

## **BAB II**

### **PENGARUH NEGATIF VIDEO GAME TERHADAP ANAK NAKAL YANG BERHADAPAN DENGAN HUKUM**

#### **A. Perkembangan Video Game dan Game Online Bertema Kekerasan**

Membahas lebih dalam mengenai video game dan game online yang ada pada era sekarang antara lain pembahasan game dari generasi satu hingga generasi yang ada pada era sekarang.

Asal usul permainan video/video game terletak pada awal tabung sinar katoda berbasis pertahanan peluru kendali sistem pada akhir 1940-an. Game sederhana ini dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann yang kemudian diadaptasi ke dalam permainan sederhana lainnya. Pada akhir 1950-an dan melalui tahun 1960-an, lebih banyak permainan komputer yang dikembangkan, secara bertahap tingkat kecanggihan dan kompleksitasnya pun turut bertambah. Banyak yang menyebutkan bahwa penemu video game adalah William Higinbotham.

Oxo adalah permainan komputer berjenis tic-tac-toe yang dibuat pada tahun 1952 yang telah dikembangkan khusus oleh A.S Douglas, *game grafis noughts and crosses* atau nol dan silang, di *University of Cambridge* untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan manusia. Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan CRT display. Perangkat game portable genggam yang pertama dibuat adalah Tic Tac Toe di tahun 1972 oleh Waco

Company. Game tersebut dibuat oleh Thomas T Goldsmith Jr, dan Ray Mann dan dipatenkan pada 25 Januari 1947<sup>1</sup>.

Tennis for Two pada osiloskop diciptakan pada tahun 1958. Game ini menampilkan lapangan tenis sederhana dipandang dari samping. Bola seakan dipengaruhi oleh gravitasi dan harus melewati net/jaring. Dengan dua kontrol yang masing-masing dilengkapi knop untuk mengarahkan bola dan sebuah tombol untuk memukul bola sampai melewati net.

Mistery House adalah karya dari seorang ibu rumah tangga bernama Roberta Williams, Mistery House dipercaya sebagai game petualangan pertama dengan grafis pada Apple II. Meski interface untuk input perintah masih berupa teks, ilustrasi grafik hitam putih sebuah rumah bergaya viktorika merupakan gebrakan baru di masa itu. Game ini begitu populer dan mendorong Roberta Williams mendirikan Sierra On-Line bersama suaminya dan terus memproduksi game khususnya petualangan.

Berikut merupakan penjelasan satu persatu mengenai perkembangan sebuah video game dari generasi ke generasi:.

## **1. Game Generasi Pertama**

Game generasi pertama diciptakan pada tahun 1972, pada saat itu orang-orang belum mengenal konsol atau game komputer, yang mereka tahu adalah video game, yaitu sebuah permainan elektronik yang menampilkan gambar bergerak

---

<sup>1</sup> <http://id.m.wikipedia.org/wiki/OXO.html> diambil pada 20 Maret 2016 pukul 09.37 WIB

(video). Sebuah perusahaan bernama *Magnavox* meluncurkan video game pertama, yaitu *Odyssey*.

Tidak lama setelah itu sebuah game arcade legendaris Atari berjudul “Pong” muncul. Pong merupakan sebuah game sederhana yang mengambil konsep permainan tenis, satu bola dan 2 papan di kiri dan kanan, pemain sebisa mungkin harus berusaha mengembalikan bola ke daerah lawan. Atari merilis Pong dalam bentuk sebuah mesin ding dong bernama Sears<sup>2</sup>.

Pada masa itu video game belum menjadi sebuah hal yang mengikat bagi seseorang. Orang-orang memainkan sebuah video game hanya karena sekedar untuk bermain, dan bisa dibilang video game masih asing pada masa itu. Di era tujuh puluhan itu belum ada video game yang mempunyai dampak negatif apapun yang bisa di hubungkan oleh pidana. Hukum atas video game yang ada pada masa itu adalah sebuah pematenan hak cipta atas sebuah karya video game yang diciptakan oleh seseorang.

## **2. Game Generasi Kedua**

Generasi kedua (biasa disebut sebagai awal era 8 bit atau kurang lebih 4 bit era). Di era generasi kedua ini yang menjadi primadona konsol game adalah konsol game ATARI. Pada tahun sembilan belas tujuh puluh dua, Fairchild seorang pencipta karya game, mencoba menghidupkan kembali dunia video game dengan menciptakan VES (Video Entertainment System). VES adalah mesin pertama yang

---

<sup>2</sup> <http://electronics.howstuffworks.com/videogame2.html> diambil pada 19 maret 2016 pukul 11.26 WIB

disebut "konsol". Konsol ini menggunakan kaset magnetik yang disebut *cartridge*. Nah, konsep ini kemudian diikuti oleh beberapa produsen lain, termasuk Atari, Magnavox, dan RCA, ketiga perusahaan tersebut juga merilis konsol game yang sama<sup>3</sup>.

Orang pertama di dunia yang menggunakan media cartridge atau biasa disebut kaset game adalah sang pencipta video game Fairchild VES. Pada tahun 1977 dunia konsol menjadi tidak populer, game-game yang ada tidak berhasil menarik minat masyarakat. Fairchild dan RCA mengalami kebangkrutan pada masa itu. Hingga pada akhirnya hanya ada Atari dan Magnavox yang masih bertahan di dunia video game. Berselang satu tahun Magnavox meluncurkan sebuah perangkat game yang diberi nama Odyssey 2, namun konsol game ini telah gagal untuk menjadi terkenal. Tak lama berselang, Atari meluncurkan konsol legendaris, Atari 2600, yang terkenal dengan game Space Invaders-nya. Berbagai produsen konsol muncul pada tahun 1980, dan mereka mengambil Atari 2600 sebagai konsep dasar, perkembangan dunia game pun semakin pesat. Berselang tiga tahun lamanya yaitu pada tahun 1983, dunia video game kembali menurun.

Berbagai macam video game yang telah diproduksi dirasa kurang kreatif sehingga membuat konsol kembali mendapat sambutan dingin, apalagi saat itu sebuah perangkat yang disebut komputer menjadi semakin canggih. Orang lebih memilih membeli seperangkat komputer ketimbang konsol video game yang hanya bermuatan satu fitur saja, selain untuk bermain, ternyata komputer juga produktif untuk bekerja. Pelopor komputer yang berisikan video game pada masa itu adalah

---

<sup>3</sup> Ibid

Commodore 64, konsol sekaligus personal computer yang menyediakan tampilan grafis 16-warna dan memiliki kapasitas memori jauh lebih baik dari konsol video game.

Sama halnya dengan video game di era pertama, belum ada satupun hukum khusus yang disangkutkan dengan perkembangan video game ini. Yang ada hanyalah sebatas pemegang hak milik karya atau hak paten sebuah game dan hak cipta video game atas karya yang diciptakannya.

### **3. Game Generasi Ketiga**

Generasi ketiga dimulai pada tahun 1983 dengan dipasarkannya *Japan Family Computer* atau lebih dikenal dengan nama FAMILCOM (kemudian dikenal sebagai *Nintendo Entertainment System* di seluruh dunia). Perkembangan pada era delapan puluhan perusahaan bernama Famicom (Jepang) menciptakan sebuah konsol bernama *Famicom/Nintendo Entertainment System* (NES) dirilis diakhir tahun 1983. Konsol ini menampilkan gambar dan animasi berresolusi tinggi untuk pertama kalinya. Nintendo memiliki chip pengaman pada cartridge game mereka, dengan demikian seluruh game yang akan dirilis haruslah seijin developer Nintendo.

