan hukum dan/atau anarkis terhadap Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan/atau lambang negara.
- (8) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film dari segi harkat dan martabat manusia sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 ayat (2) huruf f meliputi adegan visual, dialog dan/atau monolog yang melanggar hak asasi manusia.
- (9) Kriteria penyensoran terhadap isi film dan iklan film yang dikaitkan dengan usia penonton sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 meliputi adegan visual dan dialog, dan/atau monolog yang layak atau tidak layak dipertontonkan.

Atas beberapa kriteria tersebut, maka lebih lanjut merujuk pada Pasal 7 UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Penggolongan Usia dalam menentukan usia penonton dipertegas juga Pada Pasal 33 Sampai Dengan Pasal 38 PP Nomor 18 Tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film, Pasal 34 berisi tentang Film dan Iklan Film digolongkan untuk penonton semua umur apabila memenuhi kriteria:

- a) Dibuat dan ditujukan untuk penonton semua umur dengan penekanan pada anak-anak;
- b) Berisi tema, judul, adegan visual, serta dialog dan/atau monolog sesuai usia dan tidak merugikan perkembangan dan kesehatan fisik dan jiwa anak-anak;
- c) Mengandung unsur pendidikan, budaya, budi pekerti, hiburan sehat, apresiasi estetika dan/atau mendorong rasa ingin tahu mengenai lingkungan;
- d) Tidak mempertontonkan adegan kekerasan, baik fisik maupun dialog dan/atau monolog, yang mengakibatkan mudah ditiru/diikuti oleh anak-anak;
- e) Tidak mempertontonkan adegan yang memperlihatkan perilaku atau situasi membahayakan yang mudah ditiru/diikuti oleh anak-anak;
- f) Tidak mengandung adegan visual dan/atau dialog dan/atau monolog yang dapat mendorong anak meniru perilaku seks, bersikap tidak sopan kepada orang tua dan/atau guru, memaki orang lain dan/atau menggunakan kata-kata kasar serta adegan anti social seperti tamak, licik, dan/atau dusta;
- g) Tidak mengandung muatan yang membuat anak-anak percaya kepada klenik atau ilmu gaib/perdukunan, spiritual magis, mistis, dan tahayul yang bertentangan dengan norma agama;
- h) Tidak mengandung adegan visual horor dan sadis; dan/atau

- i) Tidak menampilkan adegan visual, dialog, dan/atau monolog yang dapat mengganggu perkembangan jiwa anak seperti perselingkuhan, bunuh diri, perjudian, penggunaan narkoba dan zat adiktif lainnya.

Kemudian Pasal 34 PP *a Quo* Film dan iklan film digolongkan untuk penonton usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih apabila memenuhi kriteria:

1. Mengandung nilai pendidikan, budi pekerti, apresiasi, estetika, kreatifitas, dan pertumbuhan rasa ingin tahu yang positif;
2. Berisi tema, judul, adegan visual serta dialog dan/atau monolog yang sesuai dengan penonton berusia peralihan dari anak-anak ke remaja; dan/atau
3. Tidak menampilkan adegan yang peka untuk ditiru oleh usia peralihan dari anak-anak ke remaja seperti adegan berbahaya serta adegan pergaulan bebas antar manusia yang berlainan jenis maupun sesama jenis.

Lebih lanjut dalam Pasal 35 PP *a Quo*, Film dan Iklan Film digolongkan untuk penonton usia 17 (tujuh belas) tahun atau lebih apabila memenuhi kriteria:

- a. Mengandung nilai pendidikan, budaya, budi pekerti, apresiasi, estetika, dan/atau pertumbuhan rasa ingin tahu yang positif;
- b. Berisi tema, judul, adegan visual serta dialog dan/atau monolog yang sesuai dengan penonton berusia 17 (tujuh belas) tahun ke atas;
- c. Berkaitan dengan seksualitas yang disajikan secara proporsional dan edukatif;
- d. Berkaitan dengan kekerasan yang disajikan secara proporsional; dan/atau
- e. Tidak menampilkan adegan sadisme.

