



Analisis Perlindungan Anak Terhadap Pornografi di dalam *Game Online*

¹ Mohammad Idran, ² Indri Melawati Hidayah

¹ idian.idran@umko.ac.id, ² indrimelawatihidayah@gmail.com

¹ Universitas Muhammadiyah Kotabumi

² Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Abstrak

The rapid development of gaming in major Indonesian cities is evident through the proliferation of online games offering extensive multiplayer features, both locally (LAN) and online. However, many of these games contain negative elements such as violence, harassment, and even pornography, posing significant concerns for child protection. Addressing this issue, this research aims to examine the lack of clear legal safeguards for children against pornography in online gaming. The study poses two main questions: (1) How is the protection of children against pornography in online games currently implemented? (2) What are the factors impeding such protection? Through an empirical approach, combining field studies and literature reviews, data collection and processing procedures such as identification, editing, coding, and drawing conclusions are employed. The findings highlight the absence of robust legal enforcement mechanisms safeguarding children from online gaming-related pornography. Despite the imperative nature of such protection in our increasingly technologically advanced society, clear legal frameworks are lacking. This research underscores the urgency for policymakers and stakeholders to address this gap and implement effective measures to ensure the safety and well-being of children engaging in online gaming activities.

Status Artikel:

Diterima: 12-6-2024

Direvisi: 15-7-2024

Diterima: 23-7-2024

Kata Kunci:

Legal Protection

Online Games

Pornograph..



© 2023 Author's Name, Author's Name

This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, pengaruhnya terhadap kehidupan manusia sangat besar. Globalisasi mendorong individu untuk terus berkembang dan meningkatkan kualitas diri agar bisa bersaing, yang pada gilirannya mendorong kemajuan peradaban. Akibatnya, banyak orang berusaha menunjukkan eksistensinya agar tidak tertinggal. Salah satu dampak paling mencolok dari globalisasi adalah tergesernya permainan tradisional oleh permainan *modern*. Kini, banyak anak-anak, terutama remaja, mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern yang dianggap lebih menarik dan menyenangkan (Efendi & Hasan, 2019).

Pesatnya perkembangan game di kota-kota besar Indonesia ditandai oleh maraknya *game online* yang menyediakan fasilitas untuk bermain *multiplayer*, baik secara lokal (LAN) maupun *online*. Permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung ke internet, memungkinkan interaksi antar pengguna yang mengakses *game* pada waktu yang sama. Suasana dalam *game online* dibuat menyerupai dunia nyata (Fitriyani & Kurniawati, 2020)

Game, yang idealnya berfungsi sebagai sarana bermain dan penyegaran mental untuk kebutuhan psikologis manusia, dapat menjadi berbahaya jika tidak digunakan secara bijaksana. *Game online* menyediakan ruang virtual yang memungkinkan pengguna melakukan tindakan yang sering kali dilarang dalam kehidupan nyata, seperti penghinaan atau kekerasan. Aktivitas ini semakin dianggap adiktif, dengan pemain yang menghabiskan waktu berjam-jam bermain tanpa ingin diganggu. Beberapa kasus menunjukkan bahwa gamer yang kecanduan menghabiskan waktu secara tidak produktif, bahkan mengabaikan kebersihan diri, makan, atau kewajiban lainnya demi bermain (Rahmat, 2021).

Perkembangan teknologi dan globalisasi membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk pergeseran dari permainan tradisional ke permainan *modern*. Hal ini membuat orang tua khawatir ketika anak-anak mulai mengenal *game online*. Meskipun ada dampak negatif, *game* juga memiliki manfaat, seperti melatih strategi. Tantangan bagi orang tua dan pendidik adalah mengarahkan anak-anak untuk memanfaatkan *game* tanpa terjebak efek negatifnya. Permainan modern menawarkan keunggulan dan kemudahan bagi anak-anak dan remaja, namun dampak kecanduan tidak dapat diabaikan (Teguh, 2019).

Menghadapi era globalisasi, penting bagi kita untuk bijak dalam memanfaatkan teknologi. Memanfaatkan *game online* untuk mengembangkan keterampilan seperti strategi dan kerja sama tim dapat menjadi langkah positif. Namun, penggunaannya harus tetap dalam batas yang wajar agar tidak merugikan diri sendiri atau orang lain. Keberadaannya telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia. Namun, kemudahan dalam membeli *game* di internet membawa masalah baru: sulitnya memilih yang sesuai. Banyak yang mengandung unsur negatif seperti kekerasan, penyiksaan, dan pornografi. Kurangnya pengawasan pemerintah dan masyarakat menyebabkan konten negatif ini mudah tersebar luas, padahal hal ini tidak sesuai dengan kultur Indonesia (Siti & Agus, 2018).

Undang-Undang Pornografi dibuat untuk menegakkan nilai-nilai moral dan akhlak sebagai ciri peradaban Indonesia. Selain itu, undang-undang ini juga bertujuan melindungi bangsa dari pengaruh asing yang tidak sesuai dengan norma masyarakat. Pengaruh yang masuk bukan hanya berbeda atau bertentangan, tetapi juga destruktif, seperti *game* yang mengandung pornografi. Berdasarkan riset penulis melalui analisis di *PlayStore*, ditemukan bahwa 3 dari 5 permainan terlaris mengandung elemen pornografi. Dari wawancara dengan 10 penggemar *game*, penulis menemukan bahwa 7 dari 10 pemain yang terpapar konten pornografi adalah anak-anak berusia 10-15 tahun.

Dunia maya semakin dipenuhi dengan kejahatan kesusilaan yang melibatkan anak-anak. Tingkat kejahatan terhadap anak meningkat, tidak hanya melibatkan anak sebagai pelaku tetapi juga sebagai korban. Anak adalah generasi penerus bangsa yang menentukan masa depan negara, sehingga mereka harus mendapatkan jaminan atas hak-hak hidupnya agar bisa tumbuh dan berkembang dengan baik. Hal ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1990 tentang Pengesahan Konvensi Hak-Hak Anak yang memuat prinsip-prinsip perlindungan anak.

Perlindungan terhadap anak jika terjadi tindak pidana, baik yang dilakukan oleh anak maupun yang menjadi korban, telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak. Segala hal yang dapat merusak hak-hak anak, seperti pornografi anak dan *trafficking* untuk kepentingan seksual, harus diatasi dengan serius. Tindak pidana pornografi adalah perbuatan yang berkaitan dengan gambar, video, foto, tulisan, atau gambar bergerak yang disebarluaskan melalui media informasi dan memuat kecabulan serta seksualitas yang melanggar kesusilaan, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.

Tindakan yang merusak masa depan anak seperti pornografi dan *trafficking* memiliki risiko besar terhadap mental, kesehatan rohani dan jasmani, serta kesejahteraan sosial anak. Perlindungan anak adalah tanggung jawab bersama pemerintah, masyarakat, dan keluarga, untuk memastikan bahwa anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang aman dan sehat, bebas dari pengaruh destruktif. Upaya ini adalah bagian dari perlindungan hak-hak anak yang telah diatur dalam berbagai undang-undang yang bertujuan menjaga keselamatan dan kesejahteraan anak-anak sebagai generasi penerus bangsa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Analisis Perlindungan Anak Terhadap Pornografi Di Dalam *Game Online*”. Maka rumusan masalah dalam tulisan ini adalah:

- a. Bagaimanakah perlindungan anak terhadap pornografi di dalam *game online*?
- b. Apakah faktor penghambat perlindungan anak terhadap pornografi di dalam *game online*?

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan normatif dan empiris. Pendekatan normatif melibatkan penginventarisasian, pembacaan, analisis, dan pemahaman terhadap ketentuan hukum yang relevan dengan masalah penelitian. Sementara itu, pendekatan empiris melibatkan pengamatan langsung kondisi di lapangan, khususnya di Pengadilan Negeri Kotabumi.

Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan langkah-langkah berikut:

1. Studi kepustakaan, yang melibatkan penelitian dan pengutipan terhadap bahan bacaan yang berkaitan dengan materi penulisan karya ilmiah ini. Ini termasuk bahan hukum primer seperti Undang-Undang Dasar 1945, peraturan undang-undang, dan sebagainya; bahan hukum sekunder seperti tulisan para ahli hukum; dan bahan hukum tersier seperti kamus, indeks artikel, buku penunjuk, dan referensi lainnya.
2. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka atau studi dokumen, dengan mengumpulkan data tertulis menggunakan metode analisis konten.
3. Studi lapangan dilakukan melalui wawancara dengan narasumber yang dapat memberikan gambaran yang jelas tentang masalah yang diteliti. Teknik wawancara dilakukan secara langsung dengan menggunakan pedoman wawancara atau daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Perlindungan Anak Terhadap Pornografi Di Dalam *Game Online*

Kebijakan formulasi sebagai langkah untuk melindungi anak dari tindak pidana pornografi melalui situs internet dan *game online* adalah hal yang memerlukan perhatian khusus. Pertama-tama, penting untuk memahami konsep kebijakan formulasi. Menurut *Black's Law Dictionary*, “kebijakan adalah prinsip yang digunakan untuk mengarahkan pemerintah dalam mengelola, mengatur, atau menyelesaikan urusan publik, masalah masyarakat, atau bidang perundang-undangan, dengan tujuan mencapai kesejahteraan masyarakat dan perlindungan anak dari konten pornografi di internet dan *game online*”.

Kekurangan dalam regulasi perlindungan anak terhadap pornografi di situs internet dan *game online* menunjukkan perlunya pembaruan substansi hukum pidana. Salah satu kelemahan utama dalam pembentukan peraturan perundang-undangan saat ini adalah tidak adanya batas usia minimum bagi anak untuk mengakses situs internet dan *game online* (Dewi, 2021).

Pengaturan batas usia minimum untuk penggunaan internet dan *game online* bagi anak sangat penting, sebagaimana terlihat dalam regulasi di negara lain. Misalnya, dalam substansi hukum di Indonesia, pengertian *game online* dan situs internet bagi anak belum dijelaskan secara eksplisit. Namun, hal ini dapat dirujuk dari penjelasan Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan bahwa "Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik, telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya."

Dalam upaya meningkatkan perlindungan anak dari konten pornografi di internet dan *game online*, perlu adanya regulasi yang lebih ketat terkait batas usia minimum dan definisi konten yang diperbolehkan. Pembaruan hukum pidana juga harus memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang situs internet dan *game online* yang aman bagi anak-anak untuk mendukung penegakan hukum yang lebih efektif dan memberikan perlindungan yang lebih baik.

Di Indonesia, pelarangan tindak pidana pornografi melalui internet dan *game online* diatur dalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Keterlibatan pemerintah, penegak hukum, dan masyarakat sangat penting dalam proses pembaruan ini. Kolaborasi antara berbagai pihak diperlukan untuk memastikan bahwa regulasi yang disusun tidak hanya komprehensif tetapi juga dapat diimplementasikan secara efektif. Selain itu, pendidikan kepada masyarakat, terutama orang tua dan anak-anak, mengenai risiko pornografi dan pentingnya penggunaan internet dan *game online* secara bijak juga perlu ditingkatkan.

Selain itu, Inggris memiliki regulasi khusus terkait *game online* melalui PEGI (*Pan European Game Information*). PEGI adalah sistem yang diciptakan oleh perusahaan swasta untuk digunakan oleh pemerintah, orang tua, masyarakat, dan konsumen game di negara-negara Eropa dan Kanada. Sistem PEGI mengklasifikasikan *game online* berdasarkan kategori usia yang sesuai untuk anak-anak, dengan aturan-aturan yang tercantum dalam PEGI *Online Safety Code* (POSC). POSC mengatur empat kategori *game online*, yaitu *Minigames/Browser games*, *Advergimes*, *Network Games*, dan *Massively Multiplayer Games*.

Perlindungan anak terhadap *game online* menurut PEGI diatur dalam POSC, yang berisi berbagai ketentuan. POSC ini menghubungkan penyedia layanan *game* dengan ISFE, federasi independen yang mewakili sektor perangkat lunak interaktif di Eropa. Selain itu, POSC juga berinteraksi dengan berbagai pihak seperti lembaga Uni Eropa, organisasi internasional, akademisi, dan masyarakat umum.

POSC dalam PEGI dapat ditemukan dalam Pasal 2 POSC *Code* yang memiliki empat tujuan utama, yaitu:

1. POSC bertujuan memberikan jaminan dan edukasi kepada orang tua mengenai penggunaan *game online* oleh anak-anak.
2. POSC digunakan untuk mempromosikan layanan *game online* dengan cara yang aman.
3. POSC bertujuan memastikan bahwa penyedia layanan *game online* tidak memproduksi, mengiklankan, mendistribusikan, atau mempromosikan produk yang melanggar norma kesusilaan.

Pengaturan perlindungan anak terhadap situs internet dan *game online* harus mencakup batasan usia, seperti yang diatur oleh PEGI. Adanya batasan usia minimum akan memudahkan orang tua, pemerintah, anak, dan masyarakat dalam melindungi anak-anak dari konten yang tidak pantas.

Pembaruan hukum pidana sangat penting untuk membentuk peraturan perundang-undangan yang lebih baik terkait batasan usia penggunaan situs internet dan *game online* bagi anak-anak, dengan mempertimbangkan nilai-nilai sosio-politik, sosio-filosofis, dan sosio-kultural masyarakat Indonesia. Penjelasan ini harus dihubungkan dengan pemahaman tentang perlindungan hukum agar lebih efektif dalam melindungi anak-anak di era digital (Soerjono, 2019).

Konsep tindak pidana pornografi dalam lingkup internet dan *game online* diatur secara hukum. Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2008 tentang Pornografi menguraikan unsur-unsur tindak pidana pornografi, termasuk gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya yang mengandung kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan. Larangan tindak pidana pornografi diatur dalam Pasal 4 ayat 1 dan 2 Undang-Undang yang sama, yang melarang produksi, perbanyakan, penyebaran, penyiaran, impor, ekspor, penawaran, perdagangan, penyewaan, atau penyediaan konten pornografi yang memuat unsur persenggamaan, kekerasan seksual, masturbasi, ketelanjangan, alat kelamin, atau pornografi anak.

Undang-undang juga mengatur tentang perlindungan anak dan tanggung jawab penggunaan internet. Perlindungan anak diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, serta Pasal 9 ayat 1 dan Pasal 11 yang menjamin hak anak untuk bermain. Sementara itu, tanggung jawab penggunaan internet dijelaskan dalam Pasal 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik, yang berlaku tidak hanya bagi warga dalam negeri, tetapi juga bagi pihak yang berada di luar negeri.

Dengan pengaturan ini, langkah-langkah untuk memblokir konten *pornography* dapat dilakukan secara efektif, memastikan bahwa anak-anak hanya mengakses informasi yang sesuai dengan usia mereka. Dengan pembagian kategori usia seperti yang diatur dalam PEGI,

yaitu umur 3, 7, 12, 16, dan 18 tahun, anak-anak akan mendapatkan pengalaman berinternet yang aman dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Penetapan batas usia ini sangat penting dikarenakan sebagai berikut: (Puspita & Bambang, 2020)

- a. Membantu melindungi hak anak terkait penggunaan informasi, memastikan bahwa mereka hanya mengakses konten yang sesuai dengan usia dan perkembangan mereka.
- b. Pengaturan usia dapat mengambil contoh dari penggolongan umur yang diatur dalam PEGI di Inggris, yang memastikan bahwa setiap kategori usia memiliki akses yang sesuai dengan tingkat kematangan mereka.
- c. Pembatasan usia ini merupakan bagian dari prinsip yang terbaik bagi kepentingan anak, yang melibatkan dukungan dari semua pihak dan menghargai pendapat anak dalam proses pengambilan keputusan.
- d. Membantu dalam upaya preventif penanggulangan tindak pidana pornografi melalui internet dan game online. Dengan adanya batasan ini, orang tua dapat lebih memahami jenis konten yang sesuai untuk anak-anak mereka dan mencegah mereka dari mengakses konten yang tidak pantas.

Teori *utilitarianisme* oleh Jeremy Bentham menekankan bahwa “Hukum harus memberikan manfaat bagi masyarakat, dan dalam konteks ini, pengaturan batasan usia bertujuan untuk membawa kedamaian dan melindungi kepentingan terbaik anak-anak. Hal ini juga sejalan dengan prinsip perlindungan hukum yang mencakup perlindungan preventif dan represif”.

II. Faktor Penghambat Perlindungan Anak Terhadap Pornografi Di Dalam *Game Online*

Perlindungan anak adalah topik yang tak akan pernah usai, mempertimbangkan pentingnya peran mereka sebagai pewaris masa depan bangsa. Anak-anak adalah aset berharga yang harus dilindungi dengan cermat, karena merekalah yang akan membawa perubahan dan kemajuan bagi negara.

Perlindungan anak bukan hanya kewajiban moral, tetapi juga untuk memastikan potensi dan sumber daya manusia dikembangkan dengan optimal, menciptakan masyarakat yang adil dan sejahtera. Setiap negara memiliki tanggung jawab untuk memberikan perlindungan khusus terhadap hak-hak anak, termasuk hak ekonomi, sosial, budaya, serta hak untuk tumbuh dan berkembang dengan baik (Anggraini & Agus, 2022).

Tingkat kejahatan kesusilaan yang melibatkan anak di bawah umur semakin meningkat, khususnya di Indonesia, terlihat dari kasus penyebaran konten pornografi. Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku tersebut dapat dibagi menjadi eksternal dan internal.

Faktor eksternal mencakup mudahnya akses terhadap teknologi seperti komputer dan ponsel yang memaparkan anak pada konten yang tidak sesuai. Lingkungan sosial juga berpengaruh, dengan tersebarnya materi pornografi di masyarakat. Selain itu, pergaulan bebas juga berperan dalam mempengaruhi perilaku anak.

Di sisi lain, faktor internal termasuk peran orang tua dalam memberikan kasih sayang yang memadai, yang dapat membentuk karakter anak. Kurangnya perhatian dari orang tua bisa

membuat anak mencari perhatian dari lingkungan, yang berpotensi memengaruhi perilaku mereka.

Pemahaman yang dalam terhadap faktor-faktor tersebut menjadi landasan penting dalam merancang strategi pencegahan dan penanggulangan kejahatan kesusilaan yang dilakukan oleh anak. Kerjasama yang erat antara keluarga, sekolah, dan masyarakat diperlukan untuk memberikan perlindungan serta bimbingan yang sesuai bagi anak-anak.

Tujuannya adalah agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara positif tanpa terjerumus dalam perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Perbuatan melanggar hukum dan norma akan berdampak negatif bagi perkembangan holistik anak, termasuk aspek pribadi, sosial, rohani, dan jasmani.

Anak yang melakukan Tindak Pidana melawan Hukum telah diatur di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 Pasal 1 yang menyatakan:

1. “Anak yang melakukan Tindak Pidana.
2. Anak yang melakukan perbuatan melawan hukum anak yang berkonflik yang dinyatakan terlarang bagi anak, menurut peraturan perundang-undangan ataupun menurut hukum yang berlaku.”

Seorang Anak yang telah melakukan Tindak Pidana Penyebaran Konten Pornografi dan melawan hukum akan mendapatkan akibat hukumnya, anak tersebut segera diajukan ke persidangan khusus anak, serta penangannya lebih mengkhusus seperti:

1. Penyidiknyanya adalah penyidik yang khusus untuk menyelidiki kasus anak.
2. Hakimnyanya adalah hakim yang khusus mengadili anak.
3. Hakim banding adalah hakim banding anak.

Jika seorang anak terlibat dalam tindak pidana penyebaran konten pornografi, hal itu merupakan perilaku melawan hukum dan norma kesusilaan. Anak tersebut dapat dituntut sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak.

Pasal 51 Menyatakan: “Putusan pengadilan mengenai perkara Anak nakal yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap dapat memohon peninjauan kembali oleh anak atau orang tua dan penasihat hukumnya pada Mahkamah Agung dengan ketentuan Undang-undang yang berlaku Anak yang telah melakukan Tindak Pidana akan diberikan sanksi dan hukum yaitu: Anak tersebut akan dikembalikan kepada orang tua wali, orang tua asuh. Akan diserahkan kepada negara untuk dapat mengikuti pendidikan, dan dibina, serta dilatih bekerja. Akan diserahkan kepada departemen Sosial kemasyarakatan yang bergerak untuk dibina dan dibimbing dibidang pendidikan”.

Dalam proses pengadilan, anak yang terlibat dalam tindak pidana penyebaran konten pornografi akan diperlakukan dengan pertimbangan khusus dari hakim. Tahap-tahap ini meliputi menunggu hasil penyidikan polisi untuk menentukan kebenaran perbuatan, penangkapan untuk keperluan penyelidikan atau penyidikan, diikuti dengan penahanan sementara di rumah tahanan. Pada tahap penuntutan, upaya diversifikasi dilakukan untuk memindahkan penyelesaian perkara dari ranah pidana ke ranah di luar pidana, dengan melibatkan pelaku dan korban dalam forum kekeluargaan untuk menyelesaikan masalah secara damai. Saat pemeriksaan di persidangan, anak akan diperiksa dalam ruangan yang khusus dan tertutup oleh hakim (Supriyadi, 2021).

Proses persidangan dan pemeriksaan hanya dapat dilakukan oleh hakim khusus yang disebut hakim anak. Hakim anak diangkat sesuai dengan ketentuan Pasal 52 ayat (1), di mana ketua pengadilan menetapkan hakim setelah menerima berkas perkara dari penuntut umum. Hakim ini bertanggung jawab untuk mencoba proses diversi dalam waktu 7 hari setelah ditunjuk sebagai hakim anak. Proses diversi dilakukan di ruang mediasi Pengadilan Negeri, dengan kehadiran terbatas hanya keluarga pelaku dan korban. Setelah pemeriksaan anak oleh hakim, putusan pengadilan, yang sangat vital dalam penyelesaian perkara tindak pidana anak, dapat dijatuhkan (Siregar & Amelia, 2022).

Dalam menangani kasus penyebaran konten pornografi yang melibatkan anak-anak, hakim harus selalu memperhatikan hukum perlindungan anak. Anak-anak berhak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan kebutuhan mereka, dan penerapan hukum sangat penting untuk memastikan perlindungan ini demi masa depan yang lebih baik bagi mereka. Ketika memberikan hukuman, hakim harus mempertimbangkan hukum yang berlaku serta memikirkan kepentingan dan kesejahteraan anak.

Faktor-faktor seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan mempengaruhi perkembangan anak. Keluarga memiliki peran utama dalam membentuk anak karena menjadi lingkungan pertama tempat mereka belajar dan berinteraksi. Lingkungan keluarga membentuk perilaku, moral, dan kepercayaan anak. Peran orang tua dalam mendidik anak sangat penting untuk membantu mereka menghadapi berbagai tantangan, termasuk mengembangkan karakter dan moral. Sekolah juga memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan perilaku anak sebagai institusi sosial. Sekolah mengajarkan nilai-nilai dan norma-norma masyarakat, serta membantu anak menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peran orang tua dalam membentuk karakter anak sangat penting untuk menciptakan dampak positif pada perkembangan anak, harus memberikan contoh yang baik, nasihat yang berarti, dan mengakui pencapaian anak. Pendidikan karakter yang diberikan di rumah dan di sekolah harus saling melengkapi untuk membentuk individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Sekolah, sebagai lembaga formal, juga memiliki tanggung jawab untuk mendidik siswa tentang nilai-nilai sosial dan membantu mereka menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perhatian dan kesadaran yang tepat dari orang tua dan sekolah, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia dan siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Sekolah memainkan peran penting dalam hubungannya dengan keluarga untuk mendidik, memperbaiki, dan memperhalus perilaku siswa. Menurut Karsidi, ada beberapa langkah yang dapat diambil dalam upaya ini.

- a. Sekolah harus membantu siswa belajar bergaul dengan seluruh warga sekolah.
- b. Sekolah harus mengajarkan siswa untuk menaati peraturan-peraturan yang ada.
- c. Sekolah harus mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang berguna bagi agama, bangsa, dan negara.

Dalam membentuk kepribadian anak, lingkungan tempat mereka tumbuh dan berkembang memainkan peran sentral. Keluarga, sekolah, dan masyarakat menjadi tiga lingkungan utama yang sangat berpengaruh. Keluarga, sebagai lingkungan awal, memiliki dampak signifikan karena pola didik, kondisi ekonomi, dan nilai-nilai yang ditanamkan secara tidak langsung membentuk karakter anak. Oleh karena itu, kerjasama antara keluarga, sekolah,

dan masyarakat sangat penting untuk memastikan perkembangan anak yang baik, serta untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan dan berkontribusi positif pada masyarakat.

Peran penting keluarga dalam membentuk kepribadian anak terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan harmonis dan bahagia. Dalam lingkungan yang aman dan nyaman ini, anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara fisik dan emosional dengan baik. Di samping itu, lingkungan sosial juga berpengaruh dalam perkembangan anak, terutama dalam hal interaksi sehari-hari dengan teman sebaya. Lingkungan masyarakat yang mendukung dan positif sangat diperlukan untuk memastikan perkembangan anak yang sehat, baik secara fisik maupun psikologis (Santoso, 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa Indonesia memiliki regulasi hukum yang bertujuan melindungi anak dari penggunaan situs *web* dan *game online*. Meskipun demikian, ada kekurangan terutama dalam menetapkan batasan usia untuk akses anak terhadap konten *online*. Hal ini berpotensi membuka peluang bagi anak-anak untuk terpapar pornografi yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pembatasan usia yang jelas dengan klasifikasi yang disesuaikan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Selain itu, perlu dibentuk badan khusus yang memiliki wewenang untuk mengawasi dan menilai kesesuaian konten situs *web* dan *game online* untuk berbagai kelompok usia anak. Tindakan ini bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak hanya mengakses konten yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, sehingga dapat mengurangi risiko paparan terhadap materi yang tidak pantas dan melindungi mereka dari dampak negatif yang mungkin timbul.

REFERENSI

- Anggraini, S. D., & Agus, W. (2022). Implementasi Kebijakan Perlindungan Anak di Indonesia: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Perlindungan Anak*, 48.
- Dewi, S. (2021). Kebutuhan Pembaruan Hukum Pidana Dalam Melindungi Anak Dari Bahaya Pornografi di Internet. *Jurnal Hukum*, 1(3), 203.
- Efendi, & Hasan, A. (2019). *Globalisasi dan Tantangan Pendidikan di Era Digital* (Budi Santoso ed.). Jakarta: Pustaka Abadi.
- Fitriyani, N., & Kurniawati, R. (2020). *Teknologi dan Permainan Digital di Indonesia*. (A. Setiawan, Ed.) Bandung: Literasi Nusantara.
- Puspita, D. S., & Bambang, S. (2020). Pembatasan Usia dalam Akses Konten Digital: Tinjauan Terhadap Pengalaman Negara Lain dan Implikasinya di Indonesia. *Jurnal Perlindungan Anak*, 92.

- Rahmat, G. (2021). *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Media Pressido.
- Santoso, B. (2022). Peran Keluarga dalam Pembentukan Kepribadian Anak: Studi Kasus di Surabaya. *Jurnal Psikologi Keluarga*, 1(2), 68.
- Siregar, & Amelia, R. (2022). Implementasi Prosedur Persidangan Anak di Pengadilan Negeri Jakarta Selatan. *Jurnal Hukum Anak*, 1, 32.
- Siti, M., & Agus, N. (2018). *Perkembangan Teknologi dan Dampaknya pada Kehidupan Sosial*. Semarang: Semarang University Press.
- Soerjono, S. (2019). *Perlindungan Hukum Terhadap Anak-Anak di Era Digital: Tinjauan Sosio-Legal*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supriyadi, A. (2021). Implementasi Diversi dalam Penanganan Anak yang Terlibat Tindak Pidana Seksual di Indonesia. *Jurnal Hukum Keluarga*, 102.
- Teguh, H. (2019). *Sosial Budaya di Era Globalisasi*. Surabaya: Pustaka Indonesia.
- Pasal 287 KUHP

Undang- Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan transaksi elektronik.
Undang- Undang No. 23 Tahun 2002 Tentang perlindungan anak
Undang- undang Nomor 44 Tahun 2008 mengenai Pornografi.
Undang-undang Nomor 36 Tahun 1990 tentang Pengesahan *Convention On The Rights Of The Child* (Konvensi Tentang Hak-Hak Anak).
Undang-undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak.