

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Badan Keputusan Badan Akreditasi Nasional
Perguruan Tinggi
Nomor : 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**ANALISIS YURIDIS ORANG TUA DALAM KEADAAN ADIKSI
GAME ONLINE DITINJAU BERDASARKAN KITAB UNDANG-UNDANG
HUKUM PERDATA DAN UNDANG-UNDANG PERKAWINAN**

OLEH:

Julius Adiwijaya
2011200104

PEMBIMBING:

Yanly Gandawidjaja, S.H., M.H., Sp.1



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2018

Disetujui Untuk Diajukan Dalam Sidang
Ujian Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing

(Yanly Gandawidjaja, S.H., M.H., Sp.1)

Dekan.

(Dr. Tristam P. Moeliono, S.H., M.H., LL.M.)



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka saya, mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Julius Adiwijaya

NPM : 2011200104

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah/karya penulisan hukum yang berjudul:

**ANALISIS YURIDIS ORANG TUA DALAM KEADAAN ADIKSI
GAME ONLINE DITINJAU BERDASARKAN KITAB UNDANG-UNDANG
HUKUM PERDATA DAN UNDANG-UNDANG PERKAWINAN**

adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah/karya penulisan hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan, dan pengetahuan akademik saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil tindakan-tindakan yang :

- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik.

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan saya di atas, maka saya sanggup untuk menerima akibat-akibat atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 2 Mei 2018

Mahasiswa Penyusun Karya Ilmiah/Karya Penulisan Hukum

Julius Adiwijaya

2011200104

ABSTRAK

Game online sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari untuk semua kalangan, dimana *game online* sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat pemain lebih memilih bermain daripada hal yang lainnya, hal tersebut dibuktikan dengan adanya kasus yang terjadi. Maraknya *game online* membuat para pemain ingin memainkannya. Tidak lepas kemungkinan persoalan adiksi (kecanduan) *game online* dapat terjadi pada orang tua, hal tersebut pernah terjadi di Korea dan Jepang sampai adanya ketetapan hukum dari Pengadilan. Pemain yang telah mengalami adiksi terhadap *game online* menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat yang dialaminya, baik itu dalam diri pribadi, maupun diluar diri pribadi dapat berkurang atau hilang. Adiksi *game online* juga memberikan beberapa dampak buruk bagi dalam dan luar pribadi.

Penulisan hukum ini dikaji dengan menggunakan metode penelitian hukum yuridis normatif, yaitu dengan menggunakan teknik dalam pengumpulan data dengan mengacu atau berpegang pada segi- segi yuridis. Sumber hukum primer terdiri dari KUHPerdara dan Undang-Undang Perkawinan. Sumber hukum sekunder terdiri dari jurnal, buku mengenai adiksi *game online* dan usia dewasa. Sumber hukum tersier terdiri dari kamus bahasa, artikel dan website.

Berdasarkan penulisan dan pembahasan yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa adiksi *game online* harus diajukan pengampunan apabila orang tua sudah masuk ke dalam tahap *Fully Settled*. Mengingat World Health Organisation (WHO) menyebutkan bahwa *Internet Gaming Disorder* (IGD) sudah masuk ke dalam daftar penyakit.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia dan berkat-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulisan berupa skripsi yang berjudul “Analisis Yuridis Orang Tua dalam Keadaan Adiksi *Game Online* Ditinjau Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Perkawinan”.

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat, guna menyelesaikan pendidikan sarjana Program Studi Ilmu Hukum Universitas Katolik Parahyangan Bandung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, sebab kemampuan dan pengetahuan penulis dalam menulis karya tulisan terbatas. Untuk itu penulis akan senang hati apabila menerima kritik yang sifatnya membangun dan diharapkan penulisan ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun pembaca.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu baik selama masa perkuliahan di Fakultas Hukum hingga penulisan ini dapat diselesaikan tepat waktu, antara lain:

1. Papa (Ferry Morantis) dan Mama (Ratna Wati) yang selalu memberikan perhatian, semangat, doa, dan dukungan baik dan moral maupun materiil. Penulis berterima kasih atas dukungan terutama Papa walau hingga akhir dipanggil oleh Tuhan pada tahun 2014 terus mendukung sampai akhir perkuliahan ini selesai dan juga kepada Mama yang terus mendukung dari awal masuk kuliah hingga selesainya, walaupun sering terjadi ketidaksamaan pendapat, tetapi Mama sendiri selalu menghargai dan sabar.
2. Kakak-1 (Rizky Sindhuarta) yang selalu memberikan masukan, menyemangati, dan arahan, serta membantu dari awal kuliah sampai akhir ini.

