

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bentuk untuk mewujudkan tingkat kesejahteraan sosial yang memadai diperlukan investervensi faktor-faktor pembentukan kualitas hidup yang setara dengan perkembangan peradaban manusia pada jamannya. Hal itu diperlukan sebagai proses menuju tercapainya tingkat kesejahteraan tertentu yang ditentukan oleh standar nilai yang berlaku pada kurun waktu tersebut. Perwujudan sumber daya yang berkualitas mulai dipersiapkan sejak dini, bahkan sejak anak dalam kandungan dengan adanya perlindungan yang dapat membuat anak berkembang secara wajar baik jasmani, rohani, maupun sosial. Hal tersebut dapat terwujud, bila anak mendapatkan perlindungan dan kesejahteraan yang memadai.¹

Indonesia masih dihadapkan pada penyebaran penduduk baik antar pulau maupun antar daerah yang belum merata serta masalah tingkat kemampuan penduduk yang relatif rendah. Kemampuan penduduk pada tiap daerah maupun pulau bisa terdapat perbedaan dalam sarana komunikasi, sarana informasi, dan bidang-bidang lainnya, kemampuan penduduk sangat menentukan tingkat produktivitas dan kualitas hidup. Meskipun berbagai

¹ Zulkhair dan Sholeh Soeaidy, 2001, “*Dasar Hukum Perlindungan Anak*”, CV. Novindo Pustaka Mandiri Jakarta, hlm.11

upaya telah dilakukan, kondisi dan tingkat kesejahteraan anak di Indonesia masih memerlukan perhatian. Partisipasi sosial masih belum optimal.²

Perkembangan teknologi pada zaman ini telah berpengaruh terhadap bidang-bidang dalam kehidupan bermasyarakat, salah satu bidang yang terkena dampak kemajuan teknologi adalah bidang industri kreatifitas. Industri kreatif adalah industri yang memanfaatkan bakat kreatif untuk menciptakan suatu kreasi individu maupun kelompok, industri ini telah banyak menghasilkan banyak inovasi baru dalam animasi film dan game. Tidak semua hasil industri kreatif menghasilkan suatu kebaikan bagi pengguna, ada juga yang dapat membawa pengguna hasil dari industri ini pada keburukan. Karena dalam tiap hasil pembuatan insdustri kreatifitas tidak selalu sama tema. Dalam game maupun animasi film tersebut bisa terdapat unsur negatif yaitu terdapat unsur kekerasan, porno grafi, dan lain-lain yang mengarah pada unsur negative, namun juga ada game dan animasi film yang mengandung unsur-unsur positif.

Permainan video game dan animasi Jepang menjadi salah satu pemicu terjadinya tindakan agresif terhadap anak, Penggunaan secara berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari anak seperti mengisolasi diri, menghindari kontak dengan orang lain dan hanya fokus menyelesaikan permainan dalam playstation tersebut. Tindakan agresivitas dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, dan cacian, tentu berdampak negatif bagi perkembangan anak. Anak jadi kehilangan kepedulian

² Ibid, hlm.13-14

terhadap sesama, tidak mudah menerima kekalahan, bahkan menjadi mudah menerima menyakiti teman-teman seusia, ataupun yang hal yang lebih kecil.³

Permainan video game dasarnya hanya berbentuk sebuah portabel dan hanya bisa dimainkan oleh, namun seiring berkemangan teknologi yang semakin canggih. Tekonologi game game semakin maju dan bahkan sekarang memainkan konsol game tidak dibatasi hanya satu sampai dua orang saja, melainkan bisa secara bersamaan di dalam sebuah game game dengan adanya media internet yang mendukung. Dengan adanya dukungan media internet semua pemain bisa bermain secara bersaman tidak dibatasi dengan lintas negara sehingga semua pemain terhubung melalui jaringan internet. Kemajuan dalam dunia game tersebutlah yang menamakan game biasa atau game *offline* menjadi game *online*.

Maraknya perkembangan game online membuat para penggemar game menjadi ketagihan untuk memainkannya, setiap pemain game mempunyai caranya tersendiri untuk dapat menikmati permainan game tersebut, bisa dengan menggunakan konsol game dan komputer mereka sendiri atau dengan menyewa fasilitas yang disediakan oleh sebuah rental game. Mungkin ada beberapa rental game yang membatasi game-game apa saja yang bisa dimainkan, namun juga ada rental game yang tidak membatasi game yang disediakan mengandung unsur kedewasaan maupun kekerasan, contoh game yang mengandung unsur negatif *Grand*

³ Fatmawati, 2017, *Hubungan Permainan Video Games (Playstation) Dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba*, <http://journal.uin-alauddin.ac.id>.

