

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

1. peraturan di Indonesia dalam mengatur platform permainan daring, dalam rangka mencegah keterlibatan anak dalam mengakses konten negatif

Berdasarkan penjelasan Penulis dapat disimpulkan bahwa pengaturan platform permainan daring di Indonesia masih belum bisa ditegakkan dengan peraturan yang berlaku di Indonesia. Namun, kominfo sudah membuat aturan tegas dalam peraturan platform dengan dilakukannya sosialisasi “Ranah Digital Parenting” yang memiliki prinsip dalam menanamkan sikap bijak dan etis dalam berperilaku di internet serta tetap menerapkan aturan agar anak tidak sampai kelewat batas.

Kemudian, Melihat banyaknya dampak negatif, dalam permainan daring yang memiliki dampak buruk bagi anak di bawah usia 18 tahun, maka adanya peraturan yang telah diatur didalam Peraturan Menteri nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Umur Bermain Game, bahwa dijelaskan klasifikasi kelompok dalam permainan daring mulai usia 3 tahun, 7 tahun, 13 tahun, 17 tahun, sampai dengan 18 tahun keatas. Oleh sebab itu dibuatlah layanan *over the top*. Layanan ini adalah layanan yang dikhususkan untuk pemanfaatan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis *protocol internet* yang memungkinkan terjadinya

layanan komunikasi dalam bentuk pesan singkat, panggilan suara, panggilan video, dan daring percakapan (*chatting*). Jadi layanan ini memiliki peraturan yang dikhususkan untuk setiap platform pembuat permainan daring. Selanjutnya, adanya Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) Nomor 19 Tahun 2014 yaitu peraturan yang memuat tentang tata cara penanganan situs internet bermuatan negatif. Dalam peraturan ini, bahwa setiap platform yang bermuatan negatif wajib untuk diblokir agar tidak dapat diakses oleh siapapun.

2. Tanggungjawab Platform permainan daring terhadap peraturan khususnya filtering usia

Kehadiran video game dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian anak dibawah usia 18 tahun. Banyak orang yang melaporkan bahwa mereka yang gemar bermain permainan daring berubah menjadi anak yang berperilaku agresif, dan cuek pada lingkungan sekitar. Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2015 Pasal 2 disebutkan bahwa kementerian ini mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika untuk membantu Presiden menyelenggarakan pemerintahan Negara. Dengan demikian, Kominfo juga sudah menciptakan platform yang di sebut “ Parental Control” yang memiliki dua tipe yaitu :

- a. Norton Family Online :

- 1) salah satu aplikasi yang memiliki beberapa fitur yang sangat berguna untuk mengawasi kegiatan berinternet anak – anak, dengan cara memblok akses ke website dengan URL yang mengandung pornografi, judi, belanja dan masih banyak lagi.
- 2) Memungkinkan orangtua untuk mengatur waktu penggunaan internet untuk anak – anak
- 3) Menyediakan laporan website apa saja yang telah dikunjungi dan pencarian yang dilakukan oleh anak – anak.
- 4) Adanya aturan mengenai program untuk anak yang berbeda usia.

b. Windows Live Family Safety

Parental Control dari Microsoft ini merupakan bagian dari software gratis perlindungan terhadap virus dan windows live essential. Yang dapat dilakukan oleh windows live family safety adalah :

- 1) Dapat melacak pengguna internet setiap anak di beberapa komputer, dan fitur ini tidak ditemukan di program parental control lain yang berbayar.
- 2) Melacak percakapan online dan mengontrol dengan siapa saja anak dapat mengobrol online
- 3) Membatasi game yang dapat dimainkan oleh anak dengan menyakinkan bahwa game yang dimainkan sesuai umur mereka.
- 4) Menawarkan remote management dengan laporan detail dan email pemberitahuan jika ada pelanggaran.

