

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN INTERNAL DOSEN
Progam Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum



KRIMINALISASI KONTEN KEKERASAN DALAM GAME ONLINE ANALISIS POLITIK
HUKUM PIDANA TERHADAP PERLINDUNGAN ANAK

Tim Peneliti:

Dr. Tri Astuti Handayani.S.H.,M.M.,M.Hum
Irma Mangar, S.H.,M.H

Dibiayai oleh:

Universitas Bojonegoro

Periode 1 Tahun Anggaran 2025/2026

NOMOR:/LPPM-LIT/UB/XI/2025

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS BOJONEGORO

TAHUN 2026

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENELITIAN PENDANAAN PERGURUAN TINGGI

- 1. Judul Penelitian** : Kriminalisasi Konten Kekerasan Dalam Game Online Analisis Politik Hukum Pidana Terhadap Perlindungan Anak
- 2. Ketua Peneliti**
- a. Nama Peneliti : Dr. Tri Astuti Handayani.S.H.,M.M.,M.Hum
 - Program Studi : Ilmu Hukum
 - b. E-mail : trιαstutihandayani@gmail.com
 - c. Bidang Keilmuan : Hukum Pidana
- 3. Anggota Peneliti 1**
- a. Nama Peneliti : Irma Mangar
 - b. Program Studi : Ilmu Hukum
 - c. E-mail : irmamangar03@gmail.com
 - d. Bidang Keilmuan : Hukum Tata Negara
- Anggota Peneliti 2**
- a. Nama Peneliti : -
 - b. Program Studi : -
 - c. E-mail :
 - d. Bidang Keilmuan :
- 4. Jangka Waktu Penelitian** : 6 Bulan
- 5. Lokasi Penelitian** :
- 6. Dana Diusulkan** : Rp. 3.000.000,-

Bojonegoro, 20 Februari 2026

Mengetahui,
Ketua LPPM Universitas Bojonegoro

Pengusul,

Dr. Laily Agustina Rahmawati, S.Si., M.Sc.
NIDN 07 2108 8601

Dr. Tri Astuti Handayani.S.H.,M.M.,M.Hum
NIDN. 07 1201 6302

KATA PENGANTAR

Pertama-tama kami panjatkan puja dan puji syukur atas rahmat dan Ridho Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena tanpa rahmat dan ridhonya kita tidak dapat menyelesaikan Laporan Akhir Penelitian ini dengan baik dan selesai tepat waktu.

Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada pihak LPPM yang selalu membimbing kami dalam pengerjaan Laporan Akhir Penelitian ini kami juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman kami yang selalu setia membantu dalam hal pengumpulan data dalam pembuatan Laporan Akhir Penelitian ini.

Mungkin dalam pembuatan Laporan Akhir Penelitian ini terdapat beberapa kesalahan yang belum kami ketahui. maka dari itu kami mohon saran dan kritik dari bapak ibu maupun teman-teman dosen demi tercapainya Laporan Akhir Penelitian yang lebih sempurna.

Bojonegoro, 20 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
RINGKASAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Terdahulu	12
C. Kerangka Konsep Penelitian	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	16
B. Jenis Data Dan Teknik Pengumpulan Data.....	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
A. konstruksi politik hukum pidana di Indonesia dalam mengatur dan merespons kriminalisasi konten kekerasan dalam game online sebagai upaya perlindungan anak.....	18
B. kebijakan kriminalisasi terhadap konten kekerasan dalam game online telah memenuhi prinsip perlindungan anak, kepastian hukum, dan proporsionalitas dalam sistem hukum pidana Indonesia.....	22
BAB V PENUTUP.....	30
A. Kesimpulan.....	31
B. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
--	----------

RINGKASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong pesatnya industri game online yang dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Di satu sisi, game online memberikan manfaat sebagai sarana hiburan dan pengembangan keterampilan kognitif. Namun di sisi lain, maraknya konten kekerasan dalam game online menimbulkan kekhawatiran terhadap dampaknya bagi perkembangan psikologis dan perilaku anak. Dalam konteks ini, negara memiliki kewajiban untuk memberikan perlindungan hukum terhadap anak sebagai kelompok rentan melalui kebijakan hukum pidana yang responsif dan proporsional. Penelitian ini merupakan penelitian hukum dengan jenis yuridis-normatif yang berfokus pada kajian terhadap peraturan perundang-undangan, asas-asas hukum, serta konsep politik hukum pidana yang berkaitan dengan kriminalisasi konten kekerasan dalam game online. Analisis dilakukan terhadap kerangka regulasi perlindungan anak dan pengaturan sistem elektronik guna menilai sejauh mana kebijakan hukum pidana mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa secara normatif regulasi mengenai perlindungan anak dan pengendalian konten digital telah tersedia, namun belum secara spesifik dan komprehensif mengatur kriminalisasi konten kekerasan dalam game online. Politik hukum pidana dalam bidang ini masih menghadapi dilema antara perlindungan anak, kebebasan berekspresi, dan perkembangan industri digital. Oleh karena itu, diperlukan formulasi kebijakan kriminalisasi yang jelas, terukur, dan berorientasi pada kepentingan terbaik bagi anak, disertai penguatan mekanisme pengawasan dan koordinasi antar lembaga agar perlindungan anak di ruang digital dapat terlaksana secara efektif.

Kata Kunci : *Hukum, Politik, anak, Kriminalisasi, Game online.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola interaksi sosial, termasuk dalam dunia hiburan digital anak. *Game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling diminati karena sifatnya yang interaktif, kompetitif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat. Namun, di balik kemajuan tersebut, muncul persoalan serius terkait maraknya konten kekerasan dalam game online yang dapat diakses secara bebas oleh anak-anak. Konten kekerasan dalam game online sering kali menampilkan adegan perkelahian, penggunaan senjata, pembunuhan, hingga simulasi peperangan yang dirancang secara realistis (Hardini et al. 2025). Paparan berulang terhadap konten tersebut berpotensi memengaruhi perkembangan psikologis dan perilaku anak, seperti meningkatnya agresivitas, menurunnya empati, serta desensitisasi terhadap tindakan kekerasan (Arta 2025). Dalam konteks ini, anak sebagai kelompok rentan memerlukan perlindungan khusus dari negara.

Secara normatif, perlindungan anak di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002, yang menegaskan bahwa setiap anak berhak memperoleh perlindungan dari kekerasan dan pengaruh buruk lingkungan digital. Selain itu, pengaturan mengenai distribusi dan akses konten elektronik juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Namun demikian, regulasi tersebut belum secara eksplisit mengatur kriminalisasi terhadap konten kekerasan dalam game online yang berdampak pada anak. Dalam perspektif politik hukum pidana, pembentukan norma pidana tidak hanya bertujuan untuk menghukum, tetapi juga sebagai instrumen kebijakan negara dalam melindungi kepentingan hukum tertentu (*legal interest*), termasuk kepentingan terbaik bagi anak (*the best interest of the*

child). Politik hukum pidana mencerminkan arah kebijakan negara dalam menentukan perbuatan apa yang patut dipidana (*criminalization policy*) dan bagaimana mekanisme penegakannya. Pertanyaannya, apakah konten kekerasan dalam game online telah diposisikan sebagai ancaman serius terhadap kepentingan hukum anak sehingga layak dikriminalisasi?

Di sisi lain, kriminalisasi terhadap konten game online juga tidak dapat dilepaskan dari pertimbangan politik dan ekonomi digital. Industri game merupakan bagian dari ekonomi kreatif yang bernilai besar dan melibatkan aktor lintas negara. Kebijakan pidana terhadap konten kekerasan berpotensi menimbulkan perdebatan antara perlindungan anak, kebebasan berekspresi, serta kepentingan industri (Sama 2023). Di sinilah letak kompleksitas politik hukum pidana: negara harus menyeimbangkan antara perlindungan kelompok rentan dan prinsip proporsionalitas dalam penggunaan hukum pidana sebagai *ultimum remedium*. Ketiadaan pengaturan yang tegas mengenai batasan konten kekerasan dalam game online dan pertanggungjawaban pidana pihak pengembang atau distributor menunjukkan adanya kekosongan norma (*normative gap*). Hal ini berimplikasi pada lemahnya perlindungan preventif maupun represif terhadap anak. Oleh karena itu, diperlukan analisis mendalam mengenai arah politik hukum pidana Indonesia dalam merespons fenomena ini, termasuk kemungkinan reformulasi kebijakan kriminalisasi yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, isu kriminalisasi konten kekerasan dalam game online menjadi relevan untuk dikaji dalam kerangka politik hukum pidana, guna memastikan bahwa perlindungan anak tidak hanya bersifat deklaratif, tetapi juga memiliki landasan normatif dan mekanisme penegakan yang efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan diatas, maka penulis merumuskan masalahpenulisan sebagai berikut;

1. Bagaimana konstruksi politik hukum pidana di Indonesia dalam mengatur dan merespons kriminalisasi konten kekerasan dalam game online sebagai upaya perlindungan anak?
2. Apakah kebijakan kriminalisasi terhadap konten kekerasan dalam game online telah memenuhi prinsip perlindungan anak, kepastian hukum, dan proporsionalitas dalam sistem hukum pidana Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui dan menganalisis konstruksi politik hukum pidana di Indonesia dalam mengatur dan merespons kriminalisasi konten kekerasan dalam game online sebagai upaya perlindungan anak
2. Untuk mengetahui dan menganalisis kebijakan kriminalisasi terhadap konten kekerasan dalam game online telah memenuhi prinsip perlindungan anak, kepastian hukum, dan proporsionalitas dalam sistem hukum pidana Indonesia

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dihasilkan dari penelitian ini adalah; Dapat menjadi bahan ajar atau bahan belajar untuk civitas akademika khususnya di Universitas Bojonegoro

2. Manfaat Praktis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum pidana dan politik hukum pidana yang berkaitan dengan perlindungan anak di era digital. Kajian mengenai kriminalisasi konten kekerasan dalam game online memperluas cakupan diskursus hukum pidana yang selama ini lebih banyak berfokus pada kejahatan konvensional, dengan menghadirkan perspektif baru mengenai tantangan kejahatan berbasis teknologi dan konten digital.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

A. Teori Politik Hukum Pidana

Teori politik hukum pidana menjelaskan bahwa hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan negara (*public policy*) yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk perlindungan terhadap kepentingan hukum masyarakat. Politik hukum pidana tidak hanya berbicara tentang bagaimana hukum pidana diterapkan, tetapi juga mengkaji alasan, tujuan, dan arah pembentukan norma pidana. Dalam konteks penelitian ini, teori politik hukum pidana digunakan untuk menganalisis bagaimana negara menentukan suatu perbuatan dalam hal ini distribusi atau penyediaan konten kekerasan dalam game online sebagai perbuatan yang layak dikriminalisasi. Teori ini juga menyoroti prinsip bahwa hukum pidana harus digunakan secara hati-hati sebagai ultimum remedium, yakni upaya terakhir setelah instrumen hukum lain dianggap tidak efektif (Susanto 2021).

Melalui pendekatan ini, penelitian dapat menilai apakah kebijakan kriminalisasi terhadap konten kekerasan game online benar-benar mencerminkan kepentingan terbaik bagi anak (*best interest of the child*), atau justru lebih dipengaruhi oleh pertimbangan politik, ekonomi digital, maupun tekanan sosial.

B. Teori Perlindungan Anak

Teori perlindungan anak berangkat dari prinsip bahwa anak merupakan kelompok rentan yang memiliki hak khusus untuk dilindungi oleh negara, masyarakat, dan keluarga. Perlindungan tersebut mencakup perlindungan dari segala bentuk kekerasan, eksploitasi, dan pengaruh negatif yang dapat menghambat tumbuh kembangnya, termasuk dalam ruang digital. Dalam sistem

hukum Indonesia, prinsip perlindungan anak ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002, yang menempatkan kepentingan terbaik bagi anak sebagai pertimbangan utama dalam setiap kebijakan (Erwanto 2022).

Dalam penelitian ini, teori perlindungan anak digunakan untuk menilai apakah kebijakan hukum pidana terhadap konten kekerasan dalam game online telah sejalan dengan prinsip perlindungan maksimal terhadap anak. Teori ini juga membantu mengkaji sejauh mana negara menjalankan kewajiban konstitusionalnya dalam menciptakan lingkungan digital yang aman bagi anak.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan informasi dan penelusuran kepustakaan yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa penelitian yang berjudul **“Kriminalisasi Konten Kekerasan Dalam Game Online Analisis Politik Hukum Pidana Terhadap Perlindungan Anak”** berbeda dengan penelitian atau artikel ilmiah yang lainnya, karena pada Penelitian ini menitikberatkan pada evaluasi terhadap efektivitas regulasi yang mengatur pengelolaan dan pengawasan keuangan daerah serta analisis mengenai peran integritas aparat penegak hukum dalam proses penegakan hukum terhadap penyalahgunaan keuangan daerah. Fokus kajian diarahkan pada keterkaitan antara kualitas norma hukum yang berlaku dengan implementasinya di lapangan, serta sejauh mana integritas menjadi faktor penentu dalam mewujudkan penegakan hukum yang adil, transparan, dan akuntabel, dengan melihat perbedaan penelitian dari peneliti sebelumnya:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama dan tahun penelitian	Metode penelitian	Variabel atau instrumen	Hasil penelitian
1.	Nova Kharisma (2025)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 100 responden yang aktif bermain game online minimal satu bulan terakhir.	Pengaruh Portrayal Kekerasan Dalam Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Di Yogyakarta	Hasil penelitian menunjukkan bahwa portrayal kekerasan dalam game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku kekerasan pelajar dengan nilai $p < 0,05$ dan koefisien korelasi sebesar 0,63 yang menunjukkan hubungan kuat dan positif.
2.	Hendi Sama (2023)	Alur penelitian pada penyusunan ini menjelaskan bagaimana tahap dan langkah-langkah dilaksanakan selama proses penelitian ini melakukan tahap analisa video game kekerasan terhadap perilaku agresi remaja Sekolah Menengah Atas (SMA).	Studi Eksplorasi Pengaruh Konten Kekerasan Dalam Video Game Dan Tendensi Agresi Pada Siswa Sma Di Kota Batam	Hasil penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak video game berkonten kekerasan ketikan dimainkan oleh remaja, membuktikan fenomena tersebut dengan pendekatan metode kuantitatif dan kualitatif, memvalidasikan teori jurnal pada penelitian.
3.	I Gede Arta (2025)	Jenis penelitian yang digunakan ialah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual.	Perlindungan Hukum Terhadap Anak dari Visual dan Verbal Negatif dalam Game Online di Indonesia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap anak dari dampak visual dan verbal negatif dalam game online diatur melalui berbagai regulasi, antara lain Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi

				Elektronik, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, serta Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2021 dan Nomor 2 Tahun 2024.
--	--	--	--	---

Sumber: Hasil penelitian sebelumnya diolah (2026)

2.2 Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konseptual Dalam pelaksanaan penelitian, langkah- langkah penelitian disusun melalui tahapan-tahapan seperti : Melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang dibahas dengan jangka waktu yang digunakan penulis, Menyusun jadwal penelitian, Menyiapkan sarana dan prasarana pendukung yang dibutuhkan, Mengumpulkan bahan hukum (primer dan sekunder), Melaksanakan kegiatan penelitian dengan jangka waktu 2 bulan, Pengumpulan bahan hukum, dilakukan dengan cara mempelajari dan mencatat bahan-bahan hukum yang diperlukan. Hal ini dilakukan dengan cara mengkaji beberapa dokumen dan aturan hukum yang ada, terkait dengan masalah yang dibahas dan selanjutnya dilakukan analisis bahan hukum dengan jangka waktu yang ditentukan penulis.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum yuridis-normatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan menelaah bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang berkaitan dengan regulasi serta integritas dalam penegakan hukum terhadap penyalahgunaan keuangan daerah (Wiraguna 2024).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) untuk mengkaji ketentuan hukum yang berlaku, serta pendekatan konseptual (*conceptual approach*) untuk menganalisis konsep integritas dan efektivitas penegakan hukum dalam kerangka teori dan doktrin hukum..

3.2 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut (Jailani 2023):

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang digunakan meliputi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, khususnya ketentuan mengenai jaminan hak asasi manusia dan kewajiban negara dalam memberikan perlindungan terhadap anak sebagai bagian dari hak konstitusional warga negara. Selain itu, penelitian ini juga merujuk pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sebagai dasar pengaturan umum mengenai tindak pidana, asas-asas pemidanaan, serta kebijakan kriminalisasi dalam sistem hukum nasional.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini meliputi berbagai literatur ilmiah di bidang hukum pidana, politik hukum, dan perlindungan anak, seperti buku-buku karya para ahli hukum yang membahas teori kriminalisasi, kebijakan hukum pidana (*criminal law policy*), asas *ultimum remedium*, serta teori perlindungan anak. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan jurnal hukum nasional maupun internasional yang mengkaji perkembangan kejahatan siber, regulasi konten digital, serta dampak psikologis kekerasan dalam media digital terhadap anak.

3.3 Analisis Data

Analisa hukum dilakukan dengan metode analisis kualitatif yang bersifat deskriptif-analitis. Metode ini dilakukan dengan menelaah, mengkaji, dan menginterpretasikan bahan hukum yang telah dikumpulkan, baik berupa peraturan perundang-undangan maupun literatur ilmiah yang relevan, untuk kemudian disusun secara sistematis dan logis sesuai dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian hukum normatif, analisis dilakukan melalui proses penafsiran hukum (interpretasi), baik secara gramatikal, sistematis, maupun teleologis, guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kedudukan hukum pejabat negara dalam situasi krisis keamanan. Hasil analisis tersebut kemudian ditarik kesimpulan secara deduktif, yaitu dari ketentuan umum dalam norma hukum menuju pada permasalahan khusus yang menjadi fokus penelitian. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan argumentasi hukum yang rasional, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Efektivitas Konstruksi Politik Hukum Pidana dalam Mengatur dan Merespons Kriminalisasi Konten Kekerasan dalam Game Online sebagai Upaya Perlindungan Anak

Konstruksi politik hukum pidana di Indonesia pada dasarnya mencerminkan arah kebijakan negara dalam menentukan perbuatan apa yang dianggap sebagai tindak pidana serta bagaimana mekanisme pertanggungjawabannya. Dalam konteks konten kekerasan dalam game online, politik hukum pidana Indonesia masih bersifat tidak langsung (*indirect regulation*), karena belum terdapat pengaturan spesifik yang secara tegas mengkriminalisasi konten kekerasan dalam game sebagai tindak pidana tersendiri. Secara normatif, negara telah menegaskan komitmennya terhadap perlindungan anak melalui Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002, yang menempatkan kepentingan terbaik bagi anak sebagai prinsip utama dalam setiap kebijakan (Z et al. 2023). Namun, undang-undang tersebut lebih menekankan pada perlindungan dari kekerasan fisik, psikis, dan eksploitasi secara langsung, tanpa memberikan batasan yang jelas mengenai paparan kekerasan digital dalam game online.

Sementara itu, pengaturan mengenai distribusi konten elektronik diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Akan tetapi, norma yang diatur lebih berfokus pada konten yang melanggar kesusilaan, perjudian, pencemaran nama baik, atau ujaran kebencian. Konten kekerasan dalam game online belum dirumuskan secara eksplisit sebagai perbuatan yang dilarang atau dipidana, kecuali jika memenuhi unsur tertentu yang telah ditentukan dalam undang-undang tersebut. Dalam perspektif

politik hukum pidana, kondisi ini menunjukkan bahwa negara masih menempatkan pendekatan administratif dan preventif seperti sistem klasifikasi usia dan pemblokiran konten sebagai instrumen utama, bukan pendekatan represif melalui kriminalisasi langsung. Hukum pidana masih diposisikan sebagai ultimum remedium. Artinya, kebijakan kriminalisasi terhadap konten kekerasan game online belum menjadi prioritas legislasi pidana, melainkan masih berada dalam ranah pengaturan umum dan kebijakan sektoral.

Dengan demikian, konstruksi politik hukum pidana Indonesia saat ini menunjukkan adanya kecenderungan kehati-hatian dalam memperluas ruang kriminalisasi, terutama karena pertimbangan kebebasan berekspresi, perkembangan industri digital, serta kesulitan menentukan batas objektif mengenai tingkat kekerasan yang dapat dipidana.

B. Analisis terhadap Prinsip Perlindungan Anak, Kepastian Hukum, dan Proporsionalitas

Apabila ditinjau dari prinsip perlindungan anak, kebijakan yang ada saat ini belum sepenuhnya memberikan perlindungan yang komprehensif terhadap paparan konten kekerasan dalam game online. Meskipun secara normatif perlindungan anak telah dijamin, implementasi dalam konteks ruang digital masih menghadapi kekosongan norma (*normative gap*), khususnya terkait batasan konten kekerasan yang dapat diakses anak dan bentuk pertanggungjawaban hukum penyedia platform atau pengembang game. Dari aspek kepastian hukum, belum adanya definisi yang jelas mengenai “konten kekerasan digital yang membahayakan anak” menimbulkan ambiguitas dalam penegakan hukum. Hukum pidana mensyaratkan adanya rumusan delik yang tegas (*lex certa dan lex stricta*) sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023. Tanpa perumusan yang

jelas, kriminalisasi berpotensi menimbulkan multitafsir dan ketidakpastian bagi pelaku industri maupun aparat penegak hukum (Herlambang, Rezky, and Zaky 2025). Dari sudut pandang proporsionalitas, penggunaan hukum pidana sebagai sarana pengendalian konten game online juga harus mempertimbangkan keseimbangan antara perlindungan anak dan kebebasan berekspresi serta kepentingan ekonomi digital. Kriminalisasi yang terlalu luas berpotensi melanggar prinsip pembatasan yang rasional dan tidak berlebihan. Sebaliknya, jika negara terlalu longgar, maka fungsi perlindungan anak menjadi tidak optimal.

Dengan demikian, kebijakan kriminalisasi terhadap konten kekerasan dalam game online di Indonesia saat ini dapat dinilai belum sepenuhnya memenuhi prinsip perlindungan anak, kepastian hukum, dan proporsionalitas secara ideal. Diperlukan reformulasi kebijakan yang lebih komprehensif, dengan memperjelas batasan normatif, memperkuat mekanisme pengawasan, serta mempertimbangkan pertanggungjawaban pidana yang proporsional bagi pihak yang secara nyata lalai atau dengan sengaja mendistribusikan konten yang membahayakan perkembangan anak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa;

1. Pertama, bahwa konstruksi politik hukum pidana di Indonesia dalam merespons konten kekerasan dalam game online masih bersifat tidak langsung dan belum dirumuskan secara spesifik dalam norma pidana. Meskipun negara telah menunjukkan komitmennya dalam melindungi anak melalui Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002, serta pengaturan distribusi konten elektronik dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, pengaturan tersebut belum secara eksplisit mengkualifikasikan konten kekerasan dalam game online sebagai tindak pidana yang berdiri sendiri. Politik hukum pidana Indonesia cenderung menempatkan pendekatan preventif dan administratif sebagai instrumen utama, sementara hukum pidana tetap diposisikan sebagai *ultimum remedium*.
2. Kedua, Selain itu, apabila ditinjau dari prinsip perlindungan anak, kepastian hukum, dan proporsionalitas dalam sistem hukum pidana, kebijakan yang ada saat ini belum sepenuhnya memenuhi standar ideal. Masih terdapat kekosongan norma terkait batasan konten kekerasan digital yang membahayakan anak, sehingga berimplikasi pada kurangnya kepastian hukum dalam penegakan. Di sisi lain, kriminalisasi yang terlalu luas tanpa perumusan yang jelas juga berpotensi bertentangan dengan prinsip legalitas dan proporsionalitas sebagaimana dianut dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023. Dengan demikian, diperlukan reformulasi politik hukum pidana yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi digital, dengan merumuskan batasan yang tegas mengenai konten kekerasan dalam game online, memperjelas bentuk pertanggungjawaban hukum, serta tetap menjaga keseimbangan antara perlindungan anak, kepastian hukum, dan kepentingan kebebasan berekspresi serta industri digital.

5.2 Saran

1. Pemerintah dan pembentuk undang-undang perlu melakukan reformulasi kebijakan hukum pidana dengan merumuskan secara lebih jelas batasan mengenai konten kekerasan dalam game online yang berpotensi membahayakan perkembangan anak. Pengaturan tersebut dapat dilakukan melalui revisi atau harmonisasi dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, dengan tetap memperhatikan prinsip legalitas dan proporsionalitas sebagaimana dianut dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023. Perumusan norma yang tegas dan tidak multitafsir akan memberikan kepastian hukum sekaligus memperkuat perlindungan anak di ruang digital.
2. Selain pendekatan represif melalui kriminalisasi, negara perlu memperkuat mekanisme preventif, seperti sistem klasifikasi usia yang lebih ketat, pengawasan terhadap distribusi game online, serta kewajiban penerapan fitur kontrol orang tua (*parental control*) oleh penyedia platform dan pengembang game. Kerja sama antara pemerintah, pelaku industri digital, lembaga pendidikan, dan orang tua menjadi penting untuk menciptakan ekosistem digital yang aman bagi anak. Pendekatan terpadu ini akan memastikan bahwa perlindungan anak tidak hanya bergantung pada pemidanaan, tetapi juga pada upaya pencegahan yang sistematis dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arta, I Gede. 2025. "Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dari Visual Dan Verbal Negatif Dalam Game Online Di Indonesia," no. November.
- Erwanto, Priscila Yunita. 2022. "TEORI POLITIK HUKUM DALAM PEMERINTAHAN INDONESIA." *COURT REVIEW* 2 (6): 15–19.
- Hardini, Farantika Dwi, Azahra Wulandari Aji, Fakhri Azhar, and Aditya Amarta. 2025. "Kriminalisasi Judi Online Terhadap Masyarakat Dan Sistem Peradilan Pidana." *Majelis: Jurnal Hukum Indonesia* 2 (3): 87–95.
- Herlambang, Bagas, Fathya Ummu Rezky, and Muhammad Zaky. 2025. "Pengaruh Paparan Konten Kekerasan Di Instagram Terhadap Perilaku Tawuran Remaja Di Jakarta Selatan." *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3 (3): 2462–70.
- Jailani, M Syahran. 2023. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Ihsan* 1 (2): 1–9.
- Sama, Hendi. 2023. "Studi Eksplorasi Pengaruh Konten Kekerasan Dalam Video Game Dan Tendensi Agresi Pada Siswa Sma Di Kota Batam." *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 14 (1): 178–89.
- Susanto, Endri. 2021. "POLITIK HUKUM DALAM PENEGAKKAN UNDANG-UNDANG." *Kompilasi Hukum* 6 (2).
- Wiraguna, Sidi Ahyar. 2024. "Metode Normatif Dan Empiris Dalam Penelitian Hukum: Studi Eksploratif Di Indonesia." *Public Sphere: Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan Dan Hukum* 3 (3). <https://doi.org/10.59818/jps.v3i3.1390>.
- Z, Teguh Kurniawan, Adelina Mariani Sihombing, Aurelia Berliane, Fakultas Hukum, and Universitas Sumatera. 2023. "Konstruksi Politik Hukum Pidana Terhadap Delik Perzinaan Dalam Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana" 12: 11–24. <https://doi.org/10.37893/jbh.v12i1.445>.

- Bukti submit pada Jurnal Sinta 2 dengan URL: <https://jurnal.fh.unila.ac.id/index.php/fiat/>

Submissions

My Queue 1 Archives Help

My Assigned Search New Submission

5221 astuti
KRIMINALISASI KONTEN KEKERASAN DALAM GAME ONLINE ANALISIS POLITIK HUKUM
PIDANA TERHADAP PERLINDUNGAN ANAK Submission

Platform & workflow by OIS / PKP

Home Current Archives Announcements About

Focus and Scope
Peer Review Process
Open Access Policy
Author Guidelines
Copyright Notice
Author Fees
Editorial Team
Peer-Reviewers List
Publication Ethics
Mandatory Author Declaration

AUTHOR GUIDELINES TEMPLATE SUBMIT

-
-
- Link Sinta : <https://sinta.kemdiktisaintek.go.id/journals/profile/1475>

SINTA Author Subjects Affiliations Sources FAQ WCU Registration Login

Get More with SINTA Insight Go to Insight

FIAT JUSTISIA: JURNAL ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM, UNIVERSITAS LAMPUNG
P-ISSN : 19785186 <> E-ISSN : 24776238 Subject Area : Social

2.60465 Impact
3717 Google Citations
Sinta 2 Current Accreditation

Google Scholar Garuda Website Editor URL

History Accreditation

2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028

Citation Per Year By Google Scholar

Year	Citation
2018	~150
2019	~250
2020	~550
2021	~800
2022	~950
2023	~750
2024	~750
2025	~750
2026	~750

Journal By Google Scholar

Citation	All	Since 2021
	3717	3541