Kemudian pada ketentuan Pasal 36 PP *a Quo*, Film dan iklan film digolongkan untuk penonton usia 21 (dua puluh satu) tahun atau lebih apabila memenuhi kriteria:

- 1) Judul, tema, adegan visual, dan/atau dialog dan/atau monolog yang ditujukan untuk orang dewasa;
- 2) Tema dan permasalahan keluarga;
- 3) Adegan visual dan dialog tentang seks serta kekerasan dan sadisme tidak berlebihan;
- 4) Penayangan di televisi setelah pukul 23.00 sampai dengan pukul 03.00 waktu setempat; dan/atau
- 5) Pertunjukan hanya di gedung bioskop, kecuali untuk kegiatan apresiasi film atau pertunjukan film untuk tujuan pendidikan dan/atau penelitian.

Secara spesifik film mempunyai penggolongan- penggolongan usia yang memiliki persyaratan terhadap ketentuan sensor. Apabila syarat terpenuhi maka dapat dimasukkan ke kategori usia tertentu, begitu juga dengan video game ada penggolongan usia yang dapat menjadi acuan dalam melakukan kegiatan sensor misalkan untuk usia kategori 13 tahun tidak memperbolehkan ada adegan seksual maka jika game itu memiliki suatu adegan yang dilarang untuk kategori tersebut apabila tidak di penuhi bisa saja lulus sensor tapi untuk kategori diatasnya 17 tahun atau 21 tahun sebagaimana diatur pada Pasal 37 PP *a Quo*.

Terakhir pada Pasal 38 PP *a Quo* mengatur bahwa:

- a) Film dan iklan film yang sudah lulus sensor dapat ditarik dari peredaran oleh Menteri berdasarkan pertimbangan LSF apabila menimbulkan

gangguan terhadap keamanan, ketertiban, ketentraman atau keselarasan hidup masyarakat.

- b) Ketentuan mengenai penarikan film dan iklan film dari peredaran diatur dalam Peraturan Menteri.

Apabila melanggar ketentuan beberapa pasal yang telah disebutkan diatas akan dikenakan sanksi administratif dan pidana yang di sebutkan dalam Pasal 78 hingga Pasal 83 PP *a Quo*,. Kemudian setelah mendapatkan tanda lulus sensor dengan mengikuti alur prosedur pendaftaran yang ada pada lembaga yang mempunyai kewenangan baru dapat disiarkan pada melalui layanan tv ataupun radio sesuai dengan Pasal 47 UU Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran, jadi terdapat kesinambungan antara LSF dan KPI dalam menjalankan tugas sebagai sebuah lembaga yang memiliki keterkaitan mengenai objek yang di atur dalam pasal – pasal dalam undang – undang perfilman ataupun penyiaran.

Lembaga LSF dan KPI juga pasti sudah melakukan sensor terhadap iklan yang berhubungan dengan video game sebelum dapat tayang di siaran Indonesia. Namun game itu sendiri belum bisa mendapatkan prosedur sensor seperti halnya film karena belum ada lembaga terkait yang diberikan kewenangan.

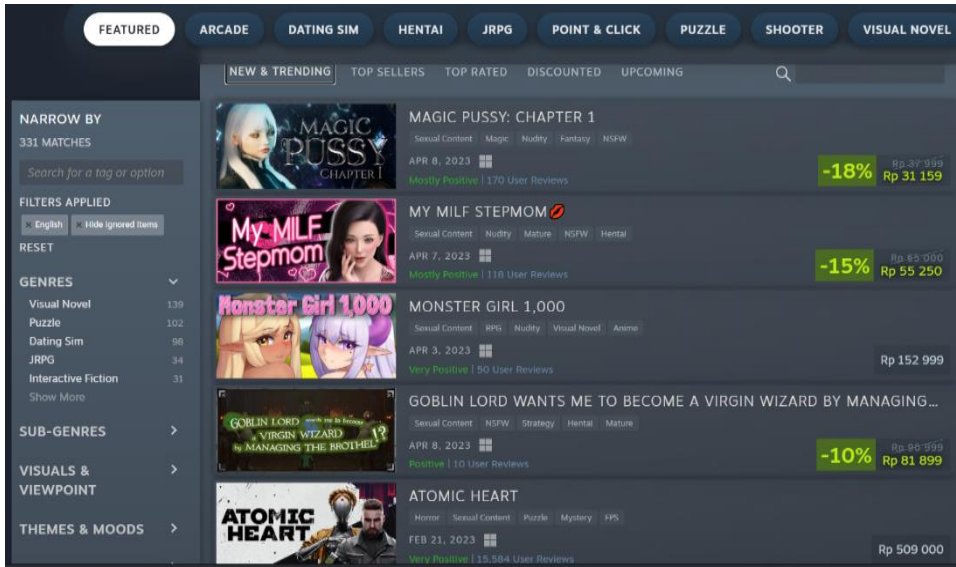
- C. Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE

Dalam undang – undang ITE ada beberapa pasal yang berkaitan dengan konten dalam video game yang dilarang sebagaimana ketentuan Pasal 27 yaitu

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
- (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pasal tersebut di atas berhubungan dengan konten yang dapat disensor dalam film pada Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. kaitannya dengan ayat 1 yaitu tentang kesusilaan atau pornografi sudah pasti dilarang namun hal ini tidak sesuai dengan kenyataannya game -game dewasa masih bebas diperjualbelikan di salah satu platfrom yang sudah masuk regulasi PSE walaupun awalnya sempat diblokir yaitu steam.

Gambar 2
Game-Game Dewasa Masih Bebas Diperjualbelikan



(Sumber : Steam yang diolah oleh penulis)

Tampak game – game dewasa yang diperjualbelikan di steam dengan akun region Indonesia, terlihat juga harga game dikonversi ke mata uang rupiah.

Gambar 3
Daftar Penyelenggara Sistem Elektronik Yang Dihentikan Sementara oleh Kominfo Tahun 2023

			Komunikasi	Kategori		
7	POKER PRO.ID	vip.boyya.com	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BOYAA INTERACTIVE INDONESIA	2022-07-27	detail
8	DOMINO GAPLE BOYA:QIUQIU CAPSA	boyya.id	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BOYAA INTERACTIVE INDONESIA	2022-07-27	detail
9	POKER TEXAS BOYAA	boyya.id	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BOYAA INTERACTIVE INDONESIA	2022-07-26	detail

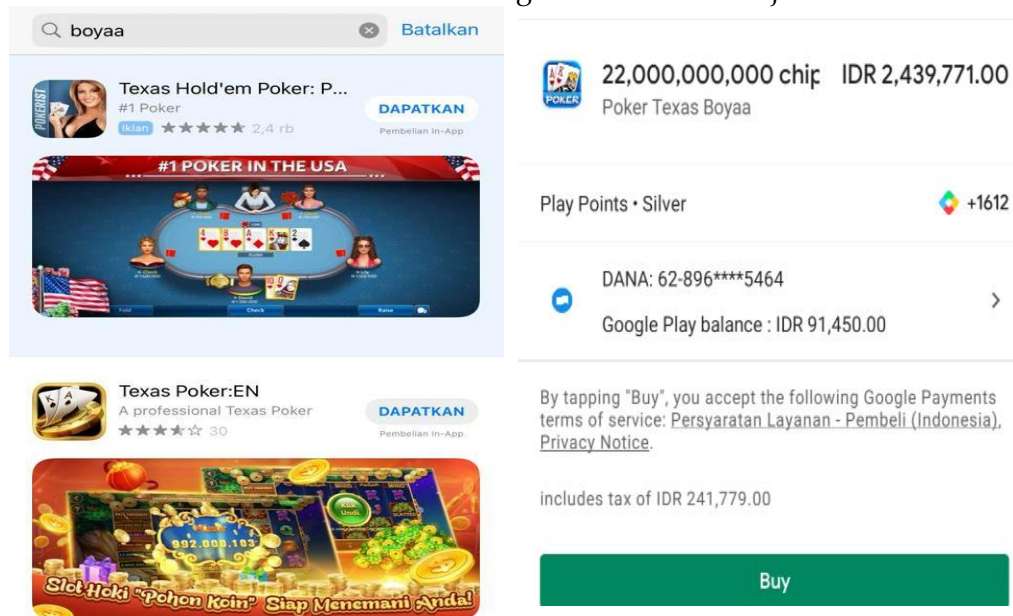
(Sumber : PSE Kominfo, diolah oleh Penulis)