Video game legendaris yang sangat terkenal pada masa itu salah satunya adalah Super Mario. Walaupun konsol generasi sebelumnya juga menggunakan *8-bit processor*, pada akhir generasi inilah konsol rumah yang pertama kali diberi

label oleh mereka “*bit*”. Ini juga masuk ke mode sebagai sistem *16-bit* seperti *Mega Drive / Genesis* dipasarkan untuk membedakan antara generasi konsol<sup>4</sup>.

Video game pada era itu tidak hanya tersedia pada sebuah konsol atau perangkat sederhana yang bisa di mainkan dirumah saja. Melainkan ada banyak toko penyedia jasa-jasa untuk menyewa atau memainkan video game tersebut. Ukuran perangkatnya besar, dan untuk menyewa jasa tersebut orang-orang biasa menggunakan sistem “koin” yang dimasukkan kedalam mesin video game tersebut untuk memainkan video game tersebut sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dikarenakan maraknya usaha-usaha jasa penyewaan video game tersebut. Orang-orang yang akan menjalankan usaha seperti demikian harus berhubungan dengan hukum, antara lain pemerintah sudah melihat bahwa jasa penyewaan seperti itu merupakan suatu usaha yang pasti. Sehingga pada masa itu mereka yang akan menjalankan usaha penyewaan video game harus mendapatkan surat izin resmi untuk menjalankan usahanya. Bagi mereka yang tidak punya surat izin usaha maka akan mendapatkan sanksi yang setimpal. Antara lain seperti penyitaan pada barang yang disewa atau dikenakan denda dan lain-lain.

#### **4. Game Generasi Keempat**

Generasi keempat atau biasa disebut dengan era *16-bit*, pada generasi ini NES mendapat sambutan hangat diseluruh dunia, dan sebuah perusahaan bernama Sega mencoba menyaingi Nintendo. Pada tahun 1988, NES mendapat sambutan

---

<sup>4</sup> <http://Langitbiru-kawayudha.blogspot/perkembangan-konsol-game.html> diakses pada tanggal 15 maret 2016 pukul 14.00 WIB

hangat diseluruh dunia, dan Sega mencoba menyaingi Nintendo. Sega merilis konsol next-generation mereka, *Sega Mega Drive* (yang juga dikenal dengan *Sega Genesis*). Konsol ini menyajikan gambar yang lebih tajam dan animasi yang lebih halus dibanding NES.

Konsol ini cukup berhasil memberi tekanan, tetapi NES tetap bertahan dengan angka penjualan tinggi. Kemudian di awal era sembilan puluhan yaitu tahun 1990, Nintendo kembali menggebrak dengan konsol *next-gen* mereka, SNES (*Super Nintendo Entertainment System*). Selama 4 tahun, Nintendo dan Sega menjadi rival bisnis video game, meskipun ada beberapa produsen seperti SNK dengan NeoGeo-nya, NEC dengan *TurboGrafx-16* dan *Phillips CD-i*, tapi kedua konsol mereka begitu handal dan populer. Rivalitas yang legendaris, Super NES dan Mario Brothers sebagai ikonnya melawan SEGA Mega Drive dan Sonic the Hedgehog sebagai ikonnya<sup>5</sup>.

Setelah merebaknya jasa penyewaan video game dengan koin-koin seperti video game di era ke tiga. Dengan muncul konsol yang kecil dan dapat dimainkan dirumah. Para pengusaha mulai mencoba untuk menjual produk perangkat video game ini kepada masyarakat. Sama halnya para pedagang perangkat game ini juga harus membayar pajak kepada pemerintah, dan mempunyai surat izin usaha untuk berjual beli dalam skala besar. Namun pada masa ini belum ada pelanggaran hukum yang berarti seperti penyelundupan perangkat game yang akan dijual dan sebagainya.

---

<sup>5</sup> <http://todepoin/7-perkembangan-game.html> diakses pada tanggal 15 maret 2016 pukul 14.02 WIB

## **5. Game Generasi Kelima**

Generasi kelima atau disebut juga dengan era konsol 32 bit. dimana konsol game yang paling populer pada generasi ini adalah Sony Playstation. Pada tahun 1990-1994, Sega dan Nintendo tetap bersaing. Berbagai game fenomenal dirilis. SNES menyertakan chip Super FX pada cartridge mereka, dan Sega menggunakan Sega Virtua Processor, keduanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas grafis dari game. Alhasil, SNES dan Sega saling beradu dengan game-game keren seperti Donkey Kong Country (SNES) dan Vectorman (Sega).

Panasonic, Pada tahun 1993, sebuah perusahaan ternama, merilis konsolnya yang bernama Panasonic 3DO. Ini adalah konsol pertama yang menggunakan CD sebagai pengganti cartridge. Harganya yang sangat mahal membuat konsol ini tidak populer, 3DO tidak bertahan lama dan harus segera menghentikan produksinya. Panasonic 3DO, konsol game pertama yang menggunakan media CD.

Atari kembali meluncurkan konsol baru Pada tahun 1994, untuk menandingi Nintendo dan Sega. Atari Jaguar jelas jauh lebih canggih ketimbang NES maupun Mega Drive, tetapi penggunaannya yang sulit menjadi batu sandungan, belum lagi, pada tahun yang sama, Sony merilis konsol super legendaris, PlayStation. Atari pun akhirnya gulung tikar. Konsol basis CD yang pertama kali menuai sukses adalah Sony PlayStation. PlayStation yang juga disebut PS-One merupakan konsol terlaris sepanjang masa. Sega dan Nintendo tampaknya menyadari ketertinggalan mereka



dari Sony. Sega kemudian merilis Sega Saturn, dan Nintendo mengeluarkan Nintendo 64<sup>6</sup>.

Masa kejayaan perusahaan Sony telah dimulai, berbagai macam video game telah di produksi, perangkat-perangkat atau yang biasa disebut konsol milik Sony pun sangat laris di pasaran terutama di Indonesia. Semakin banyak orang-orang membuka usaha pertokoan khusus hanya untuk menjual perangkat Playstation dan video game milik Sony.

Para pengusaha pemberi jasa penyewaan video game mulai memperbaharui konsol game mereka. Walaupun pajak yang di berikan kepada mereka terkesan cukup tinggi, namun mereka tidak menolaknya dikarenakan keuntungan yang di dapat pun semakin besar. Sudah banyak juga rumah-rumah penduduk berubah menjadi pengusaha pemberi jasa penyewaan video game. Namun mereka belum mempunyai ikatan hukum sama sekali dengan siapapun bahkan dengan pemerintah.

Perbuatan pelanggaran hukum pun sudah mulai ada banyak macamnya yang di timbulkan pada era ini. Salah satunya adalah kaset palsu, karena harga sebuah kaset original terbilang cukup mahal pada masa itu, muali banyak orang-orang “nakal” yang membuat relika dari kaset asli tersebut. Atau biasa dibilang kaset CD palsu dan harganya pun sangatlah murah. Banyak mulai pedagang nakal yang menjual kaset palsu.

---

<sup>6</sup> <http://wede56.blogspot.com/2014/03/makalah-tentang-perkembangan-game.html>  
diambil pada 15 agustus 2015 pukul 09.59 WIB

## 6. Game Generasi Keenam

Game generasi keenam lahir pada tahun 1998, Setelah jatuhnya Nintendo dan Sega, kini dunia konsol jadi milik Sony. PlayStation menjadi raja dan bisa dibidang tidak memiliki pesaing. Sega mencoba meluncurkan Sega Dreamcast untuk mematahkan dominasi Sony, tetapi kembali gagal, akhirnya pada tahun itu juga, Sega mengundurkan diri dari dunia produsen konsol.

