

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet sangatlah penting bagi kehidupan manusia. Manusia sekarang ini hampr tidak bisa hidup tanpa adanya internet. Sudah sangat banyak aspek – aspek kehidupan manusia yang menggunakan internet. Sekarang ini penggunaan internet sangat mudah didapatkan. Bahkan sekarang ini jangkauan internet lebih diperluas. Daerah terpencil sekalipun akan mendapat akses internet. Perluasan jaringan ini ditujukan agar masyarakat terpencil dapat mendapatkan informasi dan pendidikan dengan mengaksesnya.

Dengan meluasnya jangkauan internet sekarang ini, maka semakin berkembang juga isi dari internet tersebut. Tidak hanya hal positif yang ada di internet, tapi hal – hal negatif pun kini berkembang di internet. Secara umum, teknologi dapat didefinisikan sebagai identitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan, dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai. Dalam penggunaan ini, teknologi merujuk pada alat, dan mesin yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah – masalah di dunia nyata.. Alat, dan mesin tidak mesti berwujud benda. Teknologi virtual, seperti

perangkat lunak dan metode bisnis, juga termasuk ke dalam definisi teknologi ini.¹

Hasil teknologi sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, tv, komputer dan lain – lain itu dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakekatnya alat alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi alat – alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia telekomunikasi. Tuntutan global menuntut dunia telekomunikasi untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu penggunaan informatika, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.²

Globalisasi telah memicu pergeseran dalam dunia pendidikan dari pertemuan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Pendidikan masa mendatang akan bersifat fleksibel, terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Pendidikan masa mendatang

¹ *Science and Engineering Indicators. National Science Foundation.* tentang “*industry, Technology and the Global Marketplace: International Patenting Trends in Two New Technology Areas. 2002*, Diakses tanggal 2019 – 05 – 10

² Haris Budiman, “ *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan* “, 2017, (<https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>)

akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi.

Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang dalam memasuki generasi sekarang ini. Perubahan tersebut antara lain : lebih mudah dalam mencari sumber yang di cari di dalam internet atau lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan Teknologi Informatika.

Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan. Komunikasi merupakan sebuah proses yang terjadi dalam kehidupan setiap manusia sehari – hari antara individu sampai menggunakan media yang biasa dikenal dengan komunikasi massa. Komunikasi bermedia juga berdasarkan teknologi, pola penyebaran, sampai pada bagaimana khalayak mengakses media lambat laun semakin berkembang sehingga dikenal dengan media lama dan media baru. Jadi komunikasi bermedia menggunakan media baru dalam bentuk internet dan media sosial mulai menggeser posisi media lama dalam penyampaian informasi. Media sosial bisa diakses kapan dan dimana saja dan memiliki sumber tanpa batas membuat posisinya menjadi lebih mendominasi. Misalnya. Media tv yang menyampaikan informasi secara audio – visual mulai bersaing dengan kehadiran Internet. Beragam konten video bisa diakses dalam *youtube*, mulai dari musik, film, berita, informasi, olahraga, gaya hidup, gaming, dan vlog.

Permainan adalah bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya ini saling berhubungan. Permainan merupakan kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, permainan dan budaya. Sebuah permainan ialah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem konflik dalam permainan ialah rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan permainan. *Game* berasal dari bahasa Inggris yang artinya dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual yang juga dapat diartikan sebagai arena keputusan dan juga aksi pemainnya. Dalam, game ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.³

Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah permainan daring bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang

³Dunia pendidikan, “ *Pengertian Games dan Jenisnya* “, 2019 (<https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games-dan-jenisnya/>)

menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.⁴ Permainan daring memang membuat anak jadi kecanduan. Selain bahaya kerusakan mata akibat terus-menerus menatap layar gadget, ada bahaya lain yang perlu diwaspadai orangtua.