Kemudian Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatakan tidak memperbolehkan judi dalam bentuk elektronik, jika melihat ke game – game yang ada di playstore dan aturan PSE yang diterapkan oleh Permen kominfo itu tidak sinkron sebagai contoh dalam website PSE kominfo tercatat bahwa poker texas booya telah dihentikan sementara tapi masih dapat di download dan dimainkan menggunakan akun region Indonesia

Gambar diambil dari website Kominfo tentang daftar penyelenggara sistem elektronik yang dihentikan sementara, data yang ditampilkan pada tabel merupakan data terbaru per tanggal 11 April 2023 Pukul 15:39 zona waktu

Asia/Singapore.¹⁴ Penghentian sementara merupakan salah satu sanksi administratif yang dapat diberikan oleh Menteri kominfo terdapat pada Pasal 45 ayat 4 huruf b Permen Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

Gambar 4
Gambar Yang Berisi Muatan Perjudian



(Sumber : Google Playstore yang diolah penulis)

Gambaran bahwa chip bisa dibeli menggunakan uang asli dengan nominal paling besar yaitu sekitar 2 juta lebih. Dari penjelasan diatas sangat bertentangan dengan bunyi pasal yang tentang muatan perjudian, sangat jelas poker adalah game judi dan penjual dari game tersebut telah di catat dalam daftar penghentian sementara namun game tersebut masih bisa di download kemudian di install pada handphone konsumen.

Jika dihubungkan dengan sensor maka game tersebut bisa saja menghilangkan fitur untuk membeli item digital (chip) menggunakan uang asli sehingga menjadi sebuah permainan judi biasa tanpa keuntungan/kerugian atau bahkan melakukan filtrasi terhadap game - game yang mengandung nama - nama judi pada saat searching pada aplikasi playstore maupun iOS store, karena itu juga merupakan salah satu cara menyensor atau memfilter untuk memperkecil akses terhadap game - game dengan muatan negatif.

D. Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Peraturan ini ditetapkan berhubungan dengan Undang - undang serta peraturan yang telah disebutkan sebelumnya tentang video game dapat dilihat dari pertimbangan dibuatnya Permen ini :

¹⁴ Press Kominfo, *PSE Domestik*, Diakses Pada <https://pse.kominfo.go.id/home/pse-domestik> 10 Juli 2023.

- a. Bahwa dalam rangka memfasilitasi pemanfaatan teknologi informasi dan melindungi kepentingan umum dari penyalahgunaan informasi elektronik yang mengganggu ketertiban umum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan;
- b. Bahwa Pemerintah perlu melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi informasi berupa Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik;

Pemerintah dengan mengeluarkan Permen ini bertujuan untuk mengklasifikasikan video game atau sebutan hukumnya berdasarkan pasal ini permainan interaktif elektronik, klasifikasi ini sama halnya dengan penggolongan yang ada pada UU Perfilman, dimana film - film yang telah lulus sensor digolongkan kedalam beberapa tingkatan usia sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan dalam Pasal - Pasal UU Perfilman tersebut.

Pasal 2

Peraturan Menteri ini bertujuan untuk mengklasifikasikan Permainan Interaktif Elektronik yang membantu:

- 1) Penyelenggara dalam memasarkan produk Permainan Interaktif Elektronik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia; dan
- 2) Masyarakat Pengguna, termasuk orang tua dalam memilih Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan usia Pengguna

Dalam pasal tersebut game yang dijual oleh penyelenggara(penjual) harus sesuai dengan aturan nilai - nilai norma kebudayaan Indonesia, serta pengguna(konsumen) diharapkan terbantu dengan penggolongan game berdasarkan usia yang ditetapkan yang diatur pada Pasal 4 sampai dengan Pasal 8 PP a Quo.