3. Kakak-2 (Ryan Wirawan) yang selalu membantu, walau kuliah berbeda Universitas namun tetap main bersama. Tidak hanya itu saja, kita sering membantu satu sama lain, karena Universitasnya berdekatan.
4. Ibu Yanly Ganda Widjaja, S.H., M.H., Sp1. Selaku Dosen pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu dan pikirannya, memberikan arahan serta masukan, dukungan moral, serta selalu sabar untuk membimbing dan membantu Penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik walau masih banyak kekurangan dikarenakan pengetahuan penulis.
5. Bapak Aluisius Dwi Rachmanto, S.H., M.Hum. selaku Dosen pembimbing proposal yang selalu sabar membantu, meluangkan waktu, memberikan arahan serta masukan dalam menyusun proposal penulisan hukum.
6. Bapak Djaja S. Meliala, S.H., M.H., selaku Koordinator Dosen Penguji pada sidang penulisan hukum yang telah memberikan arahan alur sidang.
7. Ibu Wurianaly Marioa Novenanty, S.H., LL.M, selaku Dosen Penguji pada sidang penulisan hukum yang telah memberikan masukan dan kritik untuk dapat mengetahui kekurangan dalam penulisan skripsi ini.
8. Dr.iur. Liona Nanang Supriatna, S.H., M.Hum. selaku Dosen Wali penulis yang senantiasa sabar untuk membimbing pada masa perkuliahan.
9. Dr. Niken Savitri, S.H., MCL. selaku pengganti Dosen Wali yang telah memberikan arahan dan dorongan dalam 2 tahun ini, sehingga dapat selesainya masa perkuliahan ini.
10. Segenap Dosen Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang telah membantu penulis untuk dapat memahami ilmu hukum dan ilmu-ilmu lainnya.
11. Segenap *staff* Tata Usaha, lab hukum, perpustakaan dan pekarya Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, yang telah memberikan informasi atas kegiatan perkuliahan yang telah direncanakan.
12. Ko Arief Dharmawan, selaku pemilik 911`Stationery, kenal dari awal masuk kuliah tahun 2011 sampai sekarang yang menjadi tempat nongkrong, dengan adanya bantuan serta dorongan, tidak lupa hinaan dan ejekannya, dapat membantu hingga selesainya penulisan skripsi ini. Tidak lupa juga,

sering bermain bersama di beberapa *game online*, seperti Dark Blood, DOTA 2, Tree of Savior.

13. Mba Ia (Rianti), selaku pegawai di 911`Stationery, yang kenal sejak 2011 pada awalnya jualan Es Krim hingga sekarang, telah membantu penulisan skripsi ini. Walau dengan banyak ejekan dan hinaan, tetapi itu hanya candaan semata.
14. Ci Sisi (Dinar Adi Kusuma), sama halnya dengan sebelumnya, terima kasih atas ejekan yang mendukung untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Ejekan tersebut sangat membantu untuk mendorong semangat dalam penyelesaian skripsi.
15. Rafael Kevin Kusnadi, teman sepermainan dr awal masuk kuliah, yang tidak sengaja ketemu di ruangan 2102 pada kelas Ilmu Negara Semester 1. Ketidaksengajaan yang membuat bermain bersama, pada awalnya hanya main DOTA 1 (WarCraft), hingga DOTA 2. Walaupun banyak *bully* gue karena kurang *skill* bermain DOTA (Sven gk bisa stun)
16. Zahid Johar Awal, teman pertama yang tidak sengaja ketemu juga saat acara Makrab 2011.
17. Bernard Lim, Yohan, Fahmi. Teman seperjuangan yang akhirnya lulus. Pada awalnya kita hanya sekelompok MABA yang masih gak jelas.
18. Dea, Rahmani Ayu, Steven (Ose), Fikri, Bernard Kevin, dll. Kelompok nongkrong pada awal masuk kuliah. Mengerjakan tugas barengan dan belajar bareng.
19. David He, teman masa TK Kalam Kudus yang bertemu lagi di bangku perkuliahan. Setelah lulus dan menghilang begitu saja.
20. Felix Christian, Harlan, Edison, Kriston, dan Kevin Simamarta. Teman yang membantu pada masa perkuliahan dan juga sering bermain badminton bersama.
21. Kelompok 7 OSPEK angkatan 2011, yang sudah memberikan tenaga dan semangat untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh mentor. Tugas tersebut sangatlah berat apabila tidak dilakukan bersama.