Penulis mengambil salah satu contoh dari permainan daring yang sedang marak dibicarakan, khususnya di Indonesia yaitu. *PUBG Mobile* menjadi *game* terpopuler di dunia. *Game* yang dimainkan jutaan *gamer* itu menjadi perdebatan karena menyebabkan gangguan kesehatan di kalangan anak-anak dan remaja. *PUBG Mobile* bisa dimainkan gratis di smartphone Android dan iOS. Selain itu, anak-anak juga mudah dalam mengakses ponsel pintar, sehingga hal ini tampaknya semakin meningkatkan jumlah *gamer PUBG Mobile* di kalangan remaja. Sebelumnya diberitakan bahwa *PUBG* menghadirkan fitur kontrol orangtua. Developer tampaknya semakin serius mengatasi kritikan tentang dampak buruk bermain *game online* tersebut bagi anak-anak. Tencent terus bekerja bagaimana membatasi pemain muda atau remaja dari mengakses beberapa game-nya di China dan telah datang dengan

⁴Permainan Daring, Pengertian, dikses 2019 (https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring)

sistem kunci digital yang akan melarang semua pemain di bawah usia 13 tahun. Sistem kunci digital ini akan membutuhkan wali dari anak-anak untuk membuka kunci game tersebut.⁵

Dengan munculnya berbagai kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak dibawah usia akibat dari permainan daring maka permainan *game* daring atau *online* yang mengandung kekerasan berkelahi dan peperangan seperti di antaranya Player Unknown's Battle Grounds atau PUBG. Kondisi ini muncul kekhawatiran karena melihat kasus di Selandia Baru, pelaku teroris Brenton Tarrant yang lakukan aksi penembakan membabi buta ke jamaah masjid di Selandia Baru, yang dilihat serupa dalam adegan *game online*, *PUBG*.⁶

Dengan demikian Kemkominfo RI tidak akan secara sembarangan bertindak memblokir game yang dimaksud. Selama ini, ada payung hukum yang mengatur soal game daring yang berisi mengenai klasifikasi pengguna game online. Aturan ini ialah Peraturan Menteri nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Umur Bermain Game. Karena itu, bisa dikatakan dalam waktu dekat ini atau secara pasti tidak akan segera melakukan blokir game online

⁵Ahmad Luthfi, PUBG Mobile kini miliki batasan usia Gamer; 2019 (<https://techno.okezone.com/read/2019/03/05/326/2026179/pubg-mobile-kini-miliki-batasan-usia-gamer>)

⁶ Tribun Kaltim.co, Game Online Sejenis PUBG adanya payung hukum, Isi Amoral dan Perjudian bisa diblokir; Maret 2019 (<https://kaltim.tribunnews.com/2019/03/23/game-online-sejenis-pubg-ada-payung-hukum-isi-pornografi-dan-perjudian-bisa-diblokir?page=4>)

dimaksud. Sampai sejauh ini dari Kemkominfo RI belum ada pelarangan peredaran *game online* seperti PUBG di dunia maya.

Secara spesifik, Peraturan Menteri nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Umur Bermain *Game* dijelaskan kategorinya, yakni mulai dari kelompok usia tiga tahun, tujuh tahun, tigabelas tahun, delapanbelas, tahun atau lebih dan semua umur dewasa. Soal pelarangan isi permainan daring yang dilarang oleh Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik ialah *game* yang berbau pornografi dan perjudian, jika ditemukan *game online* yang sejenis ini maka secara otomatis akan dilakukan pemblokiran. Perlu peran dari orangtua dalam mengawasi anak-anaknya dalam memakai *game online*. Jangan sampai salah si anak memainkan *game* yang tidak sesuai dengan klasifikasi usianya.

Berdasarkan Pasal 8 Permen Kominfo Nomor 11 Tahun 2016, PUBG termasuk *game* yang mengandung unsur kekerasan dan hanya boleh dimainkan oleh gamer yang berusia di atas 18 tahun.

Peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini karena ketika berbicara mengenai permasalahan yang terdapat di dalam permainan daring yang mengandung berbagai macam yang di dalamnya mengandung unsur pornografi dan kekerasan yang berpengaruh kepada psikologi anak, khususnya anak dibawah usia 18 tahun, maka harus ada pengaturan yang mengatur hal demikian mengenai *platform online* atas konten *negatif*. Karena, pada faktanya

banyak user pengguna permainan daring dibawah usia 18 tahun dapat mengakses permainan daring untuk usia 18 tahun ke atas.