Theft Sanandreas (GTA), Smackdown, Bully, Playboy The Mansion.

Namun hal tersebut kembali ke setiap pemain game tersebut untuk menyaring sebuah informasi yang masuk.

Pengaruh negatif tidak hanya diberikan oleh game terhadap seseorang, media lainnya tentu juga dapat membawa pengaruh negatif bagi seseorang contoh animasi Jepang. Animasi Jepang adalah sebuah karya tulis yang dijadikan sebuah film animasi yang biasa disebut *anime*, dalam suatu pembuatan animasi ini tentu pengarang tidak hanya menaruh satu atau dua tema dalam pembuatan animasi Jepang, melainkan dengan banyak tema contoh petualangan, hantu, *gore* (tema yang mengutamakan darah disetiap penayangannya) dan banyak lagi. Animasi Jepang ini biasa disebarkan luaskan melalui media internet, cukup dengan membuka situs sudah dapat mengakses banyak animasi jepang tersebut. Bagi para penggemar animasi memiliki cara sendiri untuk menikmatinya ada yang dengan mengunduh, menonton langsung di website yang telah disediakan, dan melalui warnet yang mungkin menyediakan animasi jepang dan pelanggan hanya tinggal mengkopi ke flashdisk.

Animasi Jepang tentu memiliki beberapa tema yang disajikan, oleh sebab itu pasti ada saja sebuah scene yang mempengaruhi atau mendorong perilaku menjadi tindakan negatif, contoh animasi Jepang yang mengandung unsur negatif *Sekirei, Kill La Kill, Fairy Tail, Shingeki No Kyojin* karena bagi para penggemar animasi jepang tentu mereka memiliki tokoh yang digemari dalam animasi Jepang tersebut. Para penonton

mungkin juga memiliki ketertarikan untuk meniru beberapa adegan yang dilakukan oleh tokoh yang digemari, tidak selalu tokoh utama dalam sebuah animasi Jepang melakukan tindakan positif namun juga banyak tokoh utama yang melakukan tindakan negatif. Para penggemar animasi Jepang belum tentu semuanya bisa menyaring mana adegan yang dapat atau boleh ditiru dan adegan yang seharusnya tidak ditiru sama sekali, hal inilah yang menjadi faktor pendorong para penggemar animasi Jepang melakukan tindakan negatif

Indonesia adalah negara hukum yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang menjamin Kepastian Hukum dan perlindungan hukum yang bertitik berat pada kebenaran dan keadilan. Hal ini dijelaskan pada Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “Negara Indonesia adalah negara hukum”. Salah satu bentuk perlindungan hukum yang diberikan yaitu perlindungan hukum terhadap anak. Perlindungan hukum anak adalah suatu usaha dimana setiap anak mendapatkan hak dan kewajibannya yang merupakan perwujudan adanya keadilan dalam kehidupan masyarakat. Dalam peran perlindungan anak baik orang tua maupun Negara harus ikut berpartisipasi dalam hal perlindungan anak.

Animasi Jepang dan video game juga memiliki beberapa dampak positif yang dapat diambil. Berikut pembahasan dampak positif game dan animasi Jepang:

1. Membuat daya imajinasi berkembang.

2. Beberapa game dan animasi Jepang memberikan suatu pemikiran yang logis untuk memecahkan suatu masalah.
3. Bermain video game meningkatkan saraf motorik dan spatial skill.
4. Mengenalkan teknologi computer dan elektronik lainnya.
5. Beberapa game mampu menyediakan sarana penyembuhan untuk pasien tertentu.
6. Dapat menjadi sarana keakraban dan interaksi.
7. Memberikan suatu hiburan.⁴

Berbanding terbalik dampak positif yang telah dibahas diatas, berikut adalah dampak negatif video game dan animasi Jepang :

1. Dapat mengurangi keinginan untuk bersosialisasi.
2. Dapat menimbulkan adiksi yang sangat kuat.
3. Mendorong melakukan hal negatif.
4. Terbengkalai kegiatan yang berhubungan dengan dunia nyata.
5. Berbicara kasar dan kotor.
6. Mengganggu kesehatan.
7. Perubahan pola istirahat dan makan.
8. Terlalu sering menonton animasi jepang dan bermain video game diakui dapat mempengaruhi keperibadian, seseorang cenderung

⁴⁴ Samuel Henry, 2010, *Cerdas Dengan Game*, PT Gramedia Pustaka Utama, Hlm 53-54

akan menyerap dan meniru segala sesuatu yang dilihat sehingga berdampak dalam berkembang tubuhnya.⁵

Perlindungan adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum. Perlindungan terhadap hak anak yang merupakan suatu bentuk perwujudan perlindungan hak asasi manusia. Hak asasi anak yang dimaksud adalah seperangkat hak yang melekat pada hakikat dan keberadaan anak sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan merupakan anugerah-Nya yang wajib dihormati, dijunjung tinggi dan dilindungi oleh negara, hukum dan Pemerintah, dan setiap orang demi kehormatan serta perlindungan harkat dan martabat manusia. Hak-hak anak perlu dilindungi, mengingat setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.⁶

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap anak yang melakukan kekerasan terhadap anak karena dampak video game dan animasi jepang?

⁵ <http://www.koran-sindo.com>, *Pengaruh Buruk Game Online pada Anak*, Diakses tanggal 15 November 2018 pukul 14.54

⁶ Emy Rosna Wati, 2017, "Penangan Anak yang Berkonflik dengan Hukum", *Justita Jurnal Hukum*, hlm 279-280

2. Apa saja yang menghambat proses perlindungan hukum terhadap anak sebagai pelaku tindak pidana kekerasan akibat dampak negatif animasi Jepang dan video game?

C. Tujuan Penelitian

Bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk tindak pidana oleh anak karena dampak negatif video game dan animasi Jepang dan juga untuk mengetahui bagaimanakah bentuk perlindungan hukum yang diberikan terhadap anak yang melakukan tindakan kekerasan akibat dampak negatif video game dan animasi Jepang.

Mengetahui apakah proses penerapan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak sudah cukup sesuai atau belum sesuai. Bagaimana peraturan dan penerapan yang memberikan perlindungan terhadap anak yang dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

D. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan informasi bagi pihak-pihak yang terkait dengan tingkah perilaku anak yang tidak baik.
2. Sebagai acuan bagi orang lain yang terlibat kasus tindak pidana kekerasan anak dikarenakan mencontoh suatu hal yang negative.

3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dibidang Hukum khususnya Hukum Perlindungan Anak

E. Tinjauan Pustaka

1. Perlindungan Hukum Anak

Pembentukan Pemerintahan Daerah sesuai dengan amanat Pasal 18 Undang-Undang Dasar 1945 menjadi dasar dari berbagai produk undang-undang dan Peraturan Perundang-undangan lainnya yang mengatur mengenai pemerintah daerah. Tujuan pembentukan daerah pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan pelayanan publik guna mempercepat terwujudnya kesejahteraan masyarakat, sebagai sarana pendidikan politik di tingkat lokal. Perlindungan hukum anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (Undang-Undang Republik Indonesia nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, pasal 1 ayat 2). Artian anak disini adalah anak yang masih berumur 18 tahun (delapan belas tahun) atau masih dalam kandungan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, pasal 1 ayat 1).

Dijelaskan dalam Pasal 6 anak bebas berekspresi dengan tingkat kecerdasan mereka dibawah bimbingan orang tua, pengekspresian pribadi mereka diharuskan dibawah pengawasan orang tua karena ditakutkan anak yang dimaksud disini menyampaikan pengekspresian diri mereka dengan cara yang menyimpang dari norma etika baik untuk anak seumurannya. Dalam pembimbingan anak peran orang tua sangatlah penting namun bukan hanya dari orang tua saja, melainkan dari sumber informasi yang anak lihat missal dari media televisi, lingkungan, dan teman bermain.

Anak juga mempunyai hak-hak yang dilindungi oleh Negara (lembaga yang berwenang) setiap anak berhak mendapatkan perlindungan di satuan pendidikan dari kejahatan seksual dan Kekerasan yang dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama peserta didik, dan/atau pihak lain. Perlindungan dalam unsur kekerasan anak di tegaskan lagi dalam Pasal 15 “setiap anak berhak memperoleh perlindungan dari: pelibatan peristiwa yang mengandung unsur kekerasan (huruf d) dan dari kejahatan seksual (huruf f)”.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Peradilan Anak, telah memberikan perlakuan khusus terhadap anak yang melakukan tindak pidana. Hal ini diberlakukan mengingat sifat anak yang masih memerlukan suatu perlindungan yang khusus. Hal ini diwujudkan dengan menahan anak terpisah dengan orang dewasa.

Pemeriksaan juga dilakukan oleh bagian tersendiri, hal ini bertujuan untuk menghindari anak dari pengaruh buruk lainnya.

Perilaku anak yang melakukan tindak pidana bisa dikenakan sanksi pidana, namun sanksi yang diberikan juga harus memikirkan apa dampak yang akan timbul dari sanksi tersebut. Pemberian hukum kepada anak sebaiknya mengarahkan mereka arah yang lebih baik, jangan justru membuat mereka melakukan hal-hal yang menyumbang kembali.

2. Kenakalan Anak

Kenakalan atau perilaku yang tidak baik oleh anak-anak merupakan suatu bentuk dari apa yang telah mereka lihat dan mencontohkannya dalam kehidupan sehari-hari, proses ini juga bisa disebut imitasi. Dalam ilmu sosiologi, dikenal istilah imitasi dalam hubungannya dengan interaksi sosial. Umumnya kita mengenal kata imitasi sebagai kata lain dari tiruan. Pengertian imitasi dalam sosiologi adalah dorongan untuk meniru sesuatu yang ada pada orang lain. Imitasi muncul karena adanya minat, perhatian, dan adanya sikap mengagumi terhadap seseorang. Imitasi ada karena seseorang memiliki contoh atau role model untuk ditiru.

Imitasi adalah suatu proses interaksi sosial dimana seseorang belajar dengan cara meniru sikap, tindakan, tingkah laku, karakter maupun kebiasaan seseorang hingga gaya hidupnya. Proses ini pertama

kali terjadi di lingkungan keluarga, kemudian terjadi di lingkungan pergaulan dalam masyarakat. Imitasi tidak akan terjadi dengan sendirinya. Seseorang membutuhkan alasan untuk meniru seseorang. Dapat kita simpulkan bahwa proses imitasi hanya terjadi jika seseorang mengagumi dan menerima apa yang akan di tiru. Hal ini tentu saja dapat bernilai positif maupun negatif. Jika seseorang anak melakukan imitasi dengan meniru orang yang baik, maka anak akan menjadi baik pula. Akan tetapi, jika anak hidup di lingkungan yang tidak baik atau tidak berpendidikan, dan mengagumi orang-orang mapun figur seperti itu, maka pada akhirnya anak juga akan menjadi pribadi yang tidak baik.⁷

Teori psikologi telah mengungkapkan bahwa manusia tumbuh dan berkembang dari masa bayi ke masa dewasa melalui beberapa langkah atau tahapan, dan jenjang. Kehidupan anak pada dasarnya merupakan kemampuan berhubungan dan berinteraksi dengan lingkungan sosial budaya. Proses interaksi sosial inilah, faktor intelektual dan emosional mengambil peran penting. Proses sosial tersebut adalah proses sosialisasi yang menempatkan anak sebagai insan yang secara aktif melakukan proses sosialisasi, internalisasi, dan enkulturasi. karena manusia tumbuh dan berkembang dalam konteks lingkungan sosial budaya.

⁷ Ensikloblogia, 2017, “*Pengertian Imitasi dan Contohnya*”, www.ensikloblogia.com

Lingkungan dapat dibedakan atas lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya. Lingkungan sosial memberikan banyak pengaruh terhadap pembentukan kepribadian anak terutama kehidupan sosiopsikologis. Terpaan kekerasan dalam media massa menyebabkan tingkat agresi yang lebih tinggi. temuan ini didukung oleh sejumlah penelitian yang memanfaatkan beragam metodologis pendekatan. Hubungan antara kekerasan media dan perilaku agresif dijelaskan oleh banyak proses mediasi yang berbeda, terpaan media yang kuat bisa mengubah apa yang dianggap diterima secara sosial, bagaimana lingkungan dirasakan dan bagaimana perasaan tentang kekerasan itu sendiri.⁸

3. Perkembangan Animasi Jepang

Animasi Jepang menurut Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan dari mana asal anime tersebut. Kedua, penggunaan kata *anime* di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian *anime* terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan *anime*, kebalikannya dengan orang

⁸ Galih Eko Nugroho, 2018 “*Tayangan Televesi dan Agresivitas Anak (Pengaruh Terpaan Tayangan Kartun Naruto dengan Tingkat Agresivitas di kalangan Siswa- Siswi Kelas V dan VI SDN Sumber 3 Surakarta Tahun ajaran 2017 -2018)*”, Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, hlm.8

luar Jepang mengatakan bahwa *anime* merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja.⁹

Kebudayaan Jepang dewasa ini sangat beragam. Para remaja putri yang mempelajari kebudayaan tradisional Jepang seperti upacara minum teh dan merangkai bunga. Seiring dengan kemajuan media informasi, informasi dengan mudah mengalir masuk dan hal – hal baru pun dengan cepat tersebar luas di Jepang. Budaya modern Jepang berkembang pesat hingga dapat terkenal ke seluruh dunia. Salah satu kebudayaan modern yang digemari oleh masyarakat adalah film animasi (kartun). Telah banyak diciptakan film kartun Jepang yang sukses dan disukai oleh masyarakat. Seiring dengan terkenalnya film-film tersebut, maka nama Negara Jepang turut melambung di seluruh negara yang menayangkan film-film animasi Jepang.¹⁰

Penyebaran budaya lewat anime dan manga pun dianggap serius oleh Jepang hingga Jepang menunjuk Pikachu sebagai duta besar Anime Jepang. Meskipun begitu, tanpa kita sadari penyebaran Anime dan Manga di Jepang selain sebagai sarana penyebaran budaya Jepang.

Populernya anime dan manga juga membuat rasa ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap Jepang meningkat. Tentunya ini bukan

⁹ Rio Caesar , 2015, *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa*, Jurnal of Animation and Games Studies, Vol. 1 No. 2

¹⁰ Prista Ardi Nugroho dan Grendi Hendrastomo, 2015, *Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta)*, Jurnal Pendidikan Sosiologi

hal yang seluruhnya buruk karena rasa ketertarikan dapat memberikan nilai yang positif pada hubungan antar negara, namun harus diperhatikan lagi bahwa ketertarikan ini menyebabkan masyarakat terutama kalangan muda lebih tertarik dengan budaya Jepang daripada budaya Indonesia sendiri. Permasalahan budaya populer dengan demikian harus mencakup dimensi kuantitatif, apakah suatu budaya itu dikonsumsi oleh banyak orang. Budaya populer merupakan budaya massa, yaitu budaya yang diproduksi oleh massa untuk dikonsumsi massa. Budaya ini dikonsumsi tanpa pertimbangan apakah budaya tersebut dapat diterima oleh masyarakat atau tidak.

Budaya populer dianggap sebagai dunia impian kolektif. Lebih sederhananya budaya populer diartikan sebagai budaya yang banyak disukai orang, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang seperti halnya budaya populer Jepang seperti manga dan anime.¹¹ Dalam kehidupan sehari-hari, gaya rambut, makanan Jepang dan bahkan tingkah laku mulai digemari oleh masyarakat bahkan dianggap lebih superior oleh sebagian orang. Pengaruh kebudayaan Jepang yang disebarkan melalui anime dan manga sudah merasuk di berbagai segi kehidupan masyarakat Indonesia. Karena itu, diperlukan filterisasi terhadap budaya Jepang dan penguatan terhadap budaya lokal agar masyarakat tidak terdoktrin oleh budaya Jepang tersebut.

¹¹ Rio Caesar, Op.Cit., Vol. 1 No. 2

4. Perkembangan Video Game

Semenjak perkembangannya di awal tahun 1950an dan salah satunya adalah sebuah simulasi dari penelitian ilmiah Willy Higinbotham mengenai game yang menyerupai tenis meja (ping pong) dan kemudian mulai populer di masyarakat di tahun 1970an dan 1980an (dimana game konsol dan game arcade mulai muncul). Video game sudah menjadi sesuatu yang populer dan bahkan menjadi bagian dari kebudayaan modern.¹²

Mengikuti perkembangan video game yang pesat pengguna menuntut suatu hal yang efisien dan informatif untuk mengakses game, sebuah cara untuk para pembuat game, peneliti, pemain, dan orang awam dalam menjelaskan video game. *Genre* atau tema merupakan sebuah fitur yang penting dalam mengorganisir dan mengakses video game. Dalam sebuah genre tersedia informasi yang berbeda mengenai game yang ada.

Pengertian mengenai video game sudah berkembang lama, mulai dari penjelasan teknis murni sampai ke konsep umum yaitu sebagai kelas baru dari hiburan interaktif. Secara teknis, untuk sebuah produk dapat dikatakan sebagai sebuah video game, harus ada sebuah sinyal video yang dikirimkan melalui tabung sinar katode CRT (*cathode ray tube*) untuk menampilkan sebuah gambar ke dalam layar. Akan tetapi sekarang ini pengertian video game sudah berubah sama sekali

¹² Rio Caesar, Op.Cit., Vol. 1 No. 2

dan meninggalkan pengertian teknisnya dan merangkul berbagai macam teknologi.¹³ Walau penjelasan yang kaku masih menekankan bahwa video game adalah game yang dimainkan di perangkat keras yang dibangun dengan sirkuit logika elektronik yang membawa elemen interaksi dan mengembalikan hasil aksi pemain melalui layar.

Pengertain tentang teori "*Theoretical frameworks for analyzing turn-based computer strategy Games*" Nick Caldwell, 2004 menyimpulkan bahwa "*different genres of Game, even different subgenres of Game, deployed such diverse representational strategies as to make general claims seem untenable. Games might share some basic purpose to entertain but each new Game that appeared on my screen could well have been in a different medium, or a different language, altogether*" yang diartikan "genre yang berbeda dari Game, bahkan subgenre yang berbeda dari game, mengerahkan beragam strategi representasi untuk membuat klaim umum tampak tidak bisa dipertahankan. Game mungkin berbagi beberapa tujuan dasar untuk dasar menghibur, tetapi setiap permainan baru yang muncul di layar bisa saja muncul di media yang berbeda, atau bahasa yang berbeda, sama sekali."

Mengamati sebuah game dan genrenya tidak bisa dilakukan secara terpisah, dengan menggunakan pendekatan yang kritis untuk

¹³ Rio Caesar, Op.Cit., Vol. 1 No. 2

memahami interaksi dari *genre*, pengamatan yang berguna dapat dibuat dengan melihat media secara keseluruhan.¹⁴

5. Dampak Negatif Video Game dan Animasi Jepang Terhadap Anak

Animasi Jepang adalah salah satu tayangan TV yang populer di kalangan anak-anak. Kata anime berasal dari “ANIMATION”, yang dalam pelafalan Jepang berubah menjadi “*anime-shon*” (disingkat menjadi *anime*). Dengan begitu, “*anime*” adalah istilah yang digunakan untuk mengacu pada produksi animasi Jepang. Seiring dengan perkembangan *anime*, manga (komik) juga ikut mendapat tempat di hati pembaca. Kedua produk tersebut saling mendukung karena ada anime yang diangkat dari manga. Penyebaran anime juga dibantu dengan produksi dalam OVA (*Original Video Animation*). Anime memiliki perbedaan mencolok dari kartun. Masih berkembang anggapan di masyarakat bahwa anime sebagaimana film kartun Amerika, merupakan konsumsi anak-anak.

Industri *anime* di Jepang merupakan sebuah produksi global yang menyebabkan terbaginya segmen-segmen pasar, mulai dari *kodomo* (anak-anak), remaja, hingga *mature*, yaitu anime untuk orang dewasa. Anime adalah pasar multigenre, berbeda dengan industri animasi tradisional di Amerika Serikat, penggemar *anime* lebih

¹⁴Rio Caesar, Op.Cit., Vol. 1 No. 2

cenderung menyukai kekerasan yang memiliki alasan. Penggemar laki-laki tertarik pada siapa yang melakukan kekerasan dan untuk tujuan apa.¹⁵

Tindakan kekerasan dalam animasi Jepang yang lebih sering dicerna oleh daya tangkap anak inilah yang membuat anak dapat berperilaku negatif kepada teman sebayanya, sebab animasi Jepang ini memiliki beberapa *genre* yang memang tidak seharusnya ditontonkan kepada anak yang belum bisa memilah perilaku positif dan negatif dari animasi Jepang tersebut.

Munculnya berbagai game yang semakin beragam ini perlu ditindak secara positif dan negatif, karena game tidak hanya menimbulkan dampak negatif saja, namun juga dapat menimbulkan dampak positif bagi perkembangan anak.¹⁶ Video game adalah suatu sarana hiburan bagi anak-anak, namun sarana hiburan ini tidaklah selalu mencerminkan nilai-nilai positif, nilai negatif pun terdapat dalam video game. Beberapa video game yang bergengre dewasa (adult) tidaklah sepatutnya dimainkan oleh anak dibawah umur, game ini dapat membuat pola pikir anak yang didasari oleh perkataan maupun perbuatan yang terdapat di game tersebut. Tingkat agresivitas anak dapat meningkat akibat game yang bergengre dewasa, anak-anak

¹⁵ Elga Andina, 2014, "Anime dan Presepsi Budaya Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah" Jurnal Aspirasi Vol. 5 No. 2, Hlm. 124-126

¹⁶ Sidik Fadillah, 2017, "Pengaruh Penggunaan Video Game Terhadap Sikap dan Psikolog Anak di Kelurahan Tamansari Kota Bandung", Skripsi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung, hlm. 13

juga dapat meniru apa yang telah dilihat dalam game tersebut dan mengaplikasikannya kepada teman sebayanya, hal inilah yang membuat anak-anak bertingkah kasar bahkan sampai pada tingkat yang lebih tinggi kepada teman sebayanya.

6. Lembaga Pembinaan Khusus Anak

Kementerian Hukum dan HAM adalah salah satu lembaga pemerintah yang mempunyai tugas untuk melaksanakan kebijakan publik yang diatur oleh Undang-Undang yang mempunyai kantor disetiap wilayah di Indonesia untuk mengurus segala bentuk kebijakan yang telah ditetapkan dari pusat. Kementerian Hukum dan HAM mempunyai 11 Eselon I yang masing-masing mempunyai tugas dan fungsi yang berbeda. Direktorat Jenderal Pemasyarakatan merupakan salah satu dari 11 Eselon I yang ada. Direktorat Jenderal Pemasyarakatan mempunyai tugas merumuskan dan melaksanakan kebijakan dan standarisasi teknis dibidang Pemasyarakatan.

Undang-Undang Nomer 11 Tahun 2012 (pasal. 1 ayat 20) yang berbunyi Lembaga Pembinaan Khusus Anak yang selanjutnya disingkat LPKA adalah lembaga atau tempat anak menjalani masa pidananya. LPKA Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta masih menginduk pada bangunan Rumah Tahanan Negara Klas II B Wonosari di Kabupaten Gunungkidul, namun sudah berdiri sendiri

sebagai satuan kerja dibawah Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM di Yogyakarta.

Lembaga Pembinaan Khusus Anak Klas II Yogyakarta masih menginduk di bangunan Rutan Wonosari yang terletak di utara jalan MGR. Sugiyo Pranoto Nomer 35 Kelurahan Baleharjo, Kecamatan Wonosari yang berjarak kurang lebih 1 km dari Alun-alun Kota Wonosari. Dengan luas bangunan 207 m².

a. Visi, Misi dan Tujuan Organisasi :

VISI: Menjadi Unit Pelaksana Teknis Pemasarakatan yang pro aktif, kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pelayanan, pembinaan, pendidikan, pembimbingan serta perlindungan terhadap anak didik pemsarakatan.

MISI :

1. Menerapkan pola pengasuhan yang berkelanjutan dengan mengedepankan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbakti kepada orang tua dan mengabdikan bagi bangsa dan negara.
2. Menumbuhkembangkan kedisiplinan diri serta ketaatan terhadap norma dan aturan dalam sistem perlakuan kehidupan yang ramah anak.
3. Melaksanakan pendidikan dasar 12 tahun bagi Andikpas melalui sekolah nonformal serta pelatihan keterampilan guna bekal dalam meraih masa depan Anak Didik Pemsarakatan.

4. Mengoptimalkan pemenuhan fasilitas kehidupan/ hak anak berupa pelayanan kesehatan, pemberian makanan serta menerapkan budaya hidup yang bersih dan sehat.
5. Membentuk jiwa generasi muda yang terampil dan kreatif serta mempunyai semangat pantang menyerah melalui pembinaan olah raga dan minat bakat Anak Didik Pemasarakatan.

TUJUAN: Memberikan fasilitas hidup, kehidupan dan penghidupan Anak Didik Pemasarakatan yang ramah anak dalam pemenuhan hak anak didik pemasarakatan.

b. Struktur Organisasi

Lembaga Pembinaan Khusus Anak Klas II Yogyakarta dipimpin oleh seorang Kepala LPKA dan Ketata Usahaan di Kepalai oleh KASUBAG UMUM.

Jumlah pegawai terdiri dari:

1. Kepala	1
2. Pejabat Eselon 4	4
3. Pejabat Eselon 5	7
4. Pejabat Fungsional Umum	8
5. Calon pegawai negeri sipil	22

F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara untuk memperoleh data agar dapat memenuhi atau mendekati kebenaran dengan jalan mempelajari, menganalisa dan memahami keadaan lingkungan ditempat dilaksanakannya suatu penelitian. Untuk memecahkan masalah tersebut maka yang digunakan peneliti meliputi:

1. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan penelitian normatif empiris pendekatan yang meneliti tentang perlindungan hukum terhadap anak yang melakukan tindak pidana kekerasan karena dampak negatif video game dan animasi jepang. Dengan mengkaji data sekunder yang berupa hukum dengan pendekatan undang-undang dan melakukan penelitian langsung ke Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) untuk mendapat data langsung yang bersangkutan dengan kelakuan negatif anak dan bagaimana perlindungan hukum yang diberikan.

2. Sumber Data

- a. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari penelitian lapangan dalam hal ini melihat responden dan mewawancarai langsung terhadap narasumber.
- b. Data sekunder yaitu terdiri dari bahan-bahan hukum :
 1. Bahan hukum primer yaitu Undang-Undang Dasar 1945, Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara

Pidana, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 35 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Peradilan Anak, Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 1999 Tentang Syarat dan Tata Cara Pelaksanaan Warga Binaan Pemasyarakatan, Putusan Pengadilan Peraturan Perundang-undangan lainnya yang berkaitan dengan obyek penelitian.

2. Bahan hukum sekunder yaitu bahan-bahan yang erat hubungan dengan bahan hukum primer, terdiri dari peraturan pemerintah, rancangan undang-undang, putusan hakim, hasil penelitian dan sebagainya.
3. Bahan hukum tersier yaitu bahan yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder yang dapat berupa surat kabar, kamus, website internet, pendapat para sarjana dan ahli hukum.

3. Narasumber dan Responden

A. Narasumber

Narasumber dalam penelitian ini terdiri dari :

- a. Bapak S.N Endiyanto Kepala Sub seksi Pendidikan LPKA Kelas II
Wonosari, Gunung Kidul.
- b. Bapak Yan Indah, S.Sos IPTU Polsek Kasihan Bantul.

B. Responden

Responden dalam penelitian ini adalah Anak Didik Pemasarakatan yang ada di LPKA Wonosari, Gunung Kidul. Penulis memilih pengambilan sampel responden anak dalam LPKA, Wonosari, Gunung Kidul tersebut karena anak didik pemasarakatan (ANDIKPAS) menjadi tolak ukur dalam pelaksanaan perlindungan hukum terhadap anak.

a. Teknik Pengumpulan Data

A. Wawancara

Wawancara atau interview adalah teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu, untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui wawancara dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada peneliti. Wawancara ini dapat di pakai untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi. Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah wawancara terstruktur yang berarti penulis melakukan kegiatan wawancara dengan pedoman wawancara yang berupa daftar pertanyaan yang akan ditanyakan penulis kepada informan untuk memperoleh data yang lebih lengkap. Dalam hal ini penulis akan mewawancarai dan menggali informasi kepada :

1. Bapak S.N Endiyanto Kepala Sub seksi Pendidikan LPKA
Kelas II Wonosari, Gunung Kidul.
2. Bapak Yan Indah, S.Sos IPTU Polsek Kasihan Bantul.

B. Dokumentasi

Dokumentasi adalah segala macam bentuk informasi yang berhubungan dengan dokumentasi dalam bentuk tertulis atau mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, surat kabar, ataupun majalah. Teknik ini juga bertujuan untuk melengkapi data yang sudah didapatkan dari wawancara.

b. Teknik Pengolahan Data

Pengolaan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memeriksa kembali informasi yang diperoleh dari pihak Lembaga Pembinaan Khusus Anak dan Polsek Kasihan Bantul dengan mewawancarai narasumber yang terkait dan melakukan editing data dengan tujuan data dan informasi menjadi lebih lengkap.

c. Teknik Analisis Data

Analisa data penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif, yaitu mengambil hasil dari hasil wawancara yang telah dilakukan yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Sehingga dapat dijelaskan secara deskriptif dan kualitatif, yaitu menggambarkan kenyataan yang terjadi.

d. Sistematika Penulisan Skripsi

Berdasarkan pembahasan terhadap permasalahan yang diteliti, maka pembahasannya disusun secara sistematis. Seluruh pembahasan dalam proposal terdiri dari beberapa sub pembahasan. Adapun rincian pembahasannya sebagai berikut:

Bab pertama, merupakan bab pendahuluan yang terdiri atas subbab-subbab yang berisi antara lain berlatar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab kedua, pada bab ini membahas mengenai perkembangan video game, perkembangan animasi Jepang, dampak buruk video game dan animasi Jepang, peraturan yang mengatur tentang video game dan animasi Jepang menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Permainan Interaktif Elektronik, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Interaksi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Komisi Penyelenggaraan Indonesia No. 3 Tahun 2007 Tentang standar Program Siaran, serta pandangan victimologi terhadap anak .

Bab ketiga, pada bab ini berisi tentang perlindungan hukum anak yang melakukan tindak pidana kekerasan akibat dampak negatif video game dan animasi Jepang menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 Tentang Perlindungan Saksi dan Korban.

Bab keempat, pada bab ini penulis akan menampilkan hasil yang didapat secara langsung dari penelitian lapangan dengan cara analisis data-data yang diperoleh dan mengkorelasinya dengan referensi-referensi literatur yang terkait dengan tema penelitian. Didalamnya meliputi pembahasan mengenai jawaban atas pertanyaan yang ada didalam perumusan masalah seperti bagaimana pelaksanaan sistem pendidikan dan pembinaan bagi narapidana anak berdasarkan sistem pemasyarakatan di lembaga pembinaan khusus anak Yogyakarta dan faktor apa yang menjadi kendala pemenuhan hak-hak narapidana anak dalam pelaksanaan pendidikan dan pembinaan berdasarkan sistem pemasyarakatan di lembaga pembinaan khusus anak Yogyakarta.

Bab kelima, merupakan bab terakhir dalam bab ini membahas kesimpulan yang diambil dari pembahasan pada bab kedua sampai dengan bab keempat secara sederhana dan sistematis sehingga dapat memberikan penyajian data dan informasi yang sesuai dengan rumusan masalah. Serta penulis akan memberikan saran-saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis.