22. Annisa Dwiseptiany, Rizky Farrel Sinaga, Ladinna, Ignatius Kristian.
Teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi.
23. Daniel BCP, yang selalu memberikan semangat hidup dalam keimanan.
24. Ratih Wijayanti Sudjiono, yang telah memberikan izin untuk dapat mengangkat topik adiksi *game online* menjadi skripsi penulis. Tidak lupa juga pertemuan yang berawal dari *game online* PangYa pada tahun 2005 hingga sekarang masih terus dapat berkomunikasi sehingga membantu dalam penyelesaian studi penulisan hukum ini.
25. Ci Meylan, selaku dokter yang membantu dikala penulis sedang sakit.
26. Semua mahasiswa/i Universitas Katolik Parahyangan yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu.
27. Seluruh pihak yang secara langsung atau tidak langsung telah memberi bantuan kepada Penulis untuk menyelesaikan penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan hukum ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan, terutama masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh Penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk penulisan hukum ini demi kemajuan ilmu pengetahuan.

Akhir kata, penulis berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga penulisan hukum ini dapat bermanfaat bagi banyak orang dan tentu saja bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu hukum.

Bandung, 2 Mei 2018

Penulis

Julius Adiwijaya

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 9 |
| 1.3 Tujuan Penulisan | 9 |
| 1.4 Kegunaan Penelitian | 9 |
| 1.5 Metode Penelitian | 10 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 11 |
| BAB II GAME ONLINE DAN PENGARUH ADIKSI | |
| 2.1 Pengertian <i>Game Online</i> | 13 |
| 2.2 Jenis <i>Game Online</i> | 14 |
| 2.3 Tipe Pemain <i>Game Online</i> | 15 |
| 2.4 Faktor Ketertarikan Pada <i>Game Online</i> | 16 |
| 2.5 Kriteria Pemain Adiksi <i>Game Online</i> | 18 |
| 2.6 Proses Terjadinya Adiksi <i>Game Online</i> | 22 |
| 2.7 Motivasi Pemain Dalam <i>Game Online</i> | 24 |
| BAB III HUKUM KELUARGA DAN PERKAWINAN | |
| 3.1 Subjek Hukum | 27 |
| 3.1.1 Kecakapan | 27 |
| 3.2 Hukum Keluarga | 29 |

| | |
|--|----|
| 3.2.1 Perkawinan | 29 |
| 3.2.1.1 Asas-Asas Perkawinan | 30 |
| 3.2.1.2 Syarat-Syarat Perkawinan | 31 |
| 3.2.2 Pengampuan | 32 |
| 3.2.3 Pengampu | 33 |
| 3.3 Pengertian Orang Tua | 34 |
| 3.3.1 Asal Mula Orang Tua | 34 |
| 3.3.2 Hak dan Kewajiban Orang Tua | 35 |
| 3.3.3 Kekuasaan Orang Tua | 35 |
| 3.3.4 Pencabutan Kekuasaan Orang Tua Terhadap Anak | 38 |

BAB IV ANALISIS ADIKSI *GAME ONLINE* YANG TERJADI PADA ORANG DEWASA

| | |
|--|----|
| 4.1 Status Orang Tua dalam Keadaan Adiksi <i>Game Online</i> Sebagai Subjek Hukum Perdata Dihubungkan Dengan Kecakapan | 45 |
| 4.2 Kewajiban Sebagai Orang Tua Dalam Keadaan Adiksi <i>Game Online</i> .. | 49 |

BAB V PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| 5.1 Kesimpulan | 55 |
| 5.2 Saran | 56 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA | 57 |
|-----------------------------|-----------|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----------|
| 1.1 Gambar Mengenai Proses Terjadinya Adiksi <i>Game Online</i> | 23 |
|--|-----------|

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan sebuah permainan yang diciptakan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Di era digital ini *game* mudah dicari dan hampir menjadi kebiasaan seseorang, karena akses yang begitu mudah didapatkan untuk bermain menggunakan internet, dalam hal ini orang pada umumnya menyebutkan *game online*. Oleh karena itu, jenis *game online* dapat terbagi beberapa jenis:¹

1. *Game online* dengan bermacam *genre* dan harus dimainkan di komputer. Untuk dapat memainkannya, pemain harus terlebih dahulu mengunduh dan meng *install game* dari web *game developer*. Setelah melalui proses *install*, untuk seterusnya pemain dapat dengan bebas mengakses game.
2. *Browser game*
Game berbasis web seperti *java* atau *flash* yang dimainkan pada *browser*. *Game* ini bersifat ringan dan tidak mensyaratkan untuk mengunduh. Contoh *browser game* adalah *game-game* pada Facebook.
3. *Cross-platform online game*
Game konsol seperti Play Station, Xbox, Nintendo DS yang memiliki opsi untuk bermain secara *online*.
4. *Mobile game*
Game yang dimainkan di *handphone* atau tablet. *Mobile game* dapat bersifat *game ringan*, atau bisa juga *game* jenis 1 yang dibuat versi *mobile*.

