

# **ASPEK HUKUM FILTER USIA TERHADAP AKSES SUATU PERMAINAN DARING DIKAITKAN DENGAN BATASAN USIA PENGGUNA USER DAN TANGGUNG JAWAB PLATFORM ONLINE ATAS KONTEN NEGATIF BERDASARKAN UNDANG – UNDANG DI INDONESIA**

## **ABSTRAK**

**Oleh:**

**Febrina Aulya Rabbani  
1487048**

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat. Perkembangan internet yang sangat pesat ini berdampak positif dan negatif. Dampak negatif yang dimaksud adalah penyebaran konten negatif melalui permainan daring. Hal ini akan menimbulkan dampak buruk bagi anak – anak, sehingga perlu mendapatkan perhatian orang tua dan negara. Skripsi ini akan membahas mengenai peraturan *platform* permainan daring dalam mencegah keterlibatan anak dalam mengakses konten negatif. Dan sanksi bagi pengelola *platform* yang tidak menggunakan filtering usia.

Penelitian ini dilakukan Penulis dengan menggunakan metode yuridis normatif, yaitu penelitian ini difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah – kaidah atau norma – norma dalam hukum positif, terutama dalam penelitian ini kaidah yang akan dikaji adalah peraturan – peraturan di Indonesia yang terkait dengan permainan daring.

Hasil penelitian Penulis menunjukkan bahwa peraturan *platform* permainan daring di Indonesia sudah ada yang dibuat oleh Kementerian Komunikasi dan informatika mengenai klasifikasi permainan daring. Namun, terdapat permasalahan bagi orang tua dan negara yang dilakukan oleh anak dibawah usia untuk tetap masuk atau mempunyai user untuk bermain permainan daring yang seharusnya bukan untuk usianya. sehingga permasalahan ini akan menimbulkan akibat hukum. Oleh karena itu perlu adanya perhatian khusus dari pemerintah mengenai aturan baru yang di khususkan untuk *platform* permainan daring mengenai filterisasi usia dan sensor terhadap konten negatif.

**Kata kunci: Peraturan, konten negatif, Permainan daring**

# **THE LEGAL ASPECT OF AGE FILTER TO ACCESS ONLINE GAMES CONCERNING THE AGE LIMIT OF USERS AND RESPONSIBILITIES OF ONLINE PLATFORMS ON NEGATIVE CONTENT BASED ON INDONESIAN LAW**

## **ABSTRACT**

**By:**

**Febrina Aulya Rabbani  
1487048**

Currently, the rapid development of technology provides both positive and negative impacts. The negative impact covers the spread of negative content through online games. Indeed, it will provide negative impacts on children, thus both parents and the government have to consider it. This thesis investigates the rules of online game platforms in preventing children to access negative content and the sanctions for platforms that do not apply age filter.

The study used normative juridical methods focusing on the implementation of positive law regulations, particularly those related to online games.

The results of the study showed that online game platform regulations in Indonesia have been designed by the Ministry of Communication and Information Technology regarding the classification of online games. However, there was an issue faced by parents and government in which younger children could access the games. This issue could lead to legal consequences. Therefore, government has to give special attention regarding the new regulation of age filter and censor of negative content in online game platforms.

**Keywords: Regulation, negative content, online games**

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	i
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PANITIA SIDANG</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH .....	9
C. TUJUAN PENELITIAN .....	10
D. KEGUNAAN PENELITIAN .....	10
E. KERANGKA PEMIKIRAN .....	11
F. METODE PENELITIAN .....	15
G. SISTEMATIKA PENULISAN...19	
<b>BAB II PENGATURAN PLATFORM PERMAIN DARING DI INDONESIA</b>	
A. PLATFORM PERMAINAN DARING .....	21
B. PERATURAN PLATFORM DI INDONESIA .....	22
C. FUNGSI PLATFORM .....	28
D. JENIS – JENIS PLATFORM .....	29
E. CONTOH PLATFORM .....	29
F. KEWAJIBAN PEMBUAT <i>GAME</i> /PENYEDIA LAYANAN APLIKASI MELALUI INTERNET ( <i>Over The Top</i> ) .....	33
G. PENJELASAN MENGENAI E- SPORT .....	36
H. PLATFORM DI NEGARA CHINA .....	40
I. PENIPUAN ONLINE.....	42
J. TANGGUNG JAWAB KOMINFO MENGENAI ATURAN SAFE HARBOUR POLICY .....	46
<b>BAB III KATEGORISASI KONTEN NEGATIF DI INDONESIA</b>	
A. KONTEN NEGATIF .....	50
B. JENIS – JENIS KONTEN NEGATIF .....	54
C. UNSUR PORNOGRAFI DAN UNSUR KEKERASAN .....	55
D. PELAKU KONTEN NEGATIF .....	56
E. PENYELENGGARAAN <i>CYBER SECURITY</i> MENGATASI KONTEN NEGATIF .....	57
F. IMPLEMENTASI PENANGANAN KONTEN NEGATIF .....	62

G. KONTEN NEGATIF DI INDONESIA .....	66
H. SENSOR KONTEN INTERNET .....	69
I. ATURAN PLATFORM PERMAINAN DARING .....	72
<b>BAB IV ANALISIS SUATU PERMAINAN DARING DIKAITKAN DENGAN BATASAN DAN TANGGUNG JAWAB PLATFORM ONLINE ATAS KONTEN NEGATIF BERDASARKAN UNDANG – UNDANG DI INDONESIA</b>	
A. BATASAN DAN TANGGUNG JAWAB PLATFORM ONLINE	73
B. TANGGUNG JAWAB PLATFORM PERMAINAN DARING TERHADAP FILTERISASI USIA .....	86
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. SIMPULAN .....	94
B. SARAN .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