Pasal 4 mengatur mengenai pengklasifikasian Permainan Interaktif Elektronik berdasarkan kategori konten dan kelompok usia pengguna. Kategori konten terdiri dari berbagai jenis, termasuk rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, zat adiktif lainnya, kekerasan, darah, mutilasi, kanibalisme, penggunaan bahasa, penampilan tokoh, konten seksual, penyimpangan seksual, simulasi judi, horor, dan interaksi daring. Sementara itu, kelompok usia pengguna terdiri dari beberapa kategori, yaitu kelompok usia 3 tahun atau lebih, kelompok usia 7 tahun atau lebih, kelompok usia 13 tahun atau lebih, kelompok usia 18 tahun atau lebih, dan kelompok semua usia. Dalam hal ini, kelompok semua usia merujuk pada kelompok usia 7 tahun atau lebih.

Kemudian dalam ketentuan Pasal 5 mengatur persyaratan yang harus dipenuhi oleh Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 3 tahun atau lebih. Permainan tersebut harus memenuhi serangkaian kriteria berikut:

- 1) Tidak menampilkan konten yang berkaitan dengan rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya.
- 2) Tidak menampilkan kekerasan.
- 3) Tidak menampilkan konten darah, mutilasi, dan kanibalisme.
- 4) Tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa.
- 5) Tidak menampilkan tokoh yang menyerupai manusia dengan alat vital, payudara, atau bokong terlihat.

- 6) Tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual.
- 7) Tidak menampilkan penyimpangan seksual.
- 8) Tidak mengandung simulasi judi.
- 9) Tidak mengandung konten horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang sangat.
- 10) Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan seperti percakapan, multipemain, atau pertukaran data.
- 11) Harus memuat ketentuan pendampingan orang tua.

Selain itu, dalam Pasal 5 ini juga ditambahkan bahwa jika Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan untuk kelompok usia 3 tahun atau lebih memiliki fasilitas transaksi keuangan, permainan tersebut juga harus memenuhi dua ketentuan tambahan yakni tidak menyimpan data pribadi pengguna dan transaksi keuangan hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali. Dalam semua kasus, Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan untuk kelompok usia 3 tahun atau lebih harus disertai dengan pendampingan orang tua.

Kemudian dalam Pasal 6 mengatur persyaratan yang harus dipenuhi oleh Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 7 tahun atau lebih. Permainan tersebut harus memenuhi sejumlah kriteria, antara lain:

- a. Tidak menampilkan konten yang berkaitan dengan rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya.
- b. Tidak menampilkan kekerasan.
- c. Tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang terlihat tidak menyerupai warna darah asli.
- d. Tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa.
- e. Tidak menampilkan tokoh yang menyerupai manusia dengan alat vital, payudara, dan/atau bokong terlihat.
- f. Tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual.
- g. Tidak menampilkan penyimpangan seksual.
- h. Tidak mengandung simulasi judi.
- i. Tidak mengandung konten horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang sangat.
- j. Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan seperti percakapan dan pertukaran data pribadi.

Jika Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan untuk kelompok usia 7 tahun atau lebih memiliki fasilitas transaksi keuangan, permainan tersebut juga harus memenuhi dua ketentuan tambahan yakni tidak menyimpan data pribadi pengguna dan transaksi keuangan hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali. Selain itu, Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan untuk kelompok usia 7 tahun atau lebih harus disertai dengan bimbingan orang tua. Kriteria yang ditetapkan dalam Pasal 6 ini juga berlaku secara mutatis mutandis untuk pengklasifikasian kelompok semua usia.

Pasal berikutnya yakni pada Pasal 7 mengatur kriteria yang harus dipenuhi oleh Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 13 tahun atau lebih. Permainan tersebut harus memenuhi sejumlah kriteria, antara lain:

