

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya atas penelitian yang telah dilakukan penulis, maka pada bagian penutup ini penulis akan menarik kesimpulan serta memberikan saran yang akan dijelaskan pada subbab selanjutnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Dalam hal terjadinya *internet gaming disorder*, Pemain *game online* dapat meminta pertanggungjawaban pihak *game developer* dengan mengajukan gugatan perbuatan melawan hukum (PMH) yang mana dalam hal ini yang menjadi dasar adalah Pasal 1371 KUHPerdara, bukan Pasal 1365 KUHPerdara. Hal tersebut didasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kerugian yang timbul pada IGD merupakan sebuah cacat badan, dengan begitu itu perbuatan *game developer* termasuk PMH khusus sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 1371 KUHPerdara. Apabila pihak pemain *game online* dapat membuktikan bahwa unsur-unsur dalam pasal tersebut telah terpenuhi, maka pemain *game online* dapat meminta pertanggungjawaban. yang dialaminya, baik kerugian material maupun kerugian immaterial. Bentuk pertanggungjawaban tersebut adalah berupa ganti rugi atas kerugian yang dialaminya, baik kerugian material maupun immaterial.
2. Hingga saat penulisan ini dilakukan, hanya ada satu peraturan perundang-undangan yang membahas mengenai *game* yaitu Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang hanya mengatur mengenai pengklasifikasian *game* dan belum ada peraturan yang mengatur mengenai pencegahan *internet gaming disorder* di Indonesia. Oleh karena itu Indonesia saat ini memerlukan peraturan yang secara khusus mengatur mengenai *internet gaming disorder* dan pencegahannya, sebab saat ini terjadi kekosongan hukum. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika perlu mengeluarkan peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai *game online* dan pencegahan IGD serta melakukan pengawasan yang lebih ketat pada

game sebagai upaya pencegahan terjadinya IGD. Jika mengacu pada peraturan yang diterbitkan oleh pemerintah Tiongkok, upaya pencegahan dapat berupa pembatasan waktu bermain, memperketat proses pendaftaran pemain, dan menggunakan sistem yang dapat memverifikasi identitas pemain. Selain itu agar upaya pencegahan IGD dapat dilakukan secara optimal, maka diperlukan kerja sama dan hubungan yang baik antara pihak *game developer* dan pemerintah.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka terdapat beberapa saran yang perlu dilakukan di kemudian hari, yaitu:

1. Pemerintah dan *game developer* dapat bersama-sama meningkatkan kesadaran akan bahaya *internet gaming disorder* di masyarakat.
2. Pemerintah dapat melakukan survei dengan skala nasional untuk mengetahui saat ini sudah sejauh mana dampak yang diberikan oleh *game online* di masyarakat. Hal tersebut juga dapat menunjukkan data yang valid terkait jumlah orang-orang yang telah mengalami IGD.
3. *Game developer* tidak boleh merancang dan menciptakan *game* yang memang pada tujuannya adalah membuat orang kecanduan, seperti *never-ending games*, sehingga risiko timbulnya IGD pada pemain dapat dikurangi.
4. Pemerintah dapat mengeluarkan peraturan perundang-undangan yang secara khusus bertujuan untuk mencegah timbulnya IGD pada pemain.
5. Pemerintah dan *game developer* bekerja sama untuk membuat suatu sistem yang nantinya dapat digunakan apabila seseorang hendak bermain *game online*. Apabila nantinya sistem tersebut telah dibuat, seseorang yang akan membuat akun *game online* perlu untuk mendaftarkan kode unik identitas pribadinya yang dapat berupa nomor induk kependudukan, nomor paspor, atau nomor pokok wajib pajak. Dengan begitu dapat terpantau siapa yang akan memainkan *game*, sudah cukupkah usia pemain untuk memainkan *game* tersebut, lalu dapat terpantau pula apabila seseorang sudah menunjukkan gejala-gejala adanya IGD dengan melihat waktu bermain orang tersebut.
6. Penyelesaian pertanggungjawaban *game developer* pada IGD dapat dilaksanakan menurut hukum yang berlaku dalam EULA (dalam hal ini hukum

Tiongkok), namun yang dibahas dalam penelitian hukum ini hanyalah penyelesaian berdasarkan ketentuan-ketentuan dalam KUHPerdota.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adams, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. New Riders, 2014.
- Badruzaman, Mariam Darus. *Kompilasi Hukum Perikatan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001.
- Dr. Yahman S.H., M.H. *Karakteristik Wanprestasi & Tindak Pidana Penipuan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014.
- Fuady, Munir. *Hukum Kontrak (dari sudut pandang hukum bisnis)*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1999.
- Gautama, Sudargo. *Indonesian Business Law*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1995.
- Harahap, Yahya. *Segi-Segi Hukum Perjanjian*. Bandung: Alumni, 1986.
- Ichsan, Achmad. *Hukum Perdata*. Jakarta: Pembimbing Masa, 1969.
- M, Jessica. "History of Game Online." 1999.
- Meliala, Djaja S. *Hukum Perdata Dalam Persepektif BW*. Bandung: Nuansa Aulia, 2014.
- . *Perkembangan Hukum Perdata tentang Benda dan Hukum Perikatan*. Jakarta: Nuansa Aulia, 2015.
- Miru, Ahmad. *Hukum Kontrak*. Jakarta: Rajawali Press, n.d.
- Moegni, M. A. *Perbuatan Melawan Hukum*. Jakarta: Pradnya Paramita, 1982.
- Muhammad, Abdulkadir. *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000.
- Satrio, J. *Hukum Perjanjian*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1992.
- Setiawan. *Aneka Masalah Hukum dan Hukum Acara Perdata*. Bandung: PT. Alumni, 2008.
- Setiawan, S.H., R. *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*. Bandung: Putra A Bardin, 1999.
- Simamora, Yohanes Sogar. *Hukum Perjanjian Prinsip Hukum Kontrak Pengadaan Barang dan Jasa Oleh Pemerintah*. Surabaya: Laksbang Pressindo, 2009.
- Soekanto, Soerjono, and Abdul Rahman. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Soekanto, Soerjono, and Sri Mamuji. *Penelitian Hukum Normatif "Suatu Tinjauan Singkat"*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.

Subekti. *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa, 1979.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Syahrani, S.H., H. Riduan. *Seluk Beluk dan Asas-Asas Hukum Perdata*. Bandung: Alumni, 2006.

Widjaja, Gunawan, and Kartini Mulyadi. *Perikatan yang Lahir Dari Undang-undang*. Jakarta: PT. Radja Grafindo Persada, 2005.

Jurnal:

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). "Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia - Survey 2017." 2017.

Ariwibowo, Kukuh. "Mengenal Adiksi." 2013.

Billieux, J., G. Thorens, Y. Khazaal, D. Zullino, S. Achab, and M.V. der Linden. "Problematic Involvement in Online Games: A Cluster Analytic Approach." *Computer in Human Behavior*, 2015: 242.

Majalah Hukum Varia Peradilan, Edisi No. 112, 1995: 8.

Griffths, M D, D J Kuss, and H M Pontes. *Online Addictions: Conceptualizations, Debates, and Controversies*. 2016.

Han, D.H., K.C. Yang, E.Y. Kim, I.K. Lyoo, and P.F. Renshaw. "Dopamine Genes and Reward Dependence in Adolescents with Excessive Internet Video Game Play." *J Addict Med*, 2007: 133.

Indonesia Institue for Counseling, Education and Therapy. "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling." *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 2018: 213.

Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi*, 2019: 149.

Paulus, F. W., S. Ohmann, A. von Gontard, and C. Popow. "Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents: A Systematic Review." *Dev Med Child Neurol*, 2018: 645.

Prayogo, Sedyo. "Penerapan Batas-Batas Wanprestasi dan Perbuatan Melawan Hukum dalam Perjanjian." *Jurnal Pembaharuan Hukum Vol. III No.2*, n.d.

Sudjiono, Ratih Wijayanti, and dkk. "Modul Penanganan Praktis Adiksi Game Online dengan Menggunakan Rational Emotive Behavior Therapy (REBT)." 2016.

Weinstein, A.M. "An Update Overview on Brain Imaging Studies of Internet Gaming Disorder." *Frontiers in Psychiatry*, 2017: 1.

World Health Organization. "ICD-11 for Mortality dan Morbidity Statistics." 2018.

Peraturan Perundang-undangan:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
2. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
3. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Skripsi:

Adiwijaya, Julius. "Analisis Yuridis Orang Tua Dalam Keadaan Adiksi Game Online Ditinjau Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Perkawinan." *Penulisan Hukum*. Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, 2018.

Sumber Internet:

Ariwibowo, Kukuh. *Dedihumas BNN*. 2013.
<https://dedihumas.bnn.go.id/read/section/artikel/2013/09/18/751/mengenal-adiksi>.
(diakses Oktober 1, 2019).

Badan Pers dan Administrasi Publik Tiongkok. *Pemberitahuan tentang Manajemen Ketat Lebih Lanjur dan Secara Efektif Mencegah Anak di Bawah Umur Terlibat dalam Game Online*. 2021. <https://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/279/98792.shtml>
(diakses April 15, 2022).

Farasonalia, Riska. *Kompas Regional*. n.d.
<https://regional.kompas.com/read/2019/10/19/13403171/3-anak-di-semarang-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game-online> (diakses November 6, 2019).

- Goh, Brenda. *Reuters*. n.d. <https://www.reuters.com/world/china/china-rolls-out-new-rules-minors-online-gaming-xinhua-2021-08-30/> (diakses Mei 31, 2022).
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. *Sehat Negeriku*. 2019. <http://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/> (diakses November 6, 2019).
- Pratam, Kevin Rizky. *Tekno Kompas*. 2021. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/10100027/ini-dia-10-game-mobile-terpopuler-di-indonesia> (diakses Juni 17, 2021).
- Proxima Beta Pte. Limited. *PUBG Mobile*. t.thn. <https://www.pubgmobile.com/terms.html> (diakses Juni 17, 2021).
- Rasnaya, dr. M. Dejandra. *Klikdokter*. n.d. <https://www.klikdokter.com/tanya-dokter/read/3638869/white-dan-grey-matter-pada-pukul-18.46> (diakses April 19, 2022).
- Riyanto, Galuh Putri. *Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta*. 2021. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta> (diakses Oktober 10, 2021).
- Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. *Mobile Legends Forum*. 2017. <https://forum.mobilelegends.com/forum.php?mod=viewthread&tid=28854> (diakses Juni 17, 2021).
- WebMD. *Is Video Game Addiction Real?* n.d. <https://www.webmd.com/mental-health/addiction/video-game-addiction> (diakses April 15, 2022).
- Xing, Dong. *ABC Net*. 2021. <https://www.abc.net.au/indonesian/2021-09-07/china-batasi-waktu-bermain-game-anak-dan-remaja/100440304>, (diakses Oktober 11, 2021).
- Yuniawati, Tri. *Klikdokter*. n.d. <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3650076/covid-19-ternyata-bisa-turunkan-volume-gray-matter-di-otak> (diakses April 19, 2022).