Di Indonesia sebagai Negara yang menganut sistem hukum *civil law* untuk mencegah dan mengatasi segala permasalahan yang dihadapi oleh anak, sudah ada peraturan hukum dan sudah disahkannya peraturan perundang – undangan UU No. 35 Tahun 2014 tentang perlindungan anak, di mana perlindungan anak bertujuan untuk menjamin terpenuhny hak – hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang. Dan berpartisipasi secara optimal sesuai harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan, dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera. Peneliti telah menelusuri penelitian sebelumnya, sejauh ini telah ada penelitian terkait :

- a. Game Berkonten Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja di RW 03 Kelurahan Bamboo Apus Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan. Disusun Oleh Dita Septefanny
- b. Pertanggungjawaban Pidana Menyangkut Kejahatan Benda Virtual Dalam Game Online Dikaitkan Dengan Kitab Undang – Undang Hukum Pidana Dan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Disusun oleh Ivan Christian

Namun, Penulis terfokus kepada filterisasi tanggung jawab *platform* permainan daring atas konten negatif berdasarkan undang – undang di Indonesia. Sehingga peneliti memberi judul penelitian yaitu **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 .

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dibuat dengan tujuan untuk menegaskan masalah yang akan dibahas, sehingga dapat ditentukan objek pembahasan yang tepat dan mencapai tujuan atau sasaran yang dikehendaki oleh penulis. Adapun Identifikasi Masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peraturan di Indonesia dalam mengatur *platform* permainan daring, dalam rangka mencegah keterlibatan anak dalam mengakses konten negatif?
2. Bagaimana sanksi yang dapat dikenakan bagi pengelola *platform* yang tidak melakukan filtering usia user yang dapat mendaftar sebagai pengguna tetap di *platform* tersebut ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini agar mengingatkan pengguna internet khususnya permainan daring untuk dapat melakukan penyaringan terhadap hal – hal negatif yang berupa konten, aplikasi ataupun lainnya yang ada di internet khususnya dalam permainan daring. Hal ini bertujuan agar internet lebih sehat dan bermanfaat bagi para penggunanya. Berdasarkan rumusan masalah yang akan penulis bahas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peraturan di Indonesia yang mengatur mengenai akses dari *platform* permainan daring, untuk mencegah keterlibatan anak dalam mengakses konten negatif
2. Untuk mengetahui sanksi bagi pengelola platform yang tidak menggunakan filtering bagi pengguna tetap di bawah usia.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Akademis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang ilmu hukum pada umumnya, khususnya mengenai batasan dan tanggungjawab platform online atas konten negatif berdasarkan undang – undang di Indonesia.
 - b. Penerapan batasan aturan yang diberikan pemerintah akan akses permainan daring yang memiliki konten negatif.
2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini tentunya diharapkan dalam prakteknya dapat menjadi salah satu sumber informasi dan solusi bagi permasalahan mengenai platform permainan daring yang dilarang terkait konten negatif.

E. Kerangka Pemikiran

1. Kerangka Teoritis

Konstitusi Negara Indonesia adalah Undang-Undang Dasar 1945 yang selanjutnya disebut UUD 1945. UUD 1945 mengatur kedudukan dan tanggung jawab penyelenggara negara, kewenangan, tugas, dan hubungan antara lembaga-lembaga negara (legislatif, eksekutif, dan yudikatif). UUD 1945 mengatur hak dan kewajiban warga negara. UUD 1945 menjamin hak atas persamaan kedudukan, hak atas kepastian hukum yang adil, hak mendapat perlakuan yang sama di depan hukum dan hak atas kesempatan yang sama. . Pasal 27 ayat (1) UUD 1945 menyatakan, ”Setiap warga Negara sama kedudukannya di hadapan hukum dan pemerintahan juga wajib menjunjung tinggi hukum dan pemerintahan itu tanpa pengecualian”.