- 1) Sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memperlihatkan tulisan atau gambar yang berkaitan dengan rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya, namun tidak pada tokoh utama.
- 2) Konten yang terdapat dalam produk menampilkan unsur kekerasan yang terbatas pada tokoh animasi yang menyerupai manusia, tetapi tidak melibatkan kekerasan berulang yang disertai rasa benci, amarah, dan/atau penggunaan senjata yang tidak realistis.
- 3) Konten yang terdapat dalam produk tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia, namun dapat menampilkan unsur darah.
- 4) Konten yang terdapat dalam produk tidak mengandung humor dewasa dan/atau konotasi seksual.
- 5) Konten yang terdapat dalam produk tidak menampilkan tokoh yang menyerupai manusia dengan alat vital, payudara, dan/atau bokong terlihat.
- 6) Konten yang terdapat dalam produk tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dikaitkan dengan kegiatan atau kekerasan seksual.
- 7) Konten yang terdapat dalam produk tidak menampilkan penyimpangan seksual.
- 8) Konten yang terdapat dalam produk tidak berisi kegiatan judi yang menggunakan uang asli atau uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli.
- 9) Konten yang terdapat dalam produk mengandung elemen horor yang bertujuan menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang sangat.
- 10) Produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, dengan persyaratan harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual.
- 11) Produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa pertukaran data pribadi, dengan persyaratan harus mendapatkan persetujuan pemilik data pribadi.

Jika Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan untuk kelompok usia 13 tahun atau lebih memiliki fasilitas transaksi keuangan, permainan tersebut juga harus memenuhi dua ketentuan tambahan tidak menyimpan data pribadi pengguna dan transaksi keuangan hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali. Selain itu, Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan untuk kelompok usia 13 tahun atau lebih harus disertai dengan bimbingan orang tua.

Pasal terakhir yakni Pasal 8 yang mengatur kriteria yang harus dipenuhi oleh Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 18 tahun atau lebih. Permainan tersebut harus memenuhi sejumlah kriteria, antara lain:

- a) Sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memperlihatkan tulisan atau gambar yang berkaitan dengan rokok, minuman keras, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya pada tokoh utama.
- b) Konten yang terdapat dalam produk menampilkan unsur kekerasan pada tokoh animasi yang menyerupai manusia.

- c) Konten yang terdapat dalam produk menampilkan unsur darah, mutilasi, dan kanibalisme.
- d) Konten yang terdapat dalam produk mengandung unsur humor dewasa yang memiliki konotasi seksual.
- e) Konten yang terdapat dalam produk tidak menampilkan tokoh yang menyerupai manusia dengan alat vital, payudara, dan/atau bokong terlihat.
- f) Konten yang terdapat dalam produk tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dikaitkan dengan kegiatan dan/atau kekerasan seksual.
- g) Konten yang terdapat dalam produk tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dikaitkan dengan kegiatan penyimpangan seksual.
- h) Konten yang terdapat dalam produk bukan merupakan kegiatan judi yang menggunakan uang asli atau uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli.
- i) Konten yang terdapat dalam produk mengandung elemen horor yang bertujuan menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang sangat.
- j) Produk Permainan Interaktif Elektronik memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan/atau transaksi keuangan.

Dengan demikian, Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan untuk kelompok usia 18 tahun atau lebih memiliki kriteria yang lebih fleksibel dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih muda, termasuk pengaturan mengenai konten yang berhubungan dengan kekerasan, seksualitas, kegiatan judi, dan horor. Produk tersebut juga dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan yang lebih luas, termasuk percakapan, multipemain, dan transaksi keuangan.

Berdasarkan pada ketentuan sebagaimana diatur pada Pasal 4 hingga Pasal 8 di atas, terlihat beberapa kesamaan antara klasifikasi yang ada dalam Undang-Undang Perfilman, termasuk pengelompokan berdasarkan usia dan persyaratan yang harus dipenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa aturan mengenai sensor pada permainan video memiliki keterkaitan sebagai acuan dalam melakukan sensor terhadap permainan yang beredar di Indonesia.

Peraturan ini juga mengatur keberadaan sebuah komite yang bertugas mengawasi produk permainan yang dipasarkan di Indonesia. Masyarakat memiliki kemungkinan untuk melaporkan jika ada permainan yang melanggar aturan-aturan yang telah disebutkan dalam pasal-pasal di atas. Sebagai lembaga pengawas tayangan film dan iklan di Indonesia, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) juga memiliki kewenangan yang sama dalam melaksanakan pengawasan tersebut.

