

BAB II
PENGARUH NEGATIF VIDEO GAME DAN ANIMASI
JEPANG TERHADAP ANAK DI MATA HUKUM

A. Perkembangan Video Game

1. Game Generasi 1

a. Magnafox Odyssey

Generasi game pada tahun 1966, video game mulai memasuki babak awal perkembangannya. Ide-ide kreatif bermunculan, sebagian besar dimotori oleh mahasiswa-mahasiswa yang menghabiskan waktu luangnya dengan memanfaatkan fasilitas teknologi informasi (TI) di kampus. Tertarik membuat game sederhana yang nantinya diinstalasi di pesawat televisi. Magnafox Odyssey tercatat sebagai konsol videogame pertama di dunia. Mesin game koin atau biasa disebut arcade pertama di dunia. Nutting Associate memproduksinya sampai 1500 unit Di Santa Clara California, Busnell dan Ted Dabney mulai merintis perusahaan video game bernama Atari. Nama itu diambil dari Bahasa Jepang yang artinya "*check*" di board game Go.¹⁷

b. Atari Pong

Pengembangannya selanjutnya bapak game dunia Nolan Bushnell menemukan Atari, sebuah game simulasi ping pong yang diberi nama Pong ternyata laku keras dipasaran. Dia tinggalkan

¹⁷ Sri Waluyanti, 2008, *Video Game, staffnew.uny.ac.id*

Nutting untuk menemukan Atari, yang kemudian diproduksi Pong, merupakan video game komersial pertama kali yang benar-benar berhasil. Tahun 1975 Atari mengenalkan Pong versi rumah.¹⁸

c. Colleco Telstar

Colleco Telstar pertama kali direlease tahun 1976 konsol didasarkan pada Atari Pong dan pada umumnya digunakan chip instrument AY-3-8500.¹⁹

2. Game Generasi 2

a. Fairchild Channel F

Nakamura Manufacturing pada tahun 1974, milik Masaya Nakamura memasuki pasar video game arcade setelah membeli Atari Jepang. Tahun 1975 Bill Gates dan Paul Allen mendirikan Microsoft yang kelak menjadi pengembang software terbesar di dunia, dan pembuat home-videogame konsol.²⁰

b. Atari 2600

Keberhasilan Fairchild channel F disusul Atari pada tahun 1977 merilis Atari VCS (*Video Computer System*) 2600. Pertarungan itu kemudian dimenangkan Atari. Dikenalkan tahun 1977 sebagai sistem video game (VCS) Atari, 2600 cartridge dapat dipindahkan sehingga memungkinkan orang banyak memainkan game dengan menggunakan perangkat keras yang sama. Dalam perangkat keras 2600 cukup

¹⁸ Jeannie Novak dan Luis Levy, 2001, *Play The Game*, hlm. 55-57

¹⁹ Ibid, hlm 58

²⁰ Ibid, hlm. 61

canggih pada saat itu, meskipun sekarang tampak sangat sederhana. Ini terdiri dari Mikroprosesor MOS 6502 Chip custom graphics Stella yang mengendalikan sinkronisasi dengan televisi dan semua proses tugas video yang lain.²¹

c. Magnafox Odyssey 2

Milton Bradley mengeluarkan handheld Microvision pada tahun 1978, hasil desain Jay Smith. Perangkat game LCD yang disebut-sebut sebagai awal kelahiran konsol genggam ini merupakan kombinasi antara home konsol berbasis cartridge dan bentuk portable. Baer teknisi di Asosiasi Sanders tertarik membuat game sederhana yang dapat diinstal di pesawat televisi. Baer kemudian menjual idenya ke berbagai produsen televisi di Amerika. Usaha Baer akhirnya berhasil ketika Magnafox menawarkan membuat mesin game rumahan.²²

d. Atari 5200

Pengembangan pada tahun 1982 sistem Atari 2600 menjadi 5200, Coleco's Coleco Vision dan Mattel's IntelliVision membantu tumbuh minat video game rumah. Tetapi ketertarikan ini menyusut karena kualitas produk video game rumah ketinggalan jauh dari standar arcade.