Hukum di Indonesia bertujuan untuk mendapatkan keadilan, menjamin adanya kepastian hukum dalam masyarakat serta mendapatkan kemanfaatan atas dibentuknya hukum tersebut. Selain itu, menjaga dan mencegah agar tiap orang tidak menjadi hakim atas dirinya sendiri, namun tiap perkara harus diputuskan oleh hakim berdasarkan dengan ketentuan yang sedang berlaku. Pasal 28 D ayat 1 Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan, ”bahwa setiap orang berhak atas

pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum”.

Hal ini didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Satjipto Rahardjo. Beliau menyatakan untuk menghadapi kemelut dalam dunia penegakan hukum beliau mengungkapkan suatu tipe penegakan hukum progresif. Penegakan hukum progresif menekankan pada dua hal, yaitu hukum ada untuk manusia dan bukan manusia ada untuk hukum. Hukum tidak bisa bekerja sendiri, hukum membutuhkan institusi atau manusia untuk menggerakannya. Manusia merupakan makhluk yang unik karena memiliki pikiran yang dapat digunakan untuk menilai baik dan buruk suatu perilaku, sehingga hukum tidak lagi bekerja seperti mesin otomatis yang tinggal memencet tombol saja. Hukum bukan hanya urusan peraturan atau undang-undang semata, melainkan juga mengenai peranan manusia atau perilaku manusia sebagai bagian dari perwujudan hukum. Peranan manusia adalah cara berhukum untuk keluar dari stigma dominan yang membabi buta kepada teks undang-undang.⁷

Hukum seyogyanya tidak mempertahankan status *quo*. Hukum tidak harus terpenjara dalam undang-undang, jika Undang-Undang memiliki kontradiksi dengan pencapaian keadilan maka menjadi mungkin pilihan mengesampingkan bisa dilakukan demi menciptakan keadilan hukum dalam masyarakat. Karena sesungguhnya semua teks tertulis membutuhkan penafsiran, maka menjadi keliru jika mengatakan hukum atau undang-undang itu sudah jelas. Undang-undang

⁷ B. Arief Sidharta, *Reflexi tentang fundamental dan sifat keilmuan hukum sebagai landasan pengembangan Ilmu Hukum Nasional Indonesia*, Bandung : Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, 1996, hlm. 18

cacat sejak lahir, karena undang-undang memiliki banyak kelemahan terutama masalah penggunaan bahasa, bahasa tulisan tidak bisa mengakomodir semua. Satjipto Rahardjo menganggapnya sebagai makna yang hilang⁸

Penegakan hukum progresif adalah menjalankan hukum tidak sekedar menurut kata-kata hitam-putih dari peraturan (*according to the letter*), melainkan menurut semangat dan makna lebih dalam (*to the very meaning*) dari undang-undang atau hukum.⁹ Penegakan hukum tidak hanya dengan kecerdasan intelektual, melainkan dengan kecerdasan spiritual. Penegakan hukum yang dilakukan dengan penuh determinasi, empati, dedikasi, komitmen terhadap penderitaan bangsa dan disertai keberanian untuk mencari jalan lain daripada yang biasa dilakukan. Ide penegakan hukum progresif lahir dari refleksi intelektual yang cukup panjang. Pembahasan penegakan hukum progresif di atas merupakan salah satu rekam jejak refleksi intelektual yang menjadi titik awal penegakan hukum progresif dijadikan sebagai tipe penegakan hukum alternatif. Berdasarkan hal itu kebenaran hukum tidak dapat ditafsirkan semata-mata sebagai kebenaran undang-undang, tetapi harus dipahami sebagai kebenaran prinsip keadilan yang mendasari undang-undang.