Berdasarkan aturan-aturan hukum sebagaimana diuraikan diatas terkait dengan Pembelian Video Game Yang Belum Lulus Sensor, maka tentunya dibutuhkan penjabaran lebih lanjut terkait dengan perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada konsumen sebagai pihak yang kerap kali dirugikan. Konsumen yang melakukan pembelian game – game yang belum lulus sensor sebenarnya dapat melakukan beberapa cara untuk mendapatkan perlindungan yaitu :

- 1) Meminta refund atau pengembalian game tersebut karena memang tidak sesuai usia yang diberikan klasifikasi atau game tersebut memiliki konten – konten

negatif. Cara ini dapat digunakan tergantung dari aturan perjanjian yang telah disepakati di awal pembelian misalnya dalam platform steam boleh melakukan pengembalian game yang sudah dibeli dengan berbagai alasan asalkan game tersebut tidak dimainkan lebih dari 2 jam dan tidak lebih dari 14 hari dari masa pembelian. Aturan ini bisa saja berbeda dari platform lain karena adanya istilah perjanjian baku berasal dari terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu *standard contract*.¹⁵ Di Indonesia sendiri, perjanjian baku juga dikenal dengan istilah “perjanjian standar”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata standar berarti suatu ukuran tertentu yang dipakai sebagai patokan, sedangkan kata baku berarti tolak ukur yang berlaku untuk kuantitas atau kualitas yang ditetapkan.¹⁶ Selain itu, perjanjian baku dikenal dengan nama *take it or leave it*. Artinya konsumen mempunyai hak untuk melakukan pilihan yaitu menyetujui perjanjian atau menolak perjanjian. Konsumen yang membeli game harus mengikuti alur tata cara prosedur pengembalian dana agar tidak mendapatkan kerugian baik secara materil ataupun psikologis. Mengapa demikian karena sejak awal melakukan pembelian ataupun mendownload game atau aplikasi secara berbayar maupun gratis ada persetujuan yang biasanya harus disetujui di awal apabila ingin menggunakan atau memainkan game hingga software tersebut.

- 2) Karena pada dasarnya Indonesia belum memiliki aturan sensor secara khusus terhadap game maka dapat melakukan pelaporan kepada komite klasifikasi sesuai dengan Pasal 16 ayat 1 Permen Nomor 11 Tahun 2016 “Masyarakat atau Pengguna dapat menyampaikan pengaduan atas hasil klasifikasi kepada Direktur Jenderal.” Agar game tersebut dapat di periksa serta di klasifikasikan berdasarkan persyaratan – persyaratan yang telah di sebutkan dari Pasal 4 hingga Pasal 8. Aturan klasifikasi game merupakan aturan yang erat kaitannya dengan sensor terhadap video game, konsumen pembelian game diharapkan dapat memilah game - game yang sesuai dengan umur atau klasifikasi diberikan agar tidak terkena dampak – dampak negatif yang ada dalam konten game bermuatan negatif.

Berkaitan dengan perlindungan konsumen karena tidak adanya aturan video game censorship yang diatur secara khusus maka jika melihat pandangan teori kepastian hukum dari Sudikno Mertokusumo dalam Bukunya Zainal Asikin, kepastian hukum merupakan sebuah jaminan bahwa hukum tersebut harus dijalankan dengan cara yang baik. Kepastian hukum menghendaki adanya upaya pengaturan hukum dalam perundang-undangan yang dibuat oleh pihak yang berwenang dan berwibawa, sehingga aturan-aturan itu memiliki aspek yuridis yang dapat menjamin adanya kepastian bahwa hukum berfungsi sebagai suatu peraturan yang harus ditaati.¹⁷

Ketidakadaan aturan terhadap video game censorship membuat perlindungan hukum kepada anak – anak atau masyarakat Indonesia hingga penjual produk video game tidak mendapatkan kepastian hukum yang jelas, jika mengambil aturan – aturan secara parsial dari beberapa undang – undang atau aturan yang berhubungan di pasal – pasal tertentu tapi apakah aturan tersebut dapat digunakan secara pasti terjamin dihadap hukum, kemudian dihubungkan dengan teori kewenangan apabila teori

¹⁵ Salim HS, *Perkembangan Hukum Kontrak di Luar KUH Perdata*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm 145.

¹⁶ KBBI Online, *Arti Kata Standar*, diakses pada URL : <http://kbbi.web.id/>, 10 Juli 2023.