Jenis *game online* tersebut memicu ketertarikan seseorang untuk memainkan, sehingga mencapai tahap adiksi. Pada awalnya hal yang membuat orang tertarik pada *game online* karena tampilan grafis 2D atau 3D yang menarik bahkan ada yang menimbulkan selera untuk terus bermain hingga membuat hal tersebut menjadi

¹ Wijayanti Sudjiono. Ratih., dkk, Modul Penanganan Praktis Adiksi *Game Online* dengan Menggunakan *Rational Emotive Behavior Therapy (EBT)*, 2016, Hlm.2.

minat/hobi. Setiap tampilan *games* memiliki beberapa *genre* dan setiap *genre* memiliki pilihan *game* yang beragam, sehingga pemain dapat dengan bebas memilih *game* yang sesuai dengan minatnya. Di dalam *game online* tersebut, pemain dapat membuat *Avatar (Character)* yang sesuai dengan selera pemain (tampilan fisik yang menarik seperti cantik, *cute*, menggoda, ganteng, gagah, sangar), pemain juga memiliki kebebasan dalam memilih kostum yang tersedia di dalam *game* tersebut. Tujuan pemilihan/pembuatan sebagaimana diuraikan tersebut, agar pemain *games* dapat membuktikan identitas *Avatar* yang dia miliki berbeda dengan orang lain. Sebagian *game online* juga menyediakan keistimewaan tersendiri, salah satunya pemain dapat berinteraksi, bermain bersama, dan berkompetisi (seperti *Ranking Match*) dengan pemain lain secara bersamaan dari banyak tempat yang berbeda. *Game online* juga dirancang tidak memiliki ujung permainan (*Never Ending*) sehingga pemain akan terus mengikuti alur cerita yang akan dibuat oleh *developer*.²

Adiksi dalam bahasa Inggris yaitu *addiction*. Kamus Besar Bahasa Indonesia³ (selanjutnya akan disingkat menjadi KBBI) menjelaskan kata adiksi mengandung arti kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Menurut Badan Narkotika Nasional, kata adiksi itu sendiri merupakan suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya.⁴

Pada pertemuan di Korea Selatan yang diselenggarakan oleh *Democratic Party of Korea* bertema “*Video Games: Addiction or Art?*”, didiskusikan tentang *game* (yang bisa menjadikan adiksi). Pertemuan tersebut mengulas bahwa adiksi bukan berlaku pada narkotika saja, tetapi juga pada *game online*. Permasalahan tersebut diangkat dalam forum diskusi dengan tujuan agar memaksa pemerintah

² *Id*, hlm.16.

³ Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Jakarta:PT.Gramedia, Hlm.10.

⁴ kukuh_ariwibowo, “MENGENAL ADIKSI”, dedihumas.bnn.go.id, diakses dari <http://dedihumas.bnn.go.id/read/section/artikel/2013/09/18/751/mengenal-adiksi> pada tanggal 21 Mei 2017, pukul 18:30 WIB

untuk mengeluarkan hukum terkait bermain *game online*.⁵ Maka sejak saat tahun 2013, Korea Selatan menganggap bahwa adiksi *game online* disamakan dengan narkotika.⁶ Tidak hanya Korea saja, seperti yang dipaparkan pada Dailymail bahwa *World Health Organisation* (WHO) pada awal tahun 2018 akan memasukkan adiksi *game online* (*Gaming Disorder*) kepada daftar penyakit mental.⁷

World Health Organization (WHO) menjelaskan bahwa adiksi *game online* termasuk ke dalam *The International Classification of Diseases* (ICD), yang akan dimasukkan kedalam ICD revisi ke-11. Keputusan untuk memasukkan gangguan game di ICD-11 didasarkan pada tinjauan terhadap bukti yang ada dan mencerminkan konsensus para ahli dari berbagai disiplin ilmu dan wilayah geografis yang terlibat dalam proses konsultasi teknis yang dilakukan oleh WHO dalam proses pengembangan ICD-11.⁸

Proses terjadinya adiksi pada awalnya pemain hanya tertarik untuk mencoba, kemudian pemain mulai mengabaikan tugas dan kewajiban sebagai individu. Pemain mulai tertantang oleh dunia *game online*. Dalam tahapan ini pemain merasa *game online* menjadi dunianya sendiri (*Fully Settled*) hingga orang tersebut enggan untuk melepas *game* tersebut. Keengganan melepas *game* tersebut membuat orang tersebut tidak memperdulikan masalah-masalah yang ada pada

⁵ A.Syalaby Ichsan, “Korsel Akan Samakan Pecandu ‘Game’ dengan Pecandu Narkoba”, [republika.co.id](http://www.republika.co.id), diakses dari http://www.republika.co.id/amp_version/n7nnai pada tanggal 21 Mei 2017, pukul 21:42 WIB

⁶ Yoon Min-sik, “Game addiction bill touches off national debate”, [koreaherald.com](http://www.koreaherald.com), diakses dari <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20131113001080> pada tanggal 20 Juni 2017, pukul 17:00 WIB

⁷ Victoria Allen, “Playing too many video games is 'an illness': 'Gaming disorder' is added as a mental health condition by the World Health Organisation”, [dailymail.co.uk](http://www.dailymail.co.uk), diakses dari <http://www.dailymail.co.uk/health/article-5200461/Gaming-disorder-added-mental-health-condition-WHO.html> pada tanggal 20 Desember 2017, pukul 02:20 WIB

⁸ nn, “Gaming disorder”, [who.int](http://www.who.int), diakses dari <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> http://www.who.int/substance_abuse/activities/gaming_disorders/en/ pada tanggal 5 Januari 2018, pukul 13:00 WIB

dirinya, sehingga orang tersebut meninggalkan kewajibannya. Salah satunya tidak memperdulikan kesehatan juga keuangannya.⁹

Adiksi terhadap *game online* tidak dapat dikatakan sama kepada semua orang. Menurut Griffiths (seorang pakar adiksi *game online*) adiksi terhadap *game* memiliki ciri-ciri¹⁰, yaitu:

a. *Salience*

Pemain sangat terikat pikirannya mengenai *game* dan bermain menjadi aktivitas yang mendominasi dalam kehidupan sehari-hari.

b. *Tolerance*

Adanya peningkatan durasi, frekuensi, dan intensitas bermain dari waktu ke waktu.

c. *Withdrawal symptoms*

Keadaan emosi yang tidak menyenangkan bila aktivitas bermain dihentikan atau dikurangi.

d. *Conflicts*

Adanya konflik terhadap berbagai aspek kehidupan sebagai akibat perilaku bermain berlebihan.

e. *Mood modification*

Game menjadi sarana untuk mengubah mood menjadi senang dan tenang.

Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang dalam penelitian ini untuk selanjutnya akan disingkat menjadi KUHPerdata, dalam buku kesatu tentang Orang mengenal kata “Dewasa”. Berdasarkan KUHPerdata, syarat dewasa diatur di dalam Pasal 330 angka 1 KUHPerdata, yaitu:

“ Bila peraturan-peraturan menggunakan istilah "belum dewasa", maka sejauh mengenai penduduk Indonesia, dengan istilah ini dimaksudkan semua orang yang belum genap 21 tahun dan yang sebelumnya tidak pernah kawin.“

⁹ Wijayanti Sudjiono. Ratih., dkk, supra note 1, hlm.3.

¹⁰ Griffiths, M.D. Kuss, D.J. & Pontes, H.M, *Online Addictions: Conceptualizations, Debates, and Controversies*, 2016.

Orang yang belum dewasa dalam KUHPerdara ialah seseorang belum mencapai 21 tahun, kecuali bagi seseorang yang walaupun belum usia 21 tahun tetapi telah kawin (menikah) maka ia dianggap dewasa dan dapat melakukan sendiri perbuatan hukum.

Dewasa menurut KUHPerdara, dapat melakukan perbuatan hukum sendiri atau disebut cakap. Cakap di dalam KBBI¹¹ mengandung arti sanggup melakukan; mampu; dapat. Jadi arti cakap secara hukum adalah orang yang telah dewasa dan melakukan suatu perbuatan hukum sesuai dengan hak dan kewajibannya. KUHPerdara tidak mengatur tentang kecakapan seseorang, tetapi KUHPerdara mengatur hal tentang tidak cakap/ketidakcakapan seseorang yang berarti tidak mampu melakukan perbuatan hukum dan memikul seperangkat hak dan kewajiban. Ketidakcakapan ini diatur di dalam Pasal 1330 KUHPerdara, yang dijelaskan bahwa:¹²

1. Orang yang belum dewasa, diatur di dalam Pasal 330 ayat 1 yaitu orang yang belum dewasa ialah apabila seseorang belum mencapai 21 tahun atau belum menikah. (Pasal ini tidak berlaku lagi dengan adanya UU No.1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan)
2. Orang yang di bawah pengampuan, diatur di dalam Pasal 433 yaitu orang dewasa yang keadaan dungu, gila atau mata gelap.
3. Orang-orang yang dilarang Undang-Undang untuk melakukan perbuatan-perbuatan hukum tertentu, misalnya orang dinyatakan Pailit (Pasal 1330 BW jo Undang-Undang No. 37 Tahun 2004 Tentang Kepailitan)

Pembatasan yang termasuk dalam kategori orang dewasa dalam penelitian ini adalah orang tua yang sudah menikah. Selaku orang tua, dalam hubungan keperdataan dengan anak-anaknya, memiliki apa yang disebut dengan kekuasaan orang tua. Menurut KUHPerdara, kekuasaan orang tua ini terdiri dari kekuasaan orang tua terhadap diri anak dan kekuasaan orang tua terhadap harta si anak. Ketentuan terkait hal tersebut diatur dalam Pasal 298 sampai 329 KUHPerdara.

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *supra note* 3, Hlm.236.

¹² Riduan Syahrani, 2010, *Seluk Beluk dan Asas-Asas Hukum Perdata*, Bandung:PT.Alumni, Hlm.44.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan (selanjutnya dalam penelitian ini disingkat menjadi UUPerkawinan) juga mengatur tentang Kekuasaan Orang Tua terdapat dalam Pasal 45 sampai 49 UUPerkawinan, tetapi dalam UUPerkawinan dinamakan dengan Alimentasi. KUHPerdara dan UUPerkawinan sama-sama menjelaskan bagaimana hubungan orang tua terhadap anak, yang mengakibatkan adanya timbal balik antara orang tua dan anak.

Sekalipun kekuasaan orang tua melekat sebagai hubungan keperdataan, namun kekuasaan orang tua dapat dicabut sesuai dengan adanya Pasal 319a sampai dengan 319m KUHPerdara.¹³ UUPerkawinan juga mengatur tentang pencabutan kekuasaan orang tua, terdapat dalam Pasal 49 UUPerkawinan. KUHPerdara dan UUPerkawinan isi dari Pasal 319a sampai 319m KUHPerdara dengan Pasal 49 UUPerkawinan sama, dalam Pasal 319a menjelaskan bahwa pencabutan kekuasaan orang tua diakibatkan karena orang tua menyalahgunakan kekuasaan orang tua atau terlalu mengabaikan kewajiban memelihara dan mendidik seorang anak atau lebih, sedangkan dalam UUPerkawinan pada Pasal 49 menjelaskan bahwa kekuasaan orang tua (Alimentasi) dapat dicabut apabila orang tua tersebut sangat melalaikan kewajibannya terhadap anaknya atau berkelakuan buruk sekali. Meskipun orang tua dicabut kekuasaannya mereka masih tetap berkewajiban untuk memberi biaya pemeliharaan kepada anak tersebut.¹⁴

Kasus orang tua yang adiksi akibat kecanduan *game online* sudah terjadi di Jepang dan Korea Selatan. Kasus ini sudah menjadi kasus hukum karena di negara tersebut, persoalan terkait orang tua adiksi karena *game online* telah masuk ke dalam proses Pengadilan. Uraian lebih lanjut terkait kasus tersebut akan dijelaskan selanjutnya. Persoalan terkait orang dewasa (termasuk mungkin orang tua) di Indonesia yang kemudian mengalami adiksi akibat kecanduan *game online*, kemungkinan pun sudah terjadi di Indonesia, namun hingga penelitian ini dilakukan, Penulis belum menemukan ada kasus terkait yang telah dipersoalkan

¹³ Djaja S. Meliala, *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Orang Dan Hukum Keluarga*, Nuansa Aulia, 2006, hlm. 102-103.

¹⁴ H.Hilman Hadikusuma, 1990, *Hukum Perkawinan Indonesia menurut: Perundangan, Hukum Adat, Hukum Agama*, Bandung:Mandar Maju, Hlm.149.

dalam ranah Pengadilan. Namun Penulis merasa perlu melakukan penelitian sehubungan persoalan tersebut, mana kala terjadi di Indonesia dengan meneliti sejauh mana aturan hukum di negara Indonesia dapat menyelesaikannya. Kasus yang terjadi di luar wilayah Indonesia hanya sebagai ilustrasi dan data awal untuk menunjukkan bahwa kasus orang dewasa (orang tua) yang adiksi sehubungan kecanduan *game* online terbukti sudah terjadi.

Kasus di Jepang, Pria Jepang bernama Kaccho yang berumur 41 tahun ini merupakan seorang *gamer* garis keras Dragon Quest. Kaccho sendiri telah memiliki istri dan anak. Walaupun sudah memiliki istri dan anak, kecintaannya terhadap video game Dragon Quest tidak berkurang, bahkan ia memiliki banyak sekali koleksi game Dragon Quest. Setiap hari Kaccho terus saja memainkan game kesayangannya tersebut sampai-sampai ia lupa waktu dan lupa diri. Kaccho lupa kalau ia memiliki tanggung jawab terhadap istri dan anak. Perhatiannya justru lebih banyak kepada game kesayangannya tersebut. Tak kuat dengan sikap Kaccho yang kerap mengabaikan istri dan anak, akhirnya sang istri mengambil langkah untuk berpisah dengan Kaccho..¹⁵

Kasus yang terjadi di negara Korea Selatan mengenai adiksi *game online*. Korea Selatan yang merupakan surga *gamer*, kasus ini sampai kepada putusan hukum. Kasus ini terjadi pada tahun 2010 lokasi di Suwon (Seoul Selatan), suami istri ini meninggalkan bayi yang baru lahir ditinggal kelaparan. Suami merupakan seorang supir taksi berusia 41 tahun, dan istri yang berusia 25 tahun, anak perempuan itu yang terlahir prematur dan beratnya hanya 2,5 kilogram. Seringkali mereka memberikan susu formula yang sudah basi dan mereka juga memukulinya ketika sang bayi menangis karena kelaparan. Mereka menemukan sang bayi tewas ketika kembali ke rumah di Suwon, selatan Seoul, setelah lelah karena seharian bermain *game* pada September tahun lalu. Mereka bersembunyi di rumah kerabat setelah otopsi menyatakan sang bayi meninggal karena gizi buruk. Pengadilan

¹⁵ Simson.P.S, “Miris! Demi Game Dragon Quest, Pria Ini Rela Ditinggal Istri dan Anaknya”, duniagames.co.id, diakses dari <https://duniagames.co.id/news/2277-miris-demi-game-dragon-quest-pria-ini-rela-ditinggal-istri-dan-anaknya> pada tanggal 16 Mei 2017, pukul 15.34 WIB

Distrik Suwon dalam putusannya menyatakan, "Ini merupakan tindakan yang tidak manusiawi karena terdakwa bahkan meninggalkan tanggung jawab yang paling mendasar sebagai orang tua." Pada akhirnya suami istri itu dihukum 2 (dua) tahun penjara.¹⁶

Pada hakekatnya manusia ingin bebas melakukan berbagai hal sesuai keinginannya, demikian pula saat seseorang melakukan kegiatan bermain *game online*, ia dapat dengan bebas melakukannya. Namun apabila seseorang tersebut bermain *game online* hingga terjadi suatu keadaan ia terkena adiksi *game online*, apalagi hal tersebut terjadi pada orang dewasa, maka kemungkinan akan membawa dampak buruk. Hal tersebut pernah dilakukan penelitian oleh Griffiths, salah satunya adalah *Game Transfer Phenomena* yang dilansir dalam *International Journal of Human-Computer Interaction*, dikatakan bahwa sebuah *game online* dapat membuat halusinasi dan masuk ke dunia nyata. Bukan hanya berhalusinasi saja, adiksi *game online* juga dapat merubah sifat dan pikiran seseorang, seperti cepat marah, pemurung, tidak fokus, tidak mau diganggu (marah bila diganggu saat bermain), serta tidak peduli dengan kewajibannya (*Fully Settled*).

Berdasarkan uraian kasus-kasus tersebut di atas, maka tidak tertutup kemungkinan hal itu pun bisa terjadi di Indonesia, mengingat saat ini orang (baik anak-anak maupun dewasa belum menikah/sudah menikah) dapat dengan mudah mengakses *game online*. Kemudahan tersebut diperkuat dengan adanya fasilitas *internet* yang mudah dan murah saat ini di Indonesia. Selain itu, belum adanya larangan di negara Indonesia terkait kegiatan orang dalam melakukan *game online*. Sehingga asumsi terkait, kemungkinan adanya suatu keadaan di mana seseorang yang sudah dewasa dan menikah dengan sejumlah tanggung jawab yang melekat kepadanya selaku orang tua, termasuk perihal kekuasaan orang tua dan alimentasi, dapat juga diabaikan oleh yang bersangkutan manakala ia sudah memasuki kecanduan *game online* tersebut. Lalu bagaimana aturan hukum keperdataan di Indonesia dapat mengantisipasi persoalan-persoalan hukum tersebut dengan

¹⁶ Liputan6, "Orangtua Asyik Main Game, Bayi Mati Kelaparan", liputan6.com, diakses dari <http://global.liputan6.com/read/279357/orangtua-asyik-main-game-bayi-mati-kelaparan> pada tanggal 21 Mei 2017, pukul 21.33 WIB

membatasi pada persoalan sehubungan hubungan keperdataan seseorang sebagai orang tua apabila ia terbukti menjadi seseorang yang adiksi *game online*.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang diuraikan tersebut di atas Penulis tertarik untuk meneliti dan menyusunnya dalam sebuah skripsi dengan judul:

**“ANALISIS YURIDIS ORANG TUA DALAM KEADAAN ADIKSI GAME
ONLINE DITINJAU BERDASARKAN KITAB UNDANG-UNDANG
HUKUM PERDATA DAN UNDANG-UNDANG PERKAWINAN”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan diteliti oleh Penulis terbatas pada:

1. Apakah orang tua yang dapat dibuktikan dalam keadaan adiksi *game online* harus berada dalam pengampuan?
2. Apakah kewajiban-kewajiban selaku orang tua masih dapat dibebankan kepada orang tua yang terbukti mengalami adiksi *game online* ?

1.3 Tujuan Penulisan

Dalam penelitian ini, adanya tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji apakah adiksi *game online* pada orang tua dapat menghilangkan kekuasaan orang tua.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji apakah adiksi *game* pada orang tua dapat dikategorikan sebagai ketidakcakapan hukum

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis
Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan ilmu Hukum Perdata khususnya, maupun pengembangan ilmu hukum pada umumnya.
2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini, diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi penegak hukum.

1.5 Metode Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan, metode penelitian yang akan dipakai adalah metode penelitian hukum yuridis normatif atau yang disebut juga penelitian doktrinal¹⁷. Pada penelitian jenis ini, hukum dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas. Dalam penelitian yuridis normatif, metode pengumpulan data terbagi ke dalam 3 macam, yaitu :

1. Bahan Hukum Primer berupa peraturan perundang-undangan, antara lain seperti:
 - Undang-Undang Dasar 1945;
 - Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata);
 - Undang-Undang Perkawinan (UUPerkawinan).
2. Bahan Hukum Sekunder berupa bahan hukum yang berkaitan erat dan menjelaskan permasalahan yang meliputi buku-buku atau literatur-literatur dari para ahli atau sarjana-sarjana dengan para ahli.
 - Jurnal *The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming, and eSports* dikarang oleh Mark D. Griffiths.
3. Bahan Hukum Tersier berupa bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti artikel-artikel yang dimuat di internet dan Kamus Besar Bahasa Indonesia
 - Artikel *Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study*

¹⁷ Amiruddin, et.al., Pengantar Metode Penelitian Hukum, cetakan VII, Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2013, Hlm.118.

dikarang oleh Damien C. Hull, Glenn A. Williams, dan Mark D. Griffiths.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini sistematika penulisan yang akan dibuat oleh penulis setelah melakukan penelitian, yaitu:

BAB I Dalam bab ini, berisi uraian tentang latar belakang permasalahan yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi masalah, metode penulisan, tujuan penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II Dalam bab ini penulis akan menulis tentang apa itu definisi dari *game* itu sendiri, teori-teori yang berhubungan dengan adiksi *game online*. Disamping itu juga akan disajikan mengenai proses orang adiksi *game online*, kriteria adiksi *game online*, serta tahap-tahap adiksi *game online*, dan faktor pribadi yang membuat orang menjadi adiksi *game online*.

BAB III Didalam bab ini akan berisi tentang teori-teori mengenai hukum keluarga dan sahnya perkawinan. Bab ini terutama akan membahas tentang orang tua, dimulai dari hak dan kewajiban orang tua sampai aturan yang membuat kewajiban orang tua dicabut.

BAB IV Dalam bab ini data atau informasi hasil penelitian akan diolah, dianalisis, ditafsirkan, dikonstruksikan, dikaitkan dengan kerangka teoritik BAB II dan BAB III sehingga jelas bagaimana data hasil penelitian akan menjawab permasalahan dan tujuan pembahasan.

BAB V Dalam BAB V ini terdapat penutup yang berisi kesimpulan dan saran dengan mengambil intisari dari pembahasan yang ada dalam Bab sebelumnya.