Hukum Progresif berarti hukum yang bersifat maju. Istilah hukum progresif oleh Satjipto Rahardjo, yang dilandasi asumsi dasar bahwa hukum adalah untuk manusia. Hal ini akibat dari rendahnya kontribusi ilmu hukum dalam mencerahkan bangsa Indonesia, dalam mengatasi krisis, termasuk krisis dalam

⁸ Satjipto Rahardjo, *Paradigma Hukum Indonesia Perspektif Sejarah*, Makalah disampaikan pada simposium Nasional Ilmu Hukum Program Doktor, UNDIP, Semarang, 1998, hlm 1-2.

⁹ B. Arief Sidharta, *Ilmu Hukum Indonesia*, Bandung : FH Unika Parahyangan, 2010 hlm. 84-85

bidang hukum itu sendiri. Hukum progresif adalah mengubah secara cepat, melakukan pembalikan yang mendasar dalam teori dan praksis hukum, serta melakukan berbagai terobosan.¹⁰ Pengertian sebagaimana dikemukakan oleh Satjipto Rahardjo tersebut berarti hukum progresif adalah serangkaian tindakan yang radikal, dengan mengubah sistem hukum (termasuk merubah peraturan-peraturan hukum bila perlu) agar hukum lebih berguna, terutama dalam mengangkat harga diri serta menjamin kebahagiaan dan kesejahteraan manusia.

Hukum progresif secara sederhana adalah hukum yang melakukan pembebasan, baik dalam cara berpikir maupun bertindak dalam hukum, sehingga mampu membiarkan hukum itu mengalir untuk menuntaskan tugasnya mengabdikan kepada manusia dan kemanusiaan. Jadi tidak ada rekayasa atau keberpihakan dalam menegakkan hukum. Hukum bertujuan untuk menciptakan keadilan dan kesejahteraan bagi semua rakyat. Pembebasan tersebut di dasarkan pada prinsip bahwa hukum adalah untuk manusia dan bukan sebaliknya dan prinsip bahwa hukum adalah untuk manusia dan bukan sebaliknya dan hukum itu tidak ada untuk dirinya sendiri, melainkan untuk sesuatu yang lebih luas yaitu untuk harga diri manusia, kebahagiaan, kesejahteraan, dan kemuliaan manusia. Hukum progresif bukan sebatas dogmatis belaka.

2. Kerangka Konseptual

Penelitian ini perlu didefinisikan beberapa konsep dasar dalam rangka menyamakan persepsi agar secara operasional dapat dibatasi ruang lingkup variabel dan dapat diperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan

¹⁰ Faisal, *Menerobos Positivisme Hukum*, Bekasi: Gramata Publishing, 2012, Hlm. 165.

tujuan penelitian yang telah ditentukan yaitu menjelaskan pengertian mengenai filter usia, pengertian akses, pengertian daring, pengertian platform online, dan pengertian konten negatif.

3. Pendekatan Komperatif

Metode komperatif adalah metode penelitian dengan pendekatan studi kasus dengan menguji validitas proposisi teoritis, sering dengan menggunakan data empiris yaitu untuk membangun hubungan antara dua atau lebih variabel lainnya tetap konstan.¹¹

F. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian yuridis normatif dan metode perbandingan hukum

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Yuridis Normatif. yaitu penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif. Penyusunan tugas akhir ini menggunakan sifat, pendekatan, jenis data, teknik pengumpulan data, dan metode analisis sebagai berikut :

2. Perbandingan Hukum

Metode perbandingan hokum sebagai metode penelitian. Merupakan metode penyelidikan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih dalam tentang bahan hukum tertentu. Teknik yang digunakan adalah dengan menggarap unsur hukum asing yang actual dalam suatu masalah hukum.

¹¹ Lijphart, A. (1971), cit., p. 683

3. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan yaitu deskriptif analisis yaitu penelitian yang menggambarkan peristiwa yang sedang diteliti dan kemudian menganalisisnya berdasarkan fakta-fakta berupa data sekunder yang diperoleh dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

4. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Undang-Undang (*statute approach*), yaitu dengan menelaah semua Undang-Undang dan regulasi yang berkaitan dengan hukum pidana dan Undang-Undang Informasi dan Elektronik dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) yang beranjak dari pandangan - pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum.¹²

5. Jenis Data

Jenis data yang digunakan di dalam penelitian hukum adalah data sekunder yang diperoleh dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan dari data sekunder, terdiri atas:

a. Bahan hukum Primer

¹² Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum (Edisi Revisi)*, Jakarta, Kencana Prenada, 2017 hlm. 133-135.