¹⁷ Zainal Asikin, *Pengantar Tata Hukum Indonesia*, Rajawali Press, Jakarta, 2012, hlm.88

kepastian hukum tadi sudah di terapkan secara jelas terutama terhadap lembaga atau badan hukum yang diberikan kewenangan secara hukum dalam memeriksa kemudian memberikan sanksi terhadap penjual produk berupa video game dengan sanksi administrative ataupun pidana maka teori kewenangan tadi sudah mendapatkan suatu kepastian hukum berupa UU regulasi tentang lembaga yang mengatur peredaran produk video game mulai dari mengawasi, memeriksa hingga melakukan penyensoran terhadap video game.

Apabila kepastian hukum yaitu menetapkan suatu aturan secara sistematis tentang video game seperti halnya film dengan UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, kemudian memberikan kewenangan mengawasi, memeriksa, memberi sanksi dan melakukan sensor seperti PP No 18 Tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film. Maka perlindungan hukum terhadap anak - anak, masyarakat merupakan konsumen menikmati video game kemudian penjual merupakan perusahaan yang menjual produk video game akan mendapatkan jaminan hukum yang jelas dan tegas.

4. KESIMPULAN

Pengaturan video game censorship dalam hukum positif di Indonesia belum diatur secara khusus, namun prinsip dasar serta ketentuan aturan - aturan yang berhubungan dengan pemberlakuan sensor terhadap video game di Indonesia telah diatur dalam beberapa undang - undang dan peraturan mulai dari Undang - Undang Dasar NRI 1945, Undang - Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman, Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Lembaga Sensor Film, Undang - Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE hingga Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang dimana memiliki pasal - pasal terkait dan aturan pendukung pemberlakuan video game censorship.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- David Goldberg, *et.all*, 1988, *Regulating the Changing Media: A Comparative Study*. Oxford University Press. Inggris.
- Salim HS, 2006, *Perkembangan Hukum Kontrak di Luar KUH Perdata*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Timothy Jay, 2000, *Why We Curse: A Neuro-psycho-social Theory of Speech*. John Benjamins Publishing Company, London.
- Zainal Asikin, 2012, *Pengantar Tata Hukum Indonesia*, Rajawali Press, Jakarta.

Jurnal

- Angel Anastasia Umbas, *et.all*, *Tindak Pidana Peredaran Film Tanpa Lulus Sensor Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman*, Lex Administratum IX No. 2, (2021): 146-155.
- Dapri Liber Sonata, *Metode Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris: Karakteristik Khas Dari Metode Meneliti Hukum*, Fiat Justisia Ilmu Hukum 8 No.1 (2014):88-99.
- David Tan, *Metode Penelitian Hukum: Mengupas Dan Mengulas Metodologi Dalam Menyelenggarakan Penelitian Hukum*, NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial 8 No.8 (2021):114-126.
- Hendro Saputra Siahaan dan Bambang Indra Gunawan, *Peran Hukum Pada Anak Terhadap Penyalahgunaan Tontonan Berbahaya Dalam Media Elektronik*, Jurnal Lex Justitia 1 No. 2, (2019): 176-185.

Nurhayati Nufus dan Adzikra, *Sensor Film Bergenre Agama (Studi Fenomenologi Pada Lembaga Sensor Film (Lsf) Republik Indonesia)*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam 11 No. 2, (2020): 192-207.

Rusnawati, *Efektivitas Sensor Mandiri Pada Orang Tua Terhadap Tontonan Anak Usia 2-6 Tahun*, Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian 2, No. 4, (2021): 108-11.

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang – Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman, Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Lembaga Sensor Film,

Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik
Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Website

Agus Setiawan, *Sinopsis The Last Of Us Perjalanan Lintasi Amerika Pasca Pandemic*, diakses pada <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230116184844-220-901144/sinopsis-the-last-of-us-perjalanan-lintasi-amerika-pascapandemi> 10 Juli 2023.

Press Kominfo, *PSE Domestik*, Diakses Pada <https://pse.kominfo.go.id/home/pse-domestik> 10 Juli 2023.

KBBI Online, *Arti Kata Standar*, diakses pada URL : <http://kbbi.web.id>, 10 Juli 2023.