

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah menguraikan bab-bab sebelumnya di atas berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan. Maka sampailah penulisa pada bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan permasalahan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Orang tua yang adiksi *game online* dapat masuk ke dalam Pengampuan, apabila adiksi tersebut sudah mencapai tahap *Fully Settled*. Sebab gejala adiksi *game online* sudah dikategorikan masuk ke dalam penyakit psikologi menurut *World Health Organization* (WHO) dan kriteria orang yang mengalami adiksi *game online* memenuhi dan berhubungan dengan kriteria seseorang harus berada dalam Pengampuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 433 KUHPerduta.

Oleh sebab itu orang tua yang bisa dibuktikan mengalami adiksi *game online* harus berada dibawah pengampuan, sehingga ia pun dapat dinyatakan tidak cakap untuk melakukan perbuatan hukum sendiri, sehingga harus diwakili oleh pengampunya.

2. Keadaan seseorang selaku orang tua yang mengalami adiksi *game online* harus berada dalam pengampuan sebagaimana disimpulkan dari hasil penelitian persoalan hukum yang pertama, hal ini membawa dampak terhadap kedudukannya sebagai orang tua dalam keluarga yang mempunyai peran dan tanggung jawab selaku orang tua. Salah satunya sebagai orang tua, ia mempunyai Kekuasaan Orang Tua. Kekuasaan Orang Tua menurut KUHPerduta terdapat kekuasaan orang tua terhadap pribadi anak dan kekuasaan orang tua terhadap harta benda anak, sedangkan UUPerkawinan menjelaskan bahwa kekuasaan orang tua terhadap anak tersebut dinamakan Alimentasi yaitu memelihara dan mendidik anak dengan sebaik-baiknya, KUHPerduta dan UUPerkawinan sama-sama memberikan kewajiban untuk orang tua

merawat anak sampai anak tersebut dewasa. Selaku orang tua, sekalipun ia telah dicabut kekuasaan orang tuanya terhadap diri anak-anaknya, akibat ia berada dibawah pengampuan, hal tersebut tidak dengan sendirinya hilang atau lepas dari tanggung jawabnya. Artinya, kekuasaan orang tua tidak bisa hilang hanya dengan dicabut sementara akibat adanya pengampuan, tapi kewajiban alimentasi tetap melekat pada orang tua yang bersangkutan, yaitu membiayai anaknya.

## 5.2 Saran

Menurut penulis, Pemerintah harus lebih memberikan batasan dalam bermain *game online* untuk membatasi agar adiksi *game online* tidak sampai pada tahap *Fully Settled*. Penulis menganjurkan supaya pemerintah dengan penyedia jasa membuat suatu sistem agar tidak terjadi adiksi pada *game online*, dengan cara pihak penyedia jasa mengikuti negara Korea atau China dalam hal mendaftar akun secara *online*. Negara Korea menggunakan *Korean Social Security Number (KSSN)*<sup>54</sup> sebagai alat perlindungan agar diketahui siapa pemilik akun yang didaftarkan, tidak jauh dengan negara China. China juga menggunakan KTP sebagai alat untuk mendaftarkan akun *online*.

Tidak hanya KTP sebagai alat untuk mendaftar, alat lain adalah nomor telepon seluler yang sudah terdaftar sesuai dengan KTP, sehingga ada perlindungan terhadap orang yang NIKnya dicuri, dan juga paspor. Paspor ini merupakan identitas secara internasional, sehingga KTP, nomor telepon seluler, dan paspor sebagai alat untuk mendaftarkan akun *online* agar adanya hubungan pendataan antara akun dengan Kartu Keluarga yang sudah ada.

Setelah terdaftar sesuai dengan data yang ada, sehingga terlihat siapa orang tua yang bermain *game online* berlebihan, sehingga orang tua yang adiksi *game online* dapat dibuat permohonan berdasarkan akun dan KK yang sudah ada. Permohonan tersebut agar orang tua yang adiksi *game online* dapat dimintakan kepada Pengadilan untuk dicabut kekuasaan atau di bawah pengampuan.