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang terdiri atas peraturan perundang-undangan yang diurut berdasarkan hirarki atau bahan hukum positif artinya suatu norma hukum mempunyai kekuatan mengikat. Peraturan yang dipakai oleh penulis adalah Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Peraturan Menteri nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Umur Bermain Game, UU No. 35 Tahun 2014 tentang perlindungan anak, UU RI No 44 tahun 2008 tentang pornografi, UU no 11 tahun 2008 tentang ITE.

b. Bahan hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum yang melengkapi bahan hukum primer seperti Rancangan Undang-Undang, buku yang ditulis para ahli hukum yang berpengaruh, jurnal hukum, pendapat para sarjana, kasus-kasus hukum, yurisprudensi, hasil *symposium* mutakhir yang berkaitan dengan topik penelitian, dan catatan-catatan lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

c. Bahan hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan informasi hukum yang baik yang terdokumentasi maupun tersaji melalui media seperti kamus hukum, *encyclopedia*, dan lain-lain.¹³

¹³ Ronny Hanitijo Soemitro. *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, cetakan kelima., Jakarta: Ghalia Indonesia, 1994, hlm. 12

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan diperoleh dengan cara studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari teori-teori, pendapat-pendapat yang berkenaan dengan permasalahan mengenai *platform online* atas konten negatif. yang dikaitkan dengan filter usia dalam mengakses game online berdasarkan undang – undang di Indoneisa. Berkenaan dengan metode yuridis normatif yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini maka penulis melakukan penelitian dengan memakai studi kepustakaan yang berasal dari literatur.

7. Metode Analisis Data

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian hukum ini menggunakan cara analisis kualitatif dengan pola pikir atau logika deduktif, yaitu pola pikir untuk menarik kesimpulan dari kasus-kasus individual nyata menjadi kesimpulan yang bersifat umum.¹⁴ Pada penelitian hukum yang berjenis normatif ini, bahan hukum primer, sekunder, dan tersier tidak dapat lepas dari berbagai penafsiran hukum yang dikenal dalam ilmu hukum yang diperoleh dengan cara membaca, mengkaji, dan mempelajari bahan pustaka, baik berupa peraturan Perundang-Undangan, artikel, internet, makalah seminar nasional, jurnal,

¹⁴ Lexy J.Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004, hlm 186

dokumen, dan data-data lain yang mempunyai kaitan dengan data penelitian ini.¹⁵

G. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai keseluruhan isi, penulisan hukum ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, objek penelitian, penelitian dan pembahasan, serta penutup dengan menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II PENGATURAN PLATFORM PERMAINAN DARING DI INDONESIA

Bab kedua ini adalah bab mengenai tinjauan pustaka, membahas mengenai uraian pengertian platform daring di Indonesia.

BAB III KATEGORISASI KONTEN NEGATIF DI INDONESIA

Bab ketiga ini adalah bab mengenai kategorisasi konten negatif dalam permainan daring di Indonesia.

BAB IV ANALISIS MENGENAI AKSES SUATU PERMAINAN DARING DIKAITKAN DENGAN BATASAN DAN TANGGUNGJAWAB PLATFORM ONLINE ATAS

¹⁵ Punaji, Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta : Kencana, 2010, hlm.7

KONTEN NEGATIF BERDASARKAN UNDANG – UNDANG DI INDONESIA

Bab keempat ini merupakan penjelasan dari penelitian yang dilakukan penulis mengenai akses suatu game online dikaitkan dengan batasan dan tanggungjawab platform online atas konten negatif berdasarkan undang – undang di Indonesia.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kelima ini sebagai bagian akhir penulisan penelitian mengenai kesimpulan dan saran sebagai suatu masukan maupun perbaikan dari apa saja yang telah didapatkan selama penelitian.