Pengguna Sistem Elektronik bertanggung jawab terhadap pengguna system elektronik. Apabila dalam permainan online, pemain diberikan login (username dan kode akses) oleh perusahaan *game* maka pemain tentu harus menjaga kerahasiaan login yang dimaksud. Menjaga kerahasiaan tidak hanya sekedar tidak memberitahu kepada orang lain loginnya, tetapi juga termasuk menjaga bahwa ia bermain di tempat yang aman. Maksudnya, pemain tidak boleh sembarangan membuka akunnya dan bermain di sembarang tempat. Perlu diwaspadai bahwa ada kemungkinan dalam komputer – komputer di warnet telah dipasang aplikasi khusus yang dapat merekam setiap tombol *keyboard* yang ditekan oleh pemain (*keylogger*), sehingga login dapat diketahui oleh orang lain. Tidak hanya itu saja, ada kemungkinan bahwa dalam jaringan internet melalui Wifi gratis telah terkompromi sehingga login dalam terekam.⁵⁹

B. SARAN

Penulis dalam Penelitian ini memberikan saran kepada beberapa pihak antara lain kepada :

1. Pemerintah

Penulis memberikan saran kepada Pemerintah Khususnya kepada lembaga – lembaga yang berperan sebagai pembuat Undang – Undang, agar aparat pemerintahan membuat suatu peraturan (khususnya dalam tingkat undang – undang) yang mengatur peraturan mengenai platform permainan daring yang kurang ketat

⁵⁹ <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt537af203586f4/tanggung-jawab-penyelenggara-game-online-bila-id-di-ihack-i/>

dalam menegakkan peraturan mengenai pengguna akun permainan daring yang masih melanggar mengenai filterisasi usia, hal tersebut dibutuhkan agar Indonesia memiliki peraturan tersendiri yang kuat dan mengikat mengenai peraturan platform permainan daring.

Pemerintah juga harus membuat peraturan untuk mengakomodasi pemberlakuan sanksi apabila suatu platform sudah memiliki peraturan yang ketat, namun ada pihak lain yang dengan sengaja melanggar peraturan tersebut dengan cara ilegal. Seperti memberikan data pribadi untuk anak dibawah usia 18 tahun agar bisa masuk ke dalam permainan daring untuk usia 18 tahun keatas.

2. Akademis

Sebagai seorang akademis dan penulis dalam penelitian ini, saya menyarankan agar para orang tua, pengajar, dan masyarakat yang peduli dengan pendidikan anak – anak di Indonesia dapat memberi perhatian lebih terhadap pengguna teknologi oleh *Gamer* terutama untuk kalangan remaja dan anak – anak yang masih berusia dini,

Anak – Anak dan remaja adalah penerus bangsa, jadi sudah seharusnya diberi perhatian lebih dalam hal pendidikan dan ilmu pengetahuan mengenai teknologi internet. Tidak ada salahnya bagi anak – anak menjadi seorang *gamer* dikarenakan menjadi sesuatu yang wajar untuk setiap orang membutuhkan liburan. Tetapi tidak ada salahnya pula ketika kita sebagai masyarakat yang peduli terhadap

perkembangan pendidikan dan masa depan mereka memberikan distribusi dengan cara memberi arahan dan batas mengenai penggunaan teknologi.

Sedangkan untuk para pemain permainan daring, penulis menyarankan agar bisa menyeimbangi waktu dalam bermain. Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan dan sudah pasti disenangi oleh siapa saja. Namun, tentu saja kalian para pemain permainan daring juga membutuhkan pendidikan sebagai orang – orang yang mempunyai masa depan dan akan menjadi penerus bangsa. Penulis juga memberikan saran kepada akademis untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keberlakuan serta tanggungjawab platform permainan daring di Negara – Negara lain, karena dalam Penelitian ini Penulis membatasi pembatasan yaitu mengenai tanggungjawab platform terhadap konten negatif dalam permainan daring yang ditujukan kepada anak dibawah usia 18 tahun yang secara hukum maupun psikis belum siap untuk menyaring atau menerima informasi negatif. Penulis menyarankan agar melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat dilihat bagaimana tanggungjawab platform di Negara – Negara lain. Agar dapat dijadikan bahan untuk di terapkan di Indonesia.