---

<sup>54</sup> KSSN seperti Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang ada di e-KTP Indonesia

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku :**

- Asep Saepudin Jahar, 2013, *Hukum Keluarga, Pidana & Bisnis*, Jakarta: Prenada Media.
- Djaja S. Meliala, 2006, *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Orang dan Hukum Keluarga*, Nuansa Aulia.
- H.Hilman Hadikusuma, 1990, *Hukum Perkawinan Indonesia menurut: Perundangan, Hukum Adat, Hukum Agama*, Bandung: Mandar Maju.
- Riduan Syahrani, 2010, *Seluk Beluk dan Asas-Asas Hukum Perdata*, Bandung: PT.Alumni,
- Ridwan Indra, 1997, *Asas-Asas Hukum Perdata di Indonesia*, Cet 1, Jakarta: CV.Trisula.
- Sudikno, *Mengenal Hukum (Suatu Pengantar)*, Yogyakarta: Liberty, 2013
- Wijayanti Sudjiono, Ratih., dkk, 2016, *Modul Penanganan Praktis Adiksi Game Online dengan Menggunakan Rational Emotive Behavior Therapy (EBT)*.

### **Jurnal :**

- Choi. D. and J.Kim, "Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Content", *CyberPsychology & Behavior*, Vol 7, Nomor 1, 2004
- Griffiths, M.D. Kuss, D.J. & Pontes, H.M, 2016, *Online Addictions: Conceptualizations, Debates, and Controversies*.
- Jing Da Zhan and Hock Chuan Chan, 2012, "Government Regulation of Online Game Addiction", *Communications of the Association for Information Systems*: Vol. 30(13).
- Newell, A., & Simon, H.A., 1972, *Human Problem Solving*, New Jersey: Prentice Hall.
- Sunarto Ady Wibowo, 2003, *Hak dan Kewajiban Orang Tua dan Anak (Alimentasi) Menurut K.U.H.Perdata dan U.U. No.1 Tahun 1974*, Universitas Sumatra Utara.

Tengku Erwinsyahbana, 2013, *Sistem Hukum Perkawinan Pada Negara Hukum Berdasarkan Pancasila*, Vol.3, Medan: UNRI.

Wan, C., & Chiou, W., 2006, *Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents*. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol.9(3).

Yee.N, 2006, *The demographic, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environment*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15.

Yee. N, 2009, *Motivations for Play in Online Games*, Vol.9, Num.6.

### **Skripsi, Tesis, Distertasi**

Kusumadewi, T.N., 2009, *Hubungan Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja*, Depok:Fakultas Psikologi UI

### **Website**

A.Syalaby Ichsan, *Korsel Akan Samakan Pecandu 'Game' dengan Pecandu Narkoba*, diakses dari [http://www.republika.co.id/amp\\_version/n7nnai](http://www.republika.co.id/amp_version/n7nnai)

Jessica. M., 1999, *History of Game Online*, diakses dari <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~3.HTM>

kukuh\_ariwibowo, *MENGENAL ADIKSI*, diakses dari <http://dedihumas.bnn.go.id/read/section/artikel/2013/09/18/751/mengenal-adiksi>

Liputan6, *Orangtua Asyik Main Game, Bayi Mati Kelaparan*, diakses dari <http://global.liputan6.com/read/279357/orangtua-asyik-main-game-bayi-mati-kelaparan>

nn, *Gaming disorder*, diakses dari <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> dan [http://www.who.int/substance\\_abuse/activities/gaming\\_disorders/en/](http://www.who.int/substance_abuse/activities/gaming_disorders/en/)

Simson.P.S, *Miris! Demi Game Dragon Quest, Pria Ini Rela Ditinggal Istri dan Anaknya*, diakses dari <https://duniagames.co.id/news/2277-miris-demi-game-dragon-quest-pria-ini-rela-ditinggal-istri-dan-anaknya>

Victoria Allen, *Playing too many video games is 'an illness': 'Gaming disorder' is added as a mental health condition by the World Health Organisation*, diakses dari <http://www.dailymail.co.uk/health/article-5200461/Gaming-disorder-added-mental-health-condition-WHO.html>

Wibowo Tunardy, *Asas Monogami dan Izin Berpoligami dalam Perkawinan*, diakses dari <http://www.jurnalhukum.com/asas-monogami-dan-izin-berpoligami-dalam-perkawinan/>

Yoon Min-sik, *Game addiction bill touches off national debate*, diakses dari <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20131113001080>

Lain

Aji, C.Z., 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: PT.Bounabooks.

Amiruddin, et.al., 2013, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, cetakan VII, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Jakarta: PT.Gramedia,

Mardiya, 2000, *Kiat-kiat Khusus Membangun Keluarga Sejahtera*, Jakarta : BKKBN Pusat.