

Anak dan Mainan
(Studi Perlindungan Hukum terhadap Anak sebagai Konsumen
Mainan di Surakarta)



Skripsi
Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Guna Mencapai Derajat Sarjana Hukum dalam Ilmu Hukum
Pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun Oleh :

DIANITA PRASETYANINGRUM
NIM : C 100 040 067

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada masa usia dini hingga dewasa, manusia selalu melakukan sosialisasi dan internalisasi kebudayaan. Proses belajar merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi sebagai dasar dalam meningkatkan kemampuan dalam menghadapi berbagai persoalan.

Keutuhan manusia sebagai pribadi dapat dimungkinkan melalui pemahaman, penghayatan, dan meresapi setiap nilai yang terkandung dalam sebuah proses belajar mengajar. Pendekatan dalam proses belajar mengajar dimaksudkan sebagai media dalam membimbing perkembangan kognitif, afeksi dan psikomotor seorang anak atau siswa.¹ Ditambahkan pula bahwa ketiga hal tersebut saling menunjang satu sama lain dan tidak terpisahkan, dan bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang akan terjadi ketimpangan².

Dalam pasal 1 angka 1 UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, yang berbunyi :

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan

Pasal 1 angka 2 UU No. 23 Tahun 2002, berbunyi :

Perlindungan 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

¹ Abdullah Munir. 2006. *Spiritual Teaching*. Yogyakarta; Pustaka Insan mandiri. Hal.

² Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta; Grasindo. Hal. 51

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi.³ Smith⁴ menjelaskan bahwa dalam bermain terdapat ciri-ciri tertentu, yaitu : dilakukan atas motivasi intrinsik atau pribadi, perasaan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi yang positif, fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktifitas lain, lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil akhir, anak mempunyai kebebasan untuk memilih jenis permainan, dan mempunyai kualitas pura-pura atau mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata.⁵

Berkembangnya berbagai jenis sarana belajar memungkinkan setiap individu mampu mengembangkan kreatifitas dan mempermudah dalam setiap proses pembelajaran. Mainan sebagai salah satu sarana tersebut telah menyatukan berbagai persepsi suatu materi atau mampu menjadi kontribusi persepsi.

Pasal 9 angka 1 UU No. 23 Tahun 2002, berbunyi :

Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya

Pasal 11 UU No. 23 Tahun 2002, berbunyi :

Setiap anak berhak untuk istirahat dan memanfaatkan waktu luang, dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi perkembangan diri

³ Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta; Grasindo. Hal. 1

⁴ Mayke Tedjasaputra. *Op.cit.* Hal. 12

⁵ Ibid Hal. 12-13

Walaupun demikian, disisi lainnya mainan juga telah memberi dampak negatif, mengingat perkembangan jaman juga telah memunculkan jenis permainan elektronik. Salah satu contoh adalah mainan digital dan mainan portable.

Dalam hal ini konsumen menjadi obyek aktifitas bisnis untuk meraup keuntungan yang sebesar-besarnya oleh pelaku usaha.⁶ Mengingat adanya kemungkinan pengaruh negatif dari adanya suatu permainan atau mainan, Hughes⁷ menyatakan bahwa terdapat 5 pandangan utama mengenai peran lingkungan dalam mensikapi ketika seorang anak bermain, yaitu : partisipasi aktif, fasilitator, intonasi yang tidak tinggi dan berbicara dengan lembut, memperhatikan bahasa tubuh sang anak, dan pentingnya kesadaran bahwa anak mempunyai keunikan tersendiri.⁸

Argumentasi adanya pengenalan teknologi dapat berarti ganda, mengingat disisi lain muncul budaya konsumerisme dan fanatisme tinggi. Kenyataan tersebut telah membuat berbagai kalangan khususnya instansi pendidikan melakukan pendekatan persuasif pada wali murid untuk lebih meningkatkan pengawasan, karena dikhawatirkan permainan elektronik telah mampu menjadi kultur modern. Tidak mengherankan bila pada akhirnya pemerintah menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.⁹

Adapun pengertian dari perlindungan konsumen dalam Undang-undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen pasal I angka 1 adalah:

Perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.

⁶ Penjelasan atas UU No. 8 tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

⁷ Anggani Sudono. *Op.cit.* Hal. 64

⁸ Ibid. Hal. 66

⁹ Pasal 1 ayat 1 UU No. 57 tahun 2001 Tentang Badan Perlindungan Konsumen Indonesia

Sedangkan pengertian konsumen menurut Undang-Undang No.8 Tahun 1999

Tentang Perlindungan Konsumen pasal I angka 2 adalah:

Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.

Berdasar uraian diatas, maka penulis mengangkat permasalahan diatas dengan judul **ANAK DAN MAINAN (Studi Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Konsumen Mainan di Surakarta).**

B. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dalam hal ini untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai obyek yang menjadi fokus penelitian dalam penulisan ini dan untuk menghindari terjadinya bias permasalahan sebagai akibat luasnya ruang lingkup tentang obyek yang akan dikaji, dan supaya penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan serta tujuan yang hendak dicapai, maka penulis melakukan pembatasan :

1. Penelitian ini dilakukan di area publik yang menyediakan jasa *game center*, mengingat besarnya antusias anak-anak akan hiburan dan teknologi, dengan rata-rata 50 pengunjung perhari untuk *game online* dan 35 pengunjung untuk *playstation*.¹⁰
2. Berapa jenis permainan dalam *game online* maupun *playstation*
3. Penelitian ini memberikan perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen *game*.

¹⁰ Hasil interview dengan petugas jaga Y! Online, Andy PS dan Audy PS pada tanggal 17-18 Januari 2009

C. RUMUSAN MASALAH

Atas dasar identifikasi masalah yang ada pada latar belakang maupun pembatasan masalah, dan untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian sehingga diperoleh data – data yang konkret dan lebih terfokus pada masalah yang akan dituju sesuai dengan judul yang dipilih dan perumusan masalah yang akan dibahas, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah profil permainan elektronik yang dikonsumsi oleh anak-anak di Surakarta?
2. Berapa jenis permainan dalam *game online* maupun *playstation*?
3. Bagaimanakah perlindungan hukum yang diberikan terhadap anak sebagai konsumen permainan elektronik?

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah :

1. Tujuan Obyektif

Tujuan obyektif dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan profil permainan elektronik yang dikonsumsi oleh anak-anak di Surakarta
- b. Untuk mengetahui jenis permainan dalam *game online* maupun *playstation*.
- c. Untuk mendeskripsikan perlindungan hukum yang diberikan terhadap anak sebagai konsumen permainan elektronik.

2. Tujuan Subyektif

Tujuan subyektif dari penelitian ini adalah :

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh derajat Sarjana S-1
Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta.

E. MANFAAT PENELITIAN

Nilai suatu penelitian ditentukan oleh manfaat yang diperoleh dari penelitian tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis

- a. Instansi pendidikan, orang tua dan masyarakat diharapkan mampu memahami perlindungan hukum dalam kaitannya dengan anak sebagai konsumen permainan elektronik sehingga mampu menjadi acuan dalam setiap kebijakan yang berkaitan dengan hal tersebut di atas.
- b. Pengguna jasa game centre, diharapkan mampu memahami fungsi dan porsi mainan sebagai media hiburan.

2. Manfaat Praktis

Bagi peneliti, menambah wawasan khususnya tentang perlindungan hukum dalam kaitannya dengan anak sebagai konsumen mainan, dan sebagai wacana dalam bidang Ilmu Hukum khususnya bidang Perdata.

F. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Metode penelitian

Untuk dapat memperoleh suatu keterangan yang lengkap, sistematis serta dapat dipertanggungjawabkan, maka diperlukan suatu metode penelitian guna memberikan arah dalam pelaksanaan penelitian.

Dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian, yaitu doctrinal. Karena dalam penelitian ini selalu dikonsepsikan sebagai norma-norma tertulis yang dibuat dan diundangkan oleh lembaga atau pejabat yang berwenang, sehingga hukum dipandang sebagai suatu lembaga yang otonom, terlepas dari lembaga-lembaga lainnya yang ada di masyarakat.¹¹

2. Jenis Penelitian

Tipe kajian dalam penelitian ini secara spesifik lebih bersifat deskriptif, karena bermaksud menggambarkan secara jelas dan sistematis tentang profil permainan elektronik yang dikonsumsi anak-anak di Surakarta, untuk mengetahui jumlah permainan dalam *game online* maupun *playstation* dan perlindungan hukum yang diberikan terhadap anak sebagai konsumen permainan elektronik.

3. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data yang berasal dari dua sumber yang berbeda, yaitu :

- a) Data Sekunder, yang berupa data utama yang diperoleh melalui observasi dan data primer yang berupa keterangan dari pihak-pihak yang memahami obyek yang diteliti, guna memperjelas data sekunder.
- b) Data Primer, yaitu data-data yang berupa keterangan-keterangan yang berasal dari pihak-pihak yang terlibat dengan obyek yang diteliti yang dimaksudkan untuk dapat lebih memahami maksud, tujuan dan arti dari data sekunder yang ada. Data primer ini hanya berfungsi sebagai penunjang dari data sekunder.

4. Metode Pengumpulan Data

¹¹

Roni Hanintjo, 1994, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta; Ghalia Indonesia, Hal. 13-14

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data-data sekunder melalui studi pustaka. Cara mengumpulkan data sekunder yang akan digunakan dalam penelitian tentang anak sebagai konsumen mainan adalah dengan mencari, mengamati, menginventarisasi dan mempelajari data-data sekunder tersebut, yang selanjutnya apabila diperlukan akan dilakukan interview kepada pihak-pihak yang memahami obyek yang diteliti sebagai penunjang dari data sekunder.

5. Metode Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul, maka tindakan selanjutnya adalah melakukan analisis. Analisis data tidak dapat dilepaskan dari jenis penelitian. Karena penelitian ini adalah penelitian deskriptif, maka analisis data yang digunakan adalah dengan cara normatif kualitatif yang bertolak dengan menginventarisasi peraturan perundang-undangan, doktrin, dan yurisprudensi yang kemudian akan didiskusikan dengan data yang telah diperoleh dari obyek yang diteliti sebagai satu kesatuan yang utuh, sehingga pada tahap akhir dapat ditemukan hukum inconcretonya.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan penelitian ini, sistematika penulisan akan dibuat sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

- A. Latar belakang
- B. Pembatasan masalah
- C. Rumusan masalah
- D. Tujuan penelitian

- E. Manfaat penelitian
- F. Metode penelitian
- G. Sistemetika penulisan

BAB II: LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Umum Tentang Mainan

1. Sejarah Game
2. Pengertian Game
3. Tujuan Game
4. Sasaran Game
5. Jenis Game
6. Fungsi Game
7. Dampak Game

B. Tinjauan Mainan Sebagai Media Bermain Anak

1. *Pengertian Game Online dan Playstation*
2. *Fungsi Game Online dan Playstation*
3. *Jenis Game Online dan Playstation*
4. *Dampak Game Online dan Playstation*

C. Tinjauan Anak Sebagai Konsumen Mainan

1. Anak
 - a. Pengertian Anak
 - b. Hak dan Kewajiban Anak
2. Konsumen

- a. Pengertian Konsumen
- b. Hak dan Kewajiban Konsumen
- D. Tinjauan Yuridis Anak Sebagai Konsumen Mainan
- E. Perlindungan Hukum

BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini akan diuraikan mengenai profil mainan serta jenis nya dalam kaitannya dengan kesadaran akan perlindungan hukum terhadap konsumen permainan elektronik khususnya anak-anak.

BAB IV: PENUTUP

Merupakan bab yang berisi kesimpulan dan saran dari bab yang sebelumnya, sekaligus sebagai kesimpulan dan penutup dari penelitian ini.