Sony pada tahun 2000, semakin 'merajalela' ketika mereka berhasil merilis konsol barunya, PlayStation 2, yang sudah berbasis DVD. Nintendo mencoba bertahan di dunia konsol dengan merilis GameCube. Konsol ini tidak menggunakan DVD 12 cm biasa, melainkan DVD yang berukuran lebih kecil, yaitu 8 cm. Ukuran keping medianya yang lagi-lagi nyeleneh membuat GameCube kurang populer. Satu-satunya pesaing serius PlayStation 2 adalah Xbox. Sebuah konsol keluaran Microsoft ini menggebrak dengan tampilan visual yang sangat tajam dan berkualitas yang kala itu lebih menarik dibanding dengan PlayStation 2. Sayangnya game-game Xbox ternyata tidak sepopuler PlayStation 2<sup>7</sup>.

Pada masa ini baru dimulai berbagai macam kejadian kontroversial yang dapat dihubungkan dengan tindak kriminal yang dilakukan anak-anak atau hanya sekedar berubahnya prilaku anak-anak baik menjadi anak-anak yang nakal dan pemalas. Kejadian paling terkenal pada era tahun 2000 an adalah kejadian pembunuhan yang terjadi negara Paman Sam atau biasa di sebut Amerika Serikat. Diberitakan pada masa itu seorang anak berusia dibawah 17 tahun telah membunuh

---

<sup>7</sup> <http://qamarik.blogspot.com/sejarah-perkembangan-game.html> diakses pada tanggal 16 maret 2016 pukul 08.14 WIB

kawan bermainnya dikarenakan mencontoh perilaku buruk yang diperankan seorang karakter game dalam konsol Playstation 2 milik perusahaan Sony. Mengenai kejadian tersebut Sony menolak untuk bertanggung jawab dan tidak mengakui bahwa permainan yang berasal dari perusahaannya telah memberikan pengaruh buruk kepada anak-anak. Selain itu kaset DVD palsu juga semakin banyak yang menjualnya. Sepertinya untuk masalah ini pemerintah tidak terlalu berupaya untuk mengatasi masalah DVD bajakan ini.

## **7. Game Generasi Ketujuh**

Mellenium era pada tahun 2005, Pada saat Sony masih melakukan riset untuk konsol PlayStation 3 yang menggunakan Blu-Ray, Microsoft kali ini telah mengambil seribu langkah lebih cepat. Xbox 360, konsol generasi terkini yang memanfaatkan media HD-DVD. yang di produksi pada tahun 2006, Xbox 360 hadir dengan segudang fitur istimewa, mulai dari grafis, hingga titel-titel game terkenal. Apalagi, Xbox Live semakin disempurnakan, dan mendapat sambutan luar biasa dari para gamer.

Sony yang terlambat. PlayStation 3 dirilis pada November 2006, selang seminggu sebelum Nintendo meluncurkan terobosannya, yaitu Nintendo Wii. Posisi PlayStation 3 kurang menguntungkan, selain karena Xbox 360 sudah keburu tenar duluan, Wii juga menawarkan inovasi pada stik kontrol mereka yang 'motion sensitive'. Apalagi, harga konsol terbaru Sony itu merupakan yang paling mahal

dibanding dua pesaingnya. Alhasil, penjualan PlayStation 3 menjadi yang terendah di bawah Xbox 360 dan Wii<sup>8</sup>.

Nama baik perusahaan Sony pun semakin di pertanyakan pada era ini. Dikarenakan berselang beberapa bulan konsol gamenya di sebar di seluruh dunia. Lagi-lagi di Amerika Serikat terjadi perbuatan Pidana yang di lakukan anak atas dampak negatif yang ditimbulkan video game dari konsol Playstation 3. Diberitakan seorang anak kecil berusia 8 tahun telah menembak kepala neneknya hingga tewas dikarenakan mencontoh aksi di dalam sebuah video game playstation 3 dengan menggunakan pistol ayahnya yang di ketahui seorang polisi.

## **8. Game Generasi *Handheld***

Merebaknya popularitas game membuat berbagai perusahaan elektronik berusaha membuat sebuah mesin game berukuran kecil, yang bisa dibawa ke mana pun. Ini merupakan sebagian terobosan besar yang tidak boleh dilupakan dalam sejarah game. Antara tahun 1976-1979, sejarah video game saku ini bermula, beberapa piranti dari Mattel dirilis ke pasaran, tetapi tidak begitu populer. Demikian pula dengan handheld buatan Milton Bradley yang dilempar ke pasaran. Berselang di tahun 1980-1984, Perusahaan-perusahaan Jepang mulai merambah pasar handheld, tetapi tetap sama hasilnya. Hal ini terus berlanjut hingga 1984. Pada waktu itu Game Boy, muncul.

Handheld buatan Nintendo ini begitu diminati dan dinobatkan sebagai handheld pertama di dunia yang boleh dikatakan sukses. 1989, Atari mengakhiri era

---

<sup>8</sup> Ibid diakses pada tanggal 15 Maret 2016 Pukul 14.03 WIB

handheld hitam putih. Produk andalannya, Atari Lynx, membawa dimensi baru. Ini handheld pertama yang mampu menampilkan warna, sekaligus animasi 3D yang sederhana. Di era tahun 1990, NEC, perusahaan elektronik Jepang membuat handheld yang mampu merender animasi 3D lebih kompleks, karena menerapkan konsep grafis 3D untuk PC (personal computer). Pada tahun 1994, Semenjak tahun tersebut, produsen game semakin gencar melakukan riset untuk handheld.

Sega merilis Game Gear dan setahun berselang, Nintendo memperbarui produknya dengan Super Game Boy. Bahkan, Sega memproduksi handheld tanpa layar, Mega Jet, untuk diimplementasikan di pesawat terbang guna menghibur penumpangnya. Nintendo Virtual Boy menyusul, lengkap dengan kacamata 3D-nya, yang sekarang banyak ditiru untuk pelengkap berbagai paket produk grafis 3D.

Sebuah ide untuk mengecilkan konsol terlahir pada tahun 1995, dimulai dari Sega Nomad. Konsol ini membutuhkan *cartridges Sega Mega Drive*, tetapi ukurannya kecil, maka dari itu tergolong handheld. Pada tahun 1996, muncul *Neo Geo Pocket*, disusul oleh beberapa variasi *Game Boy Pocket* dan *Game Boy Color*, yang terus berinovasi tiap tahunnya. Berlanjut di tahun 1998-2000, Sony merilis *PocketStation* dan memberikan kejutan besar di dunia konsol<sup>9</sup>.

*Handheld* ini memiliki kualitas visual yang jauh lebih baik dibanding handheld lain yang ada di pasaran. Salah satu pentolan Nintendo, *Gumpei Yokoi*, memutuskan untuk keluar dan bergabung dengan Bandai, kemudian merilis *WonderSwan* dan *WonderSwan Color*. *Nokia NGage QD*, usaha pabrikan ponsel

---

<sup>9</sup> <http://wede56.blogspot.com/2014/03/makalah-tentang-perkembangan-game.html> diambil pada 15 agustus 2015 pukul 09.59 WIB

Nokia merambah industri game.2001, *Game Park GP32* muncul. Handheld buatan Korea ini sangat unik, selain fitur multimedia, pemiliknya bisa mendesain aplikasi dan game sendiri untuk GP32. Nintendo juga merilis Game Boy Advance pada tahun yang sama.

Produsen ponsel Nokia, merilis handheld Nokia N-Gage. Ini merupakan ponsel sekaligus piranti game yang lengkap dengan fitur-fitur multimedia dan interkoneksi, seperti Bluetooth. Dan juga pada tahun ini, dirilis Game Boy Advance SP dengan model yang cantik, solid, dan padat.2004-2006, Sony merilis handheld pertama yang menggunakan cakram bernama PSP dan dibarengi dengan hadirnya Nintendo DS, yang menggunakan konsep dual screen (layar ganda). Disusul oleh Game Boy Micro dan Game Park XGP. Nintendo DS Lite dan Pelican VG Pocket Caplet menjadi handheld terbaru yang dilempar ke pasaran saat itu.

Pada dasarnya generasi handheld ini berkesinambungan dengan video game di era tahun 90 dan era tahun 2000 an. Dikarenakan harganya yang dianggap sangat tinggi pada masa itu, orang-orang yang bisa menikmati video game jenis handheld terbilang sangat terbatas. Terlebih lagi banyaknya orang miskin di Indonesia. Sehingga masalah hukum yang timbul pada generasi ini hanyalah perbuatan pidana seperti pencurian dan perampokan saja yang bahkan tidak ada hubungannya sama sekali dengan video game.

## **9. Game Generasi *Online***

Game generasi online mulai meluas kemana-mana pada 2006-2014 permainan video game sudah mulai dihubungkan dengan media internet (*Online*).

Itu tidak hanya terjebak dari permainan game komputer saja melainkan juga dengan berbagai macam jenis game handheld. Semuanya berawal dari permainan playstation 2, PSP, Nitendo DS dan Xbox. Tadinya game yang di tawarkan dari playstation 2 dan Xbox yang bisa di hubungkan ke internet hanya beberapa saja. Namun setelah berlanjut 2008 pada Playstation 3, PSVita, Xbox one, dan Komputer sudah dapat dipastikan, hampir semua game didalam Playstation 3, PSVita, Xbox one dan Komputer bisa dimainkan secara online<sup>10</sup>.

Perusahaan *hand phone* selain itu ditahun 2009-2014 sudah mulai memproduksi perangkat-perangkat *hand phone* yang lebih canggih lagi, diantaranya yang paling terkenal perangkat lunaknya pada masa kini adalah sistem Android, dan Ios. Android dan Ios ini merupakan sistem perangkat lunak pada sebuah telepon genggam yang dimana perangkat lunak tersebut berguna untuk memudahkan pengguna untuk memakai telepon genggam milik mereka. Selain untuk memudahkan ternyata perangkat lunak android dan Ios ini juga mendukung sistem game didalam aplikasi mereka. Seiring dengan perkembangan waktu begitu banyak juga game yang telah di produksi oleh perangkat-perangkat lengendaris tersebut.

Masa sekarang dapat dipastikan juga hampir diseluruh kota di dunia semua orang sudah mempunyai telepon genggam berbasis android dan ios. Dan dengan hanya cukup bermodalkan sebuah telepon genggam dan jaringan internet seseorang

---

<sup>10</sup> <http://carisinyal.com/2014/09/jenis-perangkat-game-online-terbaru/diakses> tanggal 26 maret 2016 pukul 11.45 WIB

sudah dapat menikmati berbagai macam game yang telah disediakan di dalam telepon genggam mereka secara *online* maupun *offline*.

Masa-masa inilah berbagai macam video game di pertanyakan keamanan visualnya. Karena hampir begitu jelasnya grafik pada sebuah video game pada masa ini. Ada banyak video game yang menampilkan gambaran-gambaran perbuatan asusila, kriminal, dan perbuatan pidana lainnya yang terlihat sangat nyata, sehingga ditakutkan akan memberikan pengaruh atau ajaran buruk bagi setiap pemain video gamenya. Di ketahui pada masa ini terdapat banyak kejadian buruk yang timbul di masyarakat akibat dari mencontoh sebuah aksi di video game. Ada banyak sekali kejahatan yang timbul namun hanya beberapa saja yang bisa lolos ke media.

## **B. Jenis Video Game dan Game Online Bertema Kekerasan Serta Dampak Negatifnya Bagi Masyarakat**

Game bertema kekerasan itu ada banyak macamnya, hampir semua genre game yang disediakan khususnya pada masa sekarang memiliki wujud kekerasan didalamnya. Namun semua itu dapat dilihat dari tingkat kekerasan yang dihasilkannya. Tidak semua game yang memiliki kekerasan mempunyai sifat negatif didalamnya. Begitu juga sebaliknya, jika dilihat game tersebut mempunyai tingkatan kekerasan yang sangat tinggi maka akan semakin negatif pula game itu bagi para pemainnya.

Umumnya setiap game yang diluncurkan itu mempunyai target pasaran tersendiri. Ada game yang menargetkan orang-orang yang memainkannya berusia



minimal 6 tahun saja, namun ada pula yang menargetkan pemainnya berusia minimal 16 tahun dan bahkan ada pula yang menargetkan usia minimal 21 tahun. Itu semua dilihat dari jenis game apa yang mereka tawarkan. Jika itu merupakan game simulasi sederhana maka usia minimal yang pantas untuk memainkannya tergolong lebih muda. Namun jika itu termasuk dalam simulasi permainan orang dewasa maka usia yang mereka anjurkan untuk memainkannya adalah usia orang yang sudah dianggap dewasa.

Pembahasan di atas sesungguhnya menjadi pembahasan utama. Mengapa demikian, hal itu terjadi karena ada anak-anak yang belum berusia pantas untuk memainkan game orang dewasa, namun telah dibiarkan begitu saja tanpa ada pengawasan langsung dari orang tua/wali mereka untuk memainkan game tersebut.

Versi genre game yang memberikan anjuran batasan usia dewasa untuk memainkan game tersebut tentu mempunyai alasan tersendiri. Salah satunya adalah:

- a. Game tersebut mempunyai tingkat kekerasan yang sangat tinggi
- b. Game tersebut mempunyai realita hidup yang belum bisa di terima oleh anak-anak
- c. Game tersebut mengandung unsur-unsur pornografi dan porno aksi
- d. Game tersebut akan berdampak besar bagi mental anak-anak yang belum memasuki usia dewasa.

Maraknya game *online* membuat para orang dewasa termasuk anak-anak menjadi sangat ketagihan untuk terus memainkannya. Salah satu contoh genre

game yang membuat orang-orang ketagihan bermain game *online* ialah seperti; *FTS, RPG, Action Game, Adventurer Game, dan Action Adventurer Game.*

Video game bertema kekerasan dari uraian memberikan penjelasan bahwa yang berbahaya bagi anak-anak adalah jenis video game yang tidak sesuai dengan usia mereka namun tetap mereka mainkan tanpa adanya pengawasan dari orang tua atau wali mereka yang sudah dewasa.

Berikut merupakan video game yang paling sering atau banyak menampilkan adegan kekerasan visual yakni;

#### 1. *Action Game*

Versi genre ini, pasti terdapat banyak sekali adegan aksi. Semua adegan aksi tersebut disesuaikan dengan pola cerita yang di tawarkan. Pola cerita yang di maksud juga menentukan siapakah yang akan menjadi musuh untuk di serang dengan kekerasan. Musuh yang dimaksud dalam hal ini bisa saja berupa monster, atau robot, bahkan sesama manusia. Pada bagian terakhir tersebutlah yang paling mengkhawatirkan. Karena jika pemain biasa membunuh manusia didalam dunia virtual video game. Bisa saja ada kemungkinan orang itu akan mempraktekkannya didalam dunia nyata.

#### 2. *First Person Shooter*

Paling umum musuh didalam adegan ini adalah manusia, dan adegan kekerasan seperti bercak darah, mutilasi dll. Tindakan kekerasan terhadap manusia.

#### 3. *Adventure dan Action Adventure*

Versi genre ini adalah genre yang paling sedikit menunjukkan adegan kekerasan. Karena pada dasarnya game petualangan sehingga perilaku kekerasan yang dapat

ditimbulkan didalam video game tersebut tergantung dari perilaku pemain itu sendiri. Namun tidak menutup kemungkinan ada adegan khusus yang memaksa pemainnya melakukan kekerasan.

Seperti pada ulasan pada Bab I sebelumnya, pada dasarnya Video Game itu memang merupakan sebuah bisnis yang cukup menjajikan, karena target daripada pemasaran dari penjualan video game tersebut adalah semua jenis kalangan., bisa itu kalangan menengah ke atas bahkan menengah kebawah sekalipun. Usia dari konsumen yang di targetkan dari sebuah penjualan video game itu bisa memasuki usia berapa saja. Namun kebalik lagi kepada batasan-batasan usia berapa sajakah yang bisa menikmati sebuah video game yang dijual.

Maraknya dampak negatif yang dihasilkan dari video game itu adalah dikarenakan, penjual video game tidak pernah memperhatikan siapa saja pembeli game yang ia jual. Mereka hanya melihat kearah laris atau tidaknya video game tersebut didalam masyarakat. Padahal sesungguhnya setiap video game itu mempunyai batasan usia minimal dan usia berapa sajakah yang boleh memainkan video game tersebut. Hal tersebut terlihat jelas pada cover dalam sebuah kaset atau poster dari sebuah video game yang dijual.\

Untuk contoh pada game *Plastation One* ada sebuah game yang berjudul *Harvest Moon*, pada label poster game tersebut tertera jelas, usia minimal yang pantas untuk memainkan game itu adalah tujuh tahun misalnya, game tersebut di peruntukan memang hanya untuk anak-anak berusia tujuh tahun keatas, dan game tersebut memang masuk kedalam kategori game sehat. Berlanjut kepada contoh

sebuah game *Playstation Two* yang berjudul *God Of War* pada poster game tersebut tertera dengan sangat jelas bahwa usia minimal yang diajukan untuk memainkan game tersebut adalah usia Enam Belas tahun, usia batasan yang diajukan sudah cukup tinggi karena game tersebut mengandung banyak sekali unsur kekerasan.

Kesalahan yang dilakukan oleh penjual itu adalah mereka kebanyakan tidak pernah memperdulikan pada usia berapakah pembeli pada game tersebut. Mereka hanya memikirkan bagaimana caranya agar penjualan game mereka laku besar dan menghasilkan keuntungan yang terus berlanjut.

Video Game itu memang dijual kepada siapa saja, namun secara umum yang menjadi korban atas dampak negatif yang diberikan video game tersebut adalah Anak-anak. Anak-anak menjadi korban karena pada dasarnya anak-anak itu mempunyai mental yang masih sangat lemah, anak-anak mudah sekali terpengaruh oleh suatu hal, dan juga anak-anak mempunyai kondisi fisik yang masih sangat berkembang. Sehingga apabila seorang anak-anak memainkan sebuah video game yang tidak sesuai dengan usia mereka akan sangat di pastikan video game tersebut akan memberikan dampak negatif yang konkret terhadap diri mereka.

Video game memiliki sesuatu keterkaitan erat dengan media. Oleh karena itu, bisa dibayangkan dampak yang diberikan kepada masyarakat dari sebuah video game sama saja seperti sesuatu dampak yang dihasilkan oleh suatu media berikut pengertian media. *Mediamorfosis* berasal dari kata "*Mediamorphosis*" yang berarti transformasi media komunikasi, biasanya sebagai akibat dari *interplay* rumit dari kebutuhan-kebutuhan yang dibayangkan, tekanan-tekanan kompetitif dan politis, dan inovasi-inovasi sosial dan teknologis. Roger Fidler dalam bukunya

“*Mediamorfosis*” mendefinisikan mediamorfosis sebagai : Transformasi media komunikasi, yang biasanya ditimbulkan akibat hubungan timbal balik yang rumit antara berbagai kebutuhan yang dirasakan, tekanan persaingan dan politik, serta berbagai inovasi sosial dan teknologi<sup>11</sup>.

Pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan. Salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kondisioning atau kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuk perilaku tersebut. Misal anak dibiasakan bangun pagi, atau menggosok gigi sebelum tidur, membiasakan diri untuk datang tidak terlambat di sekolah dan sebagainya. cara ini didasarkan atas teori belajar kondisioning baik yang dikemukakan oleh Pavlov maupun oleh Thorndike dan Skinner.<sup>12</sup>

Kebiasaan buruk seperti memainkan video game bertema kekerasan dalam jangka waktu yang rutin. Sangat akan mempengaruhi pola perilaku dari sang pemain, terutama anak-anak. Karena anak-anak merupakan tempat paling awal dalam sebuah proses menuju suatu tindakan atau perilaku yang akan ditekuninya. Sehingga apabila perilaku yang ditekuninya atau yang ia lihat dari sebuah media adalah tindakan kekerasan maka anak tersebut akan mencontohnya dengan mudah tanpa ada pertentangan didalam dirinya untuk menolak perilaku tersebut.

Banyak sekali video game yang memberikan pengaruh buruk dan banyak juga yang memberikan pengaruh yang baik bagi pemainnya. Namun terlepas dari semua itu. Perlu di ketahui bahwa dampak negatif yang di hasilkan video game

---

<sup>11</sup> Fidler, Roger, 2003. *Mediamorfosis*. Yogyakarta: Bentang Budaya hlm 13

<sup>12</sup> Bimo Walgito, 1994, *Psikologi Sosial*, Yogyakarta, andi offset, hlm 30

tidak lah semuanya dapat di hubungkan dengan tindak kriminalitas dan hanya sebatas perbuatan nakal saja begitu juga sebaliknya. Untuk itu, dampak negatif yang di hasilkan dari sebuah video game telah terbagi menjadi tiga hal, yang pertama dari sudut pandang kesehatan, kedua dari sudut pandang *delinquency* atau kenakalan anak, an yang ketiga adalah sudut pandang yang mengakibatkan perbuatan kriminalitas antara lain.

a. Berikut merupakan dampak negatif Video Game dalam sudut pandang dunia Kesehatan , yakni:

1) Kesehatan umum

Terlalu sering duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam menimbulkan dampak negatif bagi tubuh<sup>13</sup> yang antara lain:

a) *Eye strain*

*Eye strain* adalah kelelahan mata yang terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, melihat obyek yang sama secara terus menerus misalnya layar komputer, TV, mikroskop dan mengendarai mobil. Pada online gamers selain melihat monitor terus menerus, mata juga semakin jarang berkedip yang justru menambah kelelahan

b) Ambeien

---

<sup>13</sup><https://tokobukuislamindonesia.wordpress.com/2014/01/05/dampak-buruk-game-online/>

Diakses tangga 13 Maret 2015 pukul 19.23 WIB

Duduk dalam jangka waktu lama dapat mengganggu sirkulasi darah dan menekan pembuluh darah vena disekitar anus, menimbulkan penonjolan pembuluh darah yang terasa panas dan sakit yang disebut ambeien atau wasir

c) *Carpal tunnel syndrome*

Adalah penyakit yang disebabkan karena tekanan dan ketegangan pada saraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan pergerakan untuk bagian tangan dan jari. Tekanan dan ketegangan ini dapat menyebabkan mati rasa, kesemutan, kelemahan, atau kerusakan otot pada tangan dan jari

d) Menurunkan metabolisme

Duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang dampaknya diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit.

2) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari)

3) Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduanpara pemainnya. semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian

gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

b. Berikut ini adalah dampak negatif video game yang mengakibatkan berubahnya perilaku anak menjadi anak nakal, yakni;

1) Bermain video game menyebabkan berkurangnya keinginan untuk bersosialisasi

Bermain game online membuat kecanduan karena dalam game dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, dengan tuntutan semua itu anak biasanya lebih menyita waktu dengan game yang dia sukai, dan akibatnya tidak ada rasa ingin bermain dengan anak-anak lain dan hanya menikmati kesendirian dengan game tersebut. Hal ini dapat berakibat negatif bagi pergaulannya.

2) Bermain video game mengakibatkan sulit untuk berkonsentrasi

Anak yang mengalami kecanduan game online, membuat mereka susah berkonsentrasi dalam pelajaran. Hal ini disebabkan pikirannya selalu ingin bermain game dan ingin segerapulang bermain game bersama teman-temannya. Hal ini tentu berdampak buruk bagi masa depan anak. Kecanduan game online pun memiliki tahap yang bervariasi. Kurangnya perhatian dari keluarga membuat seorang anak lebih gampang terjundat menikmati bermain game.



3) Bermain video game juga membuat sang anak sangat sulit untuk berekspresi dan berinteraksi

Terbiasa berinteraksi satu arah yaitu depan monitor saja, membuat anak sulit berinteraksi dan akan menemukan waktu sulit untuk mengekspresikan diri sendiri, dengan otak anak yang terkenal sangat lincah, aktif, dan penuh eksplorasi sedikit demi sedikit akan tumpul bila kehidupannya hanya dalam satu ruangan saja karena interaksi sosial juga meningkatkan kepintaran anak.

4) Terlalu sering memainkan game juga membuat anak lupa segala hal<sup>14</sup>.

Terkadang anak tidak tahu dampak kekurangan makan, minum, dan kekurangan olahraga dapat menyebabkan badan mudah terkena penyakit tetapi bisa saja orang tersebut doyan makan, tetap saja kurangnya aktivitas yang dilakukan tubuh berdampak kurang bugar di masa depannya karena kurang lancarnya metabolisme tubuh. Radiasi yang dipancarkan monitor juga dapat merusak [mata](#) dan juga saraf, hal ini terbukti sering ditemui pemain games yang sering menggunakan kacamata.

c. Berikut merupakan dampak negatif yang di akibatkan kecanduan video game sehingga menimbulkan sebuah tindak kriminal dan melakukan pelanggaran terhadap hukum pidana, yakni;

a. Mencuri data pribadi internet seseorang untuk kepentingan sendiri.

---

<sup>14</sup><http://www.gudangkesehatan.com/dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/> diakses tanggal 12 Desember 2014 pukul 15.00WIB

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering di temukan kasus pemain game *online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan *keylogger*, *softwarecracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meski pun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

b. Melakukan tindak kekerasan dan perkelahian

Karena persaingan didalam kompetisi sebuah video game. Bagi peserta yang kalah sering kali tidak menerima kealahannya dan berubah menjadi seseorang yang berperilaku anarki dan menyerang orang yang menjadi pemenang atau bahkan siapa saja. Serangan yang dimaksud ialah berupa kekerasan secara fisik yang mengakibatkan sebuah perkelahian hingga penganiayaan yang brutal. Bukan hanya karena kompetisi saja, tidak dibatasinya tata cara bersikap dalam sosial media dalam sebuah game online atau biasa disebut fitur chat didalam sebuah game. Orang-orang kerap mengucapkan kata-kata yang tidak memiliki moral sehingga menimbulkan emosi bagi orang lain yang mengakibatkan kejadian yang sama seperti perlakuan di atas.

c. Melakukan perbuatan asusila

Video game pada era sekarang sudah semakin hebat. Grafik yang di hasilkan juga semakin sempurna. Permasalahan yang timbul adalah perbedaan batasan karya video game bagi setiap negara. Sehingga ada saja negara yang menjual video game yang berisikan sebuah tindakan asusila atau bisa disebut juga porno aksi. Mungkin di Indonesia praktik hukum mengenai larangan terhadap berbagai hal yang berbau porno sudah sangat keras. Namun tetap saja ada beberapa video game porno yang bisa lolos dan masuk kedalam pasaran indonesia. Hal inilah yang menyebabkan ada anak-anak yang memainkan game tersebut, dan berakhir pada perbuatan asusila yang dilakukan anak dibawah umur yang diakibatkan mencontoh aksi didalam sebuah video game porno tersebut.

#### d. Melakukan Pembunuhan

Pembunuhan yang diakibatkan mencontoh sebuah aksi atau tindakan seorang karakter game di Indonesia mungkin belum ada, namun kejadian seperti itu sudah tidak terasa asing lagi di Negara Amerika Serikat. Telah terjadi banyak sekali kasus pembunuhan akibat mencontoh aksi pembunuhan didalam sebuah video game. Banyak sekali game aksi berisikan berbagai banyak hal yang berbau kekerasan. Dengan adanya kejelasan grafik dari dalam video game pada era sekarang. Dengan memainkan video game bertema kekerasan, Masyarakat khususnya anak-anak akan sangat terbiasa melakukan sebuah tindakan kekerasan didalam sebuah video game. Dikarenakan keterbiasaannya itu melakukan pembunuhan di dunia nyata bukanlah merupakan hal yang sulit bagi mereka.

Penjelasan diatas sudah cukup membuktikan bahwa video game selain mempunyai dampak positif yang banyak namun juga mempunyai dampak negatif yang lebih banyak pula apabila jika sebuah video game dimainkan secara berlebihan. Pengawasan orang tua sangatlah dituntut dalam hal ini. Orang tua harus selalu mengetahui batasan usia berapakah video game yang anaknya mainkan. Usia anak tersebut sudah memenuhi batasan usia pada video game tersebut atau belum. Sehingga sekiranya dalam skala yang besar anak-anak akan terhindar dari dampak negatif dari sebuah video game.

### **C. Peraturan Tentang Video Game Bertema Kekerasan di Indonesia dan Pandangan Victimologi Bagi Pelaku Penganiayaan Akibat Dampak Negatifnya**

Negara Indonesia khususnya didalam Peraturan Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik "ITE" tidak memiliki peraturan yang cukup mengenai Video Game, Game *Online* atau bahkan Jenis Video Game bertema kekerasan.. Yang ada hanya peraturan tentang Informasi elektronik, Transaksi elektronik dan berbagai macam jenis kejahatan *hacker* saja. Kejahatan *hacker* yang dimaksud adalah jenis-jenis kejahatan komputer atau *cyber* yang dimana penjahat tersebut diberi nama *hacker* yang dapat diartikan sebagai pencuri data atau peretas komputer dengan cara yang tidak baik dan lain-lain.

Sampai saat ini Pemerintah Republik Indonesia belum mempunyai peraturan khusus mengenai video game. Namun jika mau di bahas lebih mendalam,

pada dasarnya video game mempunyai hubungan yang sangat berkaitan erat dengan “Media” hal tersebut terbukti konkret oleh perangkat yang digunakan untuk memainkan video game itu pada dasarnya sangatlah sama dengan salah satu perangkat utama didalam suatu Media yakni Televisi atau dapat disingkat dengan istilah “TV”, didalam Undang-undang nomor 3 tahun 2007 tentang standar program siaran telah membahas secara khusus mengenai tayangan kekerasan yakni;

“Program dikatakan mengandung muatan kekerasan secara dominan apabila sepanjang tayangan sejak awal sampai akhir, unsur kekerasan muncul mendominasi program dibandingkan unsur-unsur yang lain, antara lain yang menampilkan secara terus menerus sepanjang acara adegan tembak-menembak, perkelahian dengan menggunakan senjata tajam, darah, korban dalam kondisi mengenaskan, penganiayaan, pemukulan, baik untuk tujuan hiburan maupun kepentingan pemberitaan (informasi)”(Pasal 28 Ayat (1) Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia No 03 Tahun 2007 Tentang Standar Program Siaran).

PKPI No 03 Tahun 2007 juga lebih khusus lagi mempunyai peraturan larangan mengenai tayangan kekerasan yang ditujukan kepada anak-anak yang antara lain berbunyi;

“Dalam program anak-anak, kekerasan tidak boleh tampil secara berlebihan dan tidak boleh tercipta kesan bahwa kekerasan adalah hal lazim dilakukan dan tidak memiliki akibat serius bagi pelaku dan korbannya”,(Pasal 29 PKPI No 03 tahun 2007).

Kedua pasal di atas memberikan larangan yang tegas atas tayangan yang berisikan perbuatan kekerasan. Sama halnya juga dengan video game bertema

kekerasan, yang membedakan antara media dengan video game adalah siapakah yang menayangkan program tersebut. Sebagai singkatan penjelasan, pada dasarnya video game juga merupakan suatu program, namun dapat dimainkan oleh seseorang sesuai dengan kehendaknya dan untuk memulai program video game seseorang memerlukan suatu perangkat tambahan yaitu konsol game. Sama halnya dengan tayangan dalam program TV untuk menonton program umum didalam sebuah televisi atau TV seseorang memerlukan sebuah perangkat tambahan pula yaitu “Antene”.

Sehingga perbedaan antara video game dan media pertelevisian secara umum adalah perangkat tambahannya. Video game ada di karenakan di tampilkan secara independent oleh pemilik televisi itu sendiri. Sedangkan media pertelevisian ada dikarenakan ada perusahaan TV yang memang menayangkan suatu program.

Dalam kedua pasal tersebut kemungkinan bisa saja menjadi sebuah cikal bakal lahirnya undang-undang khusus mengenai sebuah video game. Khususnya video game yang masuk dan menjadi konsumsi masyarakat di Indonesia. Karena jika ingin di iringkan maka antara video game dengan tayangan program pertelevisian nyaris sama, yaitu keduanya sama-sama memanfaatkan visual sebagai target utama pengkonsumsinya. Oleh karena itu tidak menutup kemungkinan hal tersebut akan terjadi.

Sepanjang sanksi atas pelanggaran mengenai tayangan kekerasan yang di bahas dalam UU No 03 Tahun 2007 hanya di berikan kepada perusahaan pertelevisian yang bersangkutan. Seperti sanksi berupa denda, hingga pencabutan hak izin usaha bagi perusahaan pertelevisian yang bersangkutan.

Salah satu penyebab mengapa peraturan mengenai larangan terhadap video game bertema kekerasan belum ada di Indonesia mungkin adalah dikarenakan perusahaan-perusahaan pencipta program video game tersebut berada di luar negeri dan telah dilindungi oleh hukum di negara tempat perusahaan video game itu berada. Sehingga akan cukup sulit memberikan hukuman bagi mereka. Jika perusahaan yang bersangkutan berada di Indonesia mungkin perusahaan tersebut bisa dikenakan sanksi atas pelanggaran UU No 03 tahun 2007 tanpa perlu adanya peraturan khusus mengenai video game. Karena memang pada dasarnya video game dan media sama saja.

Jika ingin membandingkan KUHP dengan kejahatan penganiayaan yang timbul akibat mencontoh sebuah perilaku buruk di dalam sebuah video game, hal tersebut mungkin tidak dapat dihubungkan sama sekali. Namun kedua hal tersebut dapat dihubungkan apabila ada timbul sebuah kejadian berupa kekerasan penganiayaan yang dilakukan oleh seseorang yang diakibatkan mencontoh pola kekerasan yang ada didalam video game yang dimainkan sang pelaku pidana sebelum ia mempraktekkannya kepada sang korban.

Video game bertema kekerasan sesungguhnya dapat dianggap mendoktrinasi pemainnya untuk melakukan hal-hal negatif seperti yang karakter game itu tampilkan didalam sebuah permainan yang di mainkan setiap orang. Dapat kita ketahui bahwa secara umum pelaku pidana terutama anak-anak yang mencontoh video game tentu mempunyai niat atau rencana terlebih dahulu sebelum menganiaya korbannya, sehingga apabila ada kejadian pelanggaran hukum yang timbul akibat mencontoh perbuatan kekerasan didalam sebuah video game.

Indonesia khususnya tentu mempunyai hukum dan peraturan mengenai permasalahan tersebut yaitu didalam KUHP.

Berikut merupakan peraturan mengenai perbuatan penganiayaan yang ada di dalam KUHP yang juga telah membahas hukuman mengenai perbuatan pidana kekerasan yakni:

“Penganiayaan diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun delapan bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah” (Pasal 351 ayat (1) KUHP).

“Penganiayaan dengan rencana terlebih dahulu, diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun”, “Penganiayaan berat yang dilakukan dengan rencana terlebih dahulu diancam dengan pidana penjara paling lama dua belas tahun”, (Pasal 353 ayat (1) dan Pasal 355 ayat (1) KUHP).

Memang pada dasarnya KUHP tidak mengatur sedikitpun mengenai suatu hal tentang video game dan pada dasarnya tidak ada sangkut pautnya sedikitpun antara video game dengan perbuatan penganiayaan atau kekerasan yang dilakukan seseorang. Namun penjelasan pasal diatas diuraikan karena dimaksudkan untuk memberitahukan apabila seorang anak telah melakukan perbuatan pidana akibat mencontoh sebuah perbuatan negatif di dalam sebuah video game maka hukum yang akan di tegakkan atau diberikan kepada pelaku pidana tersebut adalah hukum yang sudah ada di dalam KUHP tersebut.

Tindak Pidana yang timbul akibat dari mencontoh perilaku buruk sebuah karakter video game bertema kekerasan sebenarnya sudah banyak terjadi di seluruh



belahan dunia, bahkan di Indonesia. Berikut merupakan cuplikan berita mengenai kekerasan yang dilakukan anak akibat dampak video game di Indonesia.

Victimologi adalah ilmu yang mempelajari tentang korban (victim = korban) termasuk hubungan antara korban dan pelaku, serta interaksi antara korban dan sistem peradilan yaitu, polisi, pengadilan, dan hubungan antara pihak-pihak yang terkait serta didalamnya juga menyangkut hubungan korban dengan kelompok-kelompok sosial lainnya dan institusi lain seperti media, kalangan bisnis, dan gerakan sosial.

”Sebelumnya, penyidik Polres Metro Jaya memutuskan kasus dugaan kekerasan seorang murid Sekolah Dasar (SD) berinisial R (8) terhadap teman sekelasnya, AN (8) hingga meninggal dunia. Kejadian ini akibat pembulian yang dilakukan pelaku terhadap korban saat kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 02 Pagi Kebayoran Lama Utara, Jakarta Selatan beberapa waktu lalu.”<sup>15</sup>

Seorang komisioner KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), Rita Pranawati mengungkapkan rasa prihatinnya terhadap kejadian yang luar biasa tersebut. Didalam ungapannya “anak merupakan sosok yang masih sangat membutuhkan pengawasan dan arahan.” Terlepas dari hal tersebut Rita juga menjelaskan bahwa salah satu faktor penyebab masalah tersebut terjadi adalah dikarenakan video game. Berikut merupakan cuplikannya;

“Rita menyebutkan, salah satu penyebab pembentuk karakter yang suka mem-*bully* karena game online. Hal ini diutamakan pada permainan yang memiliki

---

<sup>15</sup> <http://m.republika.co.id/berita/nasional/hukum/15/09/21/nuzmx361-kpai-prihatin-murid-sd-tewas-karena-dibully.html> Diakses tanggal 4 April 2016 Pukul 12.43 WIB

konsep kekerasan di dalamnya. Dari permainan ini, ada beberapa anak yang mencoba mempraktikkannya dalam dunia nyata.”<sup>16</sup>

Sebenarnya Kejadian yang timbul akibat dampak negatif video game bertema kekerasan di Indonesia sudah banyak sekali terjadi. Namun semua masalah yang timbul tersebut terkesan selalu di tutup-tutupi oleh aparat kepolisian, dan bahkan tindakan yang diambil juga masih menggunakan sistem yang sudah ada. Tanpa perlu adanya perhatian khusus dari penyebab seorang anak bisa menjadi anak nakal dan melakukan tindak pidana.

Seharusnya semua tindak pidana yang dilakukan oleh seseorang itu juga harus dipandang dari sudut pandang victimologi. Tentang bagaimana seseorang khususnya anak-anak bisa melakukan sebuah tindak pidana. semua itu pasti ada penyebabnya. Kita tidak boleh semena-mena menghukum pelaku begitu saja.

Lebih spesifik lagi Mansyur, Dikdik M dan Gultom memberikan gambaran manfaat bagi penegak hukum, victimologi sangat membantu dalam upaya penanggulangan kejahatan. Melalui victimologi akan mudah diketahui latar belakang yang mendorong terjadinya kejahatan, seberapa besar peranan korban pada terjadinya kejahatan, bagaimana modus operandi yang biasanya dilakukan oleh pelaku dalam menjalankan aksinya serta aspek-aspek lainnya yang terkait.<sup>17</sup>

Menurut Jaya Putra Arsyad S.H dalam hasil wawancara, menjelaskan bahwa anak-anak yang menjadi pelaku kejahatan penganiayaan, tidak bisa begitu saja di jadi kan terdakwa. Karena bahwasannya anak tersebut juga merupakan

---

<sup>16</sup> Loc.Cit

<sup>17</sup> Mansyur, Dikdik M. Arif dan Gultom, 2007, *perlindungan korban kejahatan*, Elisatris, Jakarta hlm 23

korban dari video game itu sendiri, dan juga lingkungan atau kurangnya perhatian dari orang tua<sup>18</sup>.

Apabila aparat penegak hukum misalnya memanfaatkan victimologi tidak hanya sebatas pada teori saja maka akan terciptalah kemudahan untuk mencegah suatu kejadian buruk itu bisa terjadi. Sebagai contoh perbuatan pidana kekerasan yang dilakukan anak atas dampak negatif video game bisa dapat di cegah dengan cara mengawasi penjual-penjual permainan video game yang menjual gamenya kepada anak-anak yang belum pantas untuk memainkannya.

Secara umum tindak pidana yang timbul akibat mencontoh video game bertema kekerasan adalah sebuah tindak pidana yang berupa kekerasan seperti penganiayaan ringan hingga penganiayaan berat yang mengakibatkan kematian.

Sebenarnya jika ingin dibahas lebih mendalam, anak yang menjadi pelaku tindak pidana atas dampak negatif video game bertema kekerasan pada dasarnya adalah merupakan juga seorang korban. Yaitu korban dari sebuah video game bertema kekerasan. Sama halnya seperti contoh anak-anak yang mengkonsumsi narkoba. Dari masalah narkoba tersebut juga terlihat dengan jelas orang yang bertanggung jawab penuh atau bisa disebut pelaku sesungguhnya dari penggunaan narkoba bagi anak-anak itu adalah pengedar narkobanya. Anak-anak yang sudah telanjur mengkonsumsi narkoba itu adalah korbannya. Begitu juga dengan dampak

---

<sup>18</sup> Wawancara dengan Jaya Putra, di kantor hukum JP Arsyad & Associated Hari Senin 25 April 2016 Pukul 09.58 WIB

negatif video game bertema kekerasan. Pelaku sesungguhnya atau penyebab sesungguhnya adalah video game itu sendiri, dan penjual-penjual game.

Setiap video game yang akan di pasarkan di masyarakat itu sesungguhnya mempunyai batasan-batasan tertentu. Sama halnya seperti obat-obatan. Usia bagi pemain sebuah video game itu di beri sebuah batasan maksimal dan minimal. Batasan usia berapa yang bisa atau boleh memainkan video game tersebut. Namun lagi-lagi karena keserakahan para pedagang game tersebut. Maka video game yang seharusnya disaring terlebih dahulu sebelum di beli oleh seseorang malahan justru jatuh ke tangan-tangan anak kecil yang tidak mengerti apa-apa. Akibatnya anak-anak yang memainkannya sebuah video game tersebut terkena dampak negatifnya.

Secara dalam pembahasan diatas menunjukkan bahwa pada dasarnya viktimologi sangatlah berkaitan erat dengan kriminologi. Mengenai suatu tindak kejahatan tentu mempunyai sebab dan muasabnya, begitu juga dengan viktimologi.

Menurut Jaya Putra Arsyad dalam hasil wawancara di Kantor Hukum JP Arsyad & Associated ,”Mengenai dalam kasus tindak pidana penganiayaan yang dilakukan anak atas dampak negatif video game bertema kekerasan, pelaku memiliki dua peranan, yakni sebagai korban dan juga sebagai pelaku kejahatan, oleh karena pelakunya merupakan seorang anak-anak maka ia sangat patut untuk dilindungi, bahkan wajib Hukumnya”<sup>19</sup>.

Adanya hubungan antara kriminologi dan viktimologi sudah tidak diragukan lagi, karena dari satu sisi kriminologi membahas secara luas mengenai

---

<sup>19</sup> Hasil Wawancara dengan Jaya Putra, di Kantor Hukum JP Arsyad & Associated Pada hari Senin 25 April 2016 pukul 09.58 WIB

pelaku dari suatu kejahatan, sedangkan victimologi disini merupakan ilmu yang mempelajari tentang korban dari suatu kejahatan. Jika di telaah lebih dalam, tidak berlebihan apabila dikatakan bahwa viktimologi merupakan bagian yang hilang dari kriminologi.