²¹ Aaron Delwiche, "Massively Multiplayer On-Line Games (MMOs) in the New Media Classroom", dalam *Educational Technology and Society*, edisi 9 (3), 2006, hlm. 170-172

²² Irfan Satya Aji, 2014, *Perkembangan Video Game*, eprints.undip.ac.id

e. Sega 1000

Dikeluarkan pada tahun 1983 Sega 1000 merupakan konsol pertama kali yang dihasilkan oleh Sega. Audio mono sound 4 kanal, video 16 warna 256 X 192 dengan media cartridge yang dapat dipindahkan.

3. Game Generasi 3

a. Nintendo Entertainment System (NES)

Meskipun dibuka dengan lesunya industri videogame pada 1983, pengembangan videogame terus dilakukan, dan hasilnya mulai terlihat pada tahun 1984. Inilah saat-saat di mana konsol game mulai memasuki era 8-bit. Salah satu konsol 8-bit yang paling sukses adalah Famicom, Nintendo Entertainment System yang mulai dipasarkan tahun 1984²³. Game-game legendarisnya adalah Super Mario Bros, Donkey Kong, Legend of Zelda, Metroid, serta game-game klasik lainnya. NES mengenalkan tiga konsep yang sangat penting untuk sistem video game industri:

- 1) Menggunakan pengendali pad mengganti joystick
- 2) Menciptakan reproduksi game video arcade asli untuk sistem rumah
- 3) Menggunakan perangkat keras sebagai harga umpan dengan agresip menetapkan harga, kemudian membuat keuntungan pada game itu sendiri. Strategi Nintendo terlunasi, dan NES

²³Aaron Delwiche, Op.Cit., hlm 160-161

membangkitkan kembali pasar game video rumah yang tumbuh subur berkembang hingga sekarang.²⁴

b. Sega Master System

Menanggapi kesuksesan yang diperolehnya, Nintendo menerbitkan majalah game Nintendo Power tahun 1989 yang khusus membahas tentang serba-serbi game NES. Majalah ini masih tetap beredar sampai sekarang. Beberapa konsol 8-bit yang lain, seperti Atari 7800 dan Sega Master System pun sempat mendominasi pasar konsol.²⁵

c. Atari 7800

Dirancang untuk menggantikan kegagalan Atari 5200, Atari menetapkan kembali supremasi pasar terhadap Intellivision and Colecovision.

4. Game Generasi 4

a. TurboGrafx 16

Dikeluarkan pada tahun 1989 NEC menghasilkan TurboGrafx 16 konsol pertama yang mempunyai modul CD pilihan, lebih menguntungkan dapat menyimpan banyak dengan media yang murah.

b. Sega Genesis

Keluarnya SEGA genesis merupakan video game konsol 16 bit yang direlease oleh Sega untuk bersaing dengan NES Sega Generisi

²⁴ Johan Wahyudhi, Op.Cit., hlm

²⁵ Aaron Delwiche, Op.Cit., hlm 180

didasarkan prosesor pada Motorola 68000, sistem secara teknis dipasaran lebih unggul dari ada yang lain.

c. SNES

Generasi ini disebut-sebut sebagai jaman emas dalam dunia video game. Masa di mana konsol 16-bit muncul dan membawa perubahan drastis pada grafik, tata suara, dan gameplay. Era ini juga memanas saat terjadinya persaingan seru antara Sega dan Nintendo. Tahun 1990, Sega meluncurkan Sega Megadrive/Genesis, konsol 16-bit yang memukau perhatian pecinta game, khususnya Amerika. Selanjutnya, Sega merilis game yang akhirnya menjadi mascot Sega, Sonic the Hedgehog tahun 1991. Game ini lagi-lagi mencengangkan para pecinta game, karena game tersebut memiliki grafik dan tata suara yang kualitasnya jauh di atas Super Mario Bros.²⁶

5. Game Generasi 5

a. DO

Panasonic menghasilkan 3DO, Sony dan Goldstar diluncurkan pada tahun 1993. Bagian dari konsol CD game juga mampu untuk melakukan play CD audio, melihat foto CD dan play CD video. Suara yang dihasilkan stereo 16 bit, RAM 2 Mbyte video dengan resolusi 640 X 480 piksel dengan media CD-ROM.

²⁶ Johan Wahyudhi, 2014, *Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)*, portalgaruda.org/article

b. Atari Jaguar

Dikeluarkannya Atari Jaguar dikenalkan untuk memberikan persaingan dengan Sega Genesis dan SNES namun gagal. Hal itu dikarenakan banyaknya bug pada konsol dan kurangnya dukungan dari para pengembang game. Melihat kenyataan itu, Atari memutuskan untuk tidak memproduksi konsol lagi, dan fokus dalam pengembangan software.²⁷

c. Sega Saturn

Dikeluarkannya Sega Saturn pada tahun 1994, konsol game yang juga berbasis CD-ROM dan memiliki delapan prosesor. Konsol ini harus tersingkirkan oleh dominasi Nintendo dan Sony.

Sega Saturn yang telah diluncurkan 11 Mei 1995, tidak hanya sistem 32 bit yang pertama kali, namun juga mempunyai dua prosesor Hitachi SH-2 28,8 MHz 32 bit yang bekerja secara parallel.

d. Sony PlayStation

Pada tahun 1988, Sony telah mempunyai kesepakatan dengan Nintendo untuk mengembangkan dengan menempatkan CD-ROM yang dikenal sebagai Super Disc yang akan segera *direlease* sebagai Super Nintendo. Namun keduanya menghadapi masalah kontrak dan lisensi sehingga Super Disc tidak pernah terealisasi. Kemudian dimodifikasi dikenalkan oleh SONY tahun 1991 dalam sistem yang dikenal

²⁷Irfan Satya Aji, Op.Cit

PlayStation. Super Disc aslinya Play Station, CD interaktif khusus yang didasarkan pada pengembangan teknologi Sony dan Philip yang dinamakan CD-ROM/XA. Format CD-ROM memungkinkan dimasukkannya data audio, video dan data secara serentak dengan prosesor. Play Station juga membaca CD audio dan mempunyai port cartridge untuk menerima cartridge game Super Nintendo. PlayStation merupakan inti dari multi media rumah senter.²⁸ Mengeluarkan jaguar pada tahun 1993, atari berusaha untuk menjadi yang pertama pada konsol 64 -bit di pasar.

e. Controller

Controller merupakan antar muka utama untuk PlayStation. Sebagaimana gamepad yang datang dari sistem *entertainment* Nintendo *original* merupakan mulainya *controller* radikal dari sebelumnya.

f. Nintendo 64

Nintendo yang dipandang sebagai perusahaan yang telah mengadakan revolusi industry dengan pengenalan Nintendo Sistem hiburan (Nintendo Entertainment System/NES) pada tahun 1985. Sistem 8 bit didasarkan pada 6502 prosesor dan beberapa chip custom. NES datang bersama dengan Super Mario Brother pemasukan ini versi rumah akurat merupakan salah satu game arcade yang sangat populer

²⁸Aaron Delwiche, Op.Cit., hlm 180-182

pada saat dikeluarkan genius murni. Penjualan NES luar biasa populer.²⁹

6. Game Generasi 6

a. Sega dreamcast

Generasi keenam dibuka dengan peluncuran konsol terakhir Sega, Dreamcast 1999. Konsol unik ini memiliki fitur game online, dan merupakan konsol game 128-bit pertama. Sayangnya, Sega gulung tikar dan memutuskan untuk hengkang dari dunia konsol game dua tahun berikutnya.³⁰

b. PlayStation 2

Playstation 2 diluncurkan Sony pada tahun 2000 konsol game terjual paling cepat hingga November 2005 lebih dari 100 juta unit. PlayStation 2 merupakan produk yang telah diantisipasi dari tahun 2001, dengan fitur teknis yang sangat mengesankan. Pengeluran playstation 2 diikuti dengan jenis-jenis video game yang banyak mengandung dampak negatif bagi anak seperti unsur kekerasan, beberapa game-game playstation 2 yang mengandung unsur negatif yaitu *Grand Thef Auto Sanandreas (GTA)*, *Bully*, *Smackdown*, *Sims*, *7 Sin*, *Rapeplay*, *Playboy The Mansion*.

²⁹ A Prasteya, 2010, *Sejarah Perkembangan Game*, e-journal.uajy.ac.id

³⁰ Sri Waluyanti, Op.Cit

c. Nintendo Game Cube

Nintendo Game Cube diluncurkan tahun 2001 sangat kompak dan tidak mahal termasuk era konsol generasi keenam. Tahun yang sama dengan PS2 Sony.

7. Game Generasi 7

a. Microsoft Xbox 2002

Dikeluarkan oleh Microsoft pada tahun 2002, konsol Xbox pertama kali dilengkapi hard disc drive digunakan untuk menyimpan game. Dalam Xbox serupa dengan PC, namun Microsoft mempertahankan tidak sama dengan komputer rumah.

b. Microsoft Xbox 360 (2005)

Microsoft pada tahun 2005 mengeluarkan Xbox 360 menggantikan konsol video game Xbox Microsoft sebelumnya.³¹

c. Nintendo Wii (2006)

Pada tahun 2006 Nintendo Wii menggantikan konsol GameCube Nintendo. Ini merupakan konsol pertama yang mempunyai pengendali yang dapat mendeteksi gerakan dan rotasi dalam tiga dimensi. Dalam Wii Nintendo 2006 diluncurkan dengan dilengkapi fasilitas WI-FI, pelayanan game *wireless*.³²

³¹ Aaron Delwiche, Op.Cit., hlm 203-204

³² Ibid, hlm. 204

d. Nintendo DS

Nintendo mengeluarkan dua konsol genggam, yaitu Gameboy Advance, dan Nintendo DS, handheld terbaru Nintendo yang berlayar ganda dan memiliki fitur *online* serta *touch sensitive*. Nintendo DS tergantung cara mana angin bertiup dan ini merupakan perlawanan Game Boy's dan PDA. DS baru layar lebih terang, ukuran lebih kecil dan lebih mudah disaku.³³

e. Sony Playstation 3 Tahun 2006

Dikeluarkan pada tahun 2006 SONY meluncurkan PS3 mengganti konsol PS2 yang telah sukses dalam pasaran. PS3 merupakan konsol pertama yang mempunyai fitur Blu-Ray player. Spesifikasi produk sebagai berikut: Sony merancang PlayStation 3 lebih daripada sebuah konsol video game. PS3 didukung berbagai jenis hiburan digital dan pada dasarnya merupakan computer hiburan rumah. Komputer didukung CPU yang dirancang khusus dinamakan Cell processor. Cell processor dapat melakukan penskalaan untuk kebutuhan yang berbeda.³⁴

³³ Ibid, hlm. 203-204

³⁴ Ibid, hlm. 205

B. Perkembangan Animasi Jepang

Animasi Jepang atau biasa disebut anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi atau kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata animation yang dalam bahasa Jepang menjadi animeshon, kata tersebut kemudian disingkat menjadi anime. Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non- Jepang. Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya First Experiments in Animation oleh Hekoten Shimokawa, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek yang hanya berdurasi sekitar 5 menit karya (Hek)Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917.³⁵ Pembuatan animasi pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa "film bisu". Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul Saru Kani Kassen dan Momotaro hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk pihak movie company Nihon Katsudo Shashin.

Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan anime pertama dengan menggunakan suara musik adalah Kujira pada tahun 1927 karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang "berbicara" adalah karya Ofuji yang berjudul Kuro Nyago pada tahun 1930 dan berdurasi 90 detik. Salah satu

³⁵ F Budianto, 2015, *Sejarah Anime dan Manga*, Ejournal.lipi.go.id/index

anime yang tercatat sebelum meletus Perang Dunia II dan merupakan anime pertama dengan menggunakan optic track adalah *Chikara To Onna No Yononaka* tahun 1932 karya Kenzo Masaoka.

Memasuki era 80-an, animasi Jepang semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Pertumbuhan ini semakin ditunjang dengan munculnya kaset video sebagai media. Dengan adanya teknologi VCR, masyarakat bisa memperoleh anime kesayangan mereka dalam bentuk video. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah animasi Jepang yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu. Keiji Nakazawa mengangkat tema korban Hiroshima dengan judul *Hadashi no Gen* yang diangkat menjadi animasi Jepang pada tahun 1983 dengan sutradara Masaki Mari. Salah satu animasi Jepang terkenal yang mengangkat tema serupa adalah *Hotaru no Haka (Grave of the Fireflies)*. Dengan bermunculannya animasi Jepang dengan tema yang kompleks dan mendalam, maka animasi Jepang telah menembus batasan hanya untuk anak-anak dan telah menjadi tontonan bagi berbagai macam tingkat usia.³⁶

Animasi Jepang masuk di Indonesia pertama kalinya adalah sekitar awal tahun 1980 yang pada masa tersebut hadir dalam format video kaset. Tahun-tahun selanjutnya perjalanan hidup anime mengalami pasang surut

³⁶ Diom Haekal, 2018, *Pengaruh Perkembangan Budaya Anime Jepang Terhadap Perubahan Perilaku Kaum Remaja di Kota Bandung*, repository.unpas.ac.id

dan sempat vakum seiring berakhirnya era mesin video Beta pada akhir tahun 1980. Sedangkan stasiun televisi lebih banyak memberikan jam tayangnya untuk animasi buatan Amerika atau Eropa yang dianggap lebih mudah memperoleh popularitas. Animasi Jepang kemudian tidak lagi dianggap sebagai suatu trend sehingga sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan.

Pertengahan tahun 1990 animasi Jepang mulai kembali eksis dan merupakan hal yang menggembarakan bagi penggemar anime di Indonesia. Stasiun-stasiun televisi mulai kembali gencar menayangkan acara anime. *Saint Seiya, Sailor Moon, Magic Girls, Magic Knight Rayearth, Dragon Ball, Shurato* dan masih banyak judul lainnya yang pernah ditayangkan mendapatkan respon positif dari para penggemarnya dimana masih tetap eksis walaupun sebagai kelompok minoritas dan secara tidak langsung mendukung perkembangan anime di Indonesia.

Berawal pada tahun 1980-1989 berawal dari serial *Google V, Ultraman* hingga anime klasik seperti *Voltus V, Macross, Gundam* bahkan drama *Clasic Oshin*, sedikit demi sedikit masyarakat Indonesia mulai diperkenalkan kepada bentuk dan jenis hiburan yang berasal dari Jepang (*J-Entertainment*). Pertama kali animasi Jepang masuk di Indonesia adalah sekitar awal tahun 1980 yang langsung menjadi terkenal di masyarakat. Disebabkan karena animasi Jepang pada masa tersebut merupakan pelopor dari eksistensi anime di Indonesia. Pertama kalinya masyarakat mengenal anime, yang sama sekali berbeda dengan film-film

animasi buatan Amerika atau Eropa Barat yang sebelumnya merajai dominasi film di animasi Indonesia.³⁷

Masyarakat memandang anime sebagai suatu bentuk hiburan baru yang unik dan menarik sehingga dengan cepat meraih popularitas. Penonton anime di Indonesia pada masa tersebut terutama adalah anak-anak. Berkat adanya berkembang ini tentunya merupakan hal yang menggembirakan bagi sebagian kalangan *otaku* (anak yang mengemari berbagai film animasi Jepang) di Indonesia. Karena hampir tiap harinya dapat dijumpai sejumlah tayangan anime. Judul-judul anime tertentu yang tidak terduga kemunculannya justru dijumpai tampil di layar televisi.

Perkembang gaya gambar *manga* yang khas pun sangat diminati sehingga banyak penulis komik muda mau pun awam yang lebih tertarik untuk menggambar dengan gaya gambar *manga*. Populernya anime dan manga juga membuat rasa ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap Jepang meningkat. Tentunya ini bukan 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. Pengaruh kebudayaan Jepang yang disebarkan melalui *anime* dan *manga* sudah merasuk di

³⁷ A Kurnianto, 2017, *Pengaruh Globalisasi Terhadap Budaya Suku Bangsa di Indonesia*,

berbagai segi kehidupan masyarakat Indonesia. Karena itu, diperlukan filterisasi terhadap budaya Jepang dan penguatan terhadap budaya lokal.

C. Jenis Video Game dan Animasi Jepang yang Berdampak Negatif Bagi Anak

1. Dampak Negatif Video Game dan Animasi Jepang Terhadap Anak

Animasi Jepang dan video game yang berdampak negatif banyak jenisnya contoh yang bertema kekerasan, terdapat banyak kata kasar, adanya adegan kontak fisik terhadap lawan jenis, adegan membully di sekolah dan masih banyak lagi, namun semua itu dapat dilihat dari tingkat dampak negatif yang dihasilkan. Tidak semua game berdampak negatif, ada juga game yang memberikan unsur-unsur positif bagi para pemain.

Dasarnya setiap video game maupun animasi jepang yang diluncurkan memiliki target pasaran tersendiri. Ada yang game yang ditargetkan untuk anak-anak, remaja dan dewasa. Jika itu merupakan game simulasi sederhana maka usia pemain tergolong lebih muda, namun jika game itu termaksud simulasi yang rumit atau mengandung unsur yang tidak seharusnya diterima anak biasanya pemain tergolong lebih dewasa. Animasi jepang biasanya lebih menargetkan produknya di kalangan pria atau wanita berbeda dengan game yang lebih menargetkan berdasarkan umurnya.

Rumusan diatas merupakan suatu permasalahan utama dikarenakan anak yang belum berusia pantas untuk memainkan game dan menonton animasi jepang yang tergolong untuk orang dewasa, namun telah dibiarkan memainkan begitu saja tanpa ada pengawasan langsung dari orang tua/wali mereka untuk memainkan game dan menonton animasi jepang tersebut.

Tema game yang memberikan dampak negatif terhadap anak:

- a. Game yang mengandung unsur-unsur pornografi dan porno aksi
- b. Game yang mengandung unsur *bullying*
- c. Game yang mengandung unsur kekerasan yang tinggi
- d. Game yang mengandung unsur realita hidup yang kompleks dan belum bisa diterima oleh anak

Tema animasi Jepang yang memberikan dampak negatif terhadap anak:

- a. Mengandung unsur ecchi atau harem (terdapat konten sara)
- b. Mengandung unsur kekerasan
- c. Mengandung unsur gore (animasi yang dipenuhi darah korban yang dibunuh atau disiksa)

Dasarnya video game dan animasi Jepang merupakan sebuah bisnis yang menjanjikan, karena target dari pemasaran sebenarnya untuk semua kalangan, dari kalangan bawah, menengah, hingga kalangan atas dan sebenarnya juga bisa memasuki usia berapapun. Namun kembali lagi

kepada batasan-batasan usia yang dapat menikmati video game dan animasi jepang.

Maraknya dampak negatif video game salah satu penyebab dikarenakan penjual tidak mementingkan siapa yang membeli game tersebut, sedangkan animasi jepang sangat banyak beredar di media internet bagi para penggemar anime biasanya memdownload dengan mudah di internet dan bisa juga membelinya di toko resmi yang menjual produk jepang tersebut.

Kesalahan penjual adalah mereka tidak terlalu mempedulikan pada usia berapakah produk terjual, mereka hanya berpikir produk terjual dan mendapat untung. Video game dan animasi jepang memang dijual kepada siapa saja, namun yang menjadi korban adalah anak yang belum dapat memfilter sebuah informasi yang baik ataupun buruk. Anak yang menjadi korban biasanya anak dalam proses pertumbuhan remaja hal ini dikarenakan mereka sedang dalam proses mencari jati diri. Anak yang biasanya terpengaruh hal negatif biasanya anak yang mudah terpengaruh akan suatu hal baru atau rasa ingin tau yang besar.

Pembentukan perilaku dengan kondisi atau kebiasaan dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuk perilaku tersebut. Misal anak dibiasakan menggosok gigi sebelum tidur, membiasakna diri untuk datang tidak terlambat ke sekolah

dan sebagainya. Cara ini didasarkan teori kondisioning baik yang dikemukakan oleh Pavlov, Thorndike dan Skinner.³⁸

Animasi Jepang dan video game yang memberikan dampak negatif dan juga memberikan dampak positif kepada anak. Namun terlepas dari semua itu, perlu di ketahui bahwa dampak negatif yang di hasilkan video game tidak 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 kenakalan anak dan sudut pandang yang mengakibatkan perbuatan kriminalitas. Berikut merupakan dampak negatif animasi jepang dan video game dalam dunia Kesehatan, yaitu:³⁹

- a. Kesehatan umum, Terlalu sering duduk terus menerus didepan komputer atau tv selama berjam-jam menimbulkan dampak negatif bagi tubuh yang antara lain :
 - 1) Kelelahan mata, terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, melihat obyek yang sama secara terus menerus misalnya layar komputer, TV, mikroskop dan mengendarai mobil.
 - 2) Menurunkan metabolisme, Duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang dampaknya

³⁸ Bimo Walgito, 1994, *Psikolog Sosial*, Yogyakarta, andi offset, hlm 30

³⁹ Drajat Edy Kurniawan, 2017, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konselibr Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1

diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit.

- 3) Menimbulkan adiksi (Kecanduan), Sebagian besar game dan animasi jepang yang beredar saat ini memang dibuat supaya menimbulkan kecanduan bagi para penggemarnya.⁴⁰
- b. Dampak negatif animasi Jepang dan video game yang mengakibatkan berubahnya perilaku anak menjadi nakal, yaitu :
 - 1) menyebabkan berkurangnya keinginan untuk bersosialisasi.
 - 2) Bermain video game mengakibatkan sulit untuk berkonsentrasi.
 - 3) Membuat anak menjadi pelupa.
 - c. Dampak negatif yang mengakibatkan kecanduan animasi jepang dan video game sehingga menimbulkan tindak kriminal dan melakukan pelanggaran terhadap hukum pidana, yaitu :
 - 1) Mencuri data pribadi internet seseorang untuk kepentingan sendiri, Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering di temukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara.
 - 2) Melakukan tindak kekerasan dan perkelahian, meniru tindakan yang dilihat dalam video game maupun animasi Jepang salah satu faktor melakukan kekerasan. Dalam video game sering pemain mengucapkan kata yang tidak bermoral sebagai bentuk kekesalahan akibat kekalahan dalam game yang dimainkan.

⁴⁰ Novian Azis Efendi, 2014, *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*, Naskah Publikasi, eprints.ums.ac.id

- 3) Melakukan perbuatan asusila, dalam animasi Jepang dan video game juga banyak menampilkan tindakan yang seharusnya belum boleh dilihat anak oleh karena itu anak yang melihat suatu perbuatan dalam game dan animasi Jepang menjadi penasaran dan akan meniru hal tersebut.
- 4) Melakukan Pembunuhan, ada beberapa game yang menampilkan tema pembunuhan atau simulasi dimana pemain menjadi pembunuh dan tidak boleh meninggalkan jejak untuk polisi dalam dunia game.

D. Peraturan Tentang Animasi Jepang dan Video Game Bertema

Kekerasan di Indonesia

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak mengatur kekerasan dalam permainan video game dan animasi Jepang. Hanya terdapat peraturan-peraturan tentang Informasi elektronik, Transaksi elektronik dan berbagai macam jenis kejahatan hacker saja. Kejahatan hacker 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. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik telah mengatur tentang larangan bermain video game dan hal yang dapat disangkutkan dengan larangan animasi Jepang. Dalam

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik mengatur tentang jenis-jenis video game dan animasi Jepang yang dilarang untuk dimainkan maupun ditonton. Kategori konten yang dimaksud adalah :

1. Rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya.
2. Kekerasan.
3. Darah, mutilasi, dan kanibalisme.
4. Penggunaan Bahasa.
5. Penampilan tokoh.
6. Seksual.
7. Penyimpangan seksual.
8. Simulasi judi.
9. Horror.
10. Interaksi daring.

Animasi Jepang dan video game memiliki beberapa kesamaan salah satunya berkaitan dengan media hal ini terbukti konkret oleh perangkat yang digunakan untuk memainkan video game dan menonton animasi Jepang. Pada dasarnya sama dengan salah satu perangkat utama didalam suatu media 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 yaitu :

“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 Nomor 03 Tahun 2007 Tentang Standar Program Siaran).

Pembahasan pasal di atas memberikan larangan yang tegas atas tayangan perbuatan kekerasan. Berkaitan dengan animasi jepang dan video game bertema kekerasan. Jika membandingkan KUHP dengan kejahatan penganiayaan yang timbul akibat mencontoh sebuah perilaku negatif di dalam animasi Jepang dan video game, hal tersebut mungkin tidak dapat dihubungkan sama sekali.

Kedua hal tersebut dapat dihubungkan apabila ada timbul sebuah kejadian berupa kekerasan penganiayaan yang dilakukan oleh seseorang yang diakibatkan mencontoh perilaku kekerasan dari animasi jepang dan video game yang dimainkan pelaku pidana sebelum mempraktekkannya kepada korban.

Animasi Jepang dan video game yang bertema kekerasan dapat dianggap mendoktrinisasi penggemar untuk melakukan hal yang

berdampak negatif seperti karakter dalam animasi jepang atau game itu tampilkan didalam sebuah permainan atau scene animasi yang di mainkan dan ditonton setiap orang. Dapat ketahui bahwa secara umum pelaku pidana terutama anak-anak yang mencontoh video game tentu mempunyai niat atau rencana terlebih dahulu sebelum menganiaya korbannya.

Peraturan mengenai perbuatan penganiayaan yang ada di dalam KUHP yang juga telah membahas hukuman mengenai perbuatan pidana kekerasan yaitu: “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).

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.

