

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi saat ini internet sudah menjadi kebutuhan bagi kita semua karena manfaatnya memudahkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bisnis, pendidikan, komunikasi, hiburan, dan hal lain yang dianggap mempermudah dalam beraktivitas. Kini untuk mengakses internet dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan smartphone oleh siapapun tanpa terkecuali oleh anak sebagai pengguna. Banyak situs yang dapat dikunjungi melalui internet seperti google, youtube, facebook, twitter, blog, dan sebagainya yang bertujuan untuk mendapat informasi yang diinginkan oleh pengguna. Youtube sendiri adalah situs video yang paling banyak dikunjungi oleh pengguna internet di Indonesia. Tercatat 88% orang indonesia yang menggunakan media sosial youtube, ini artinya dari 150 juta pengguna media soisal di Indonesia sekitar 132 juta orang menggunakan youtube.¹ Dimana dalam youtube terdapat berbagai konten video seperti konten film, musik, vlog, animasi, game, dan lain-lain. Pengguna youtube sendiri dapat membuat chanel pribadi dan membagikan hasil karyanya untuk khalayak luas.

Dalam youtube konten dibuat oleh seseorang atau user dimana selanjutnya mereka mengunggah video yang telah dibuat. Adapun dari konten tersebut seseorang dapat memperoleh penghasilan dari setiap penikmat yang

¹ Brilio.net, 2019, “10 media sosial ini paling banyak digunakan oleh orang Indonesia”, dalam <https://www.brilio.net/creator/10-media-sosial-ini-paling-banyak-digunakan-oleh-orang-indonesia-e5e00f.html#>, diakses Rabu 18 September 2019, pukul 20.32 WIB

mengunjungi konten yang telah dibuat. Pembuat konten atau seseorang yang menjadikan youtube sebagai alat mencari keuntungan itu dinamakan sebagai youtuber. Konten tersebut tidak hanya dikonsumsi oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Yang dimaksud anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.² Menurut Lilik Mulyadi anak diartikan sebagai orang yang belum dewasa (*minderjarig/person under age*), orang yang dibawah umur/ keadaan di bawah umur (*minderjarigheid/inferiority*) atau kerap juga disebut sebagai anak yang dibawah pengawasan wali.³

Konsumen anak dapat mengakses dan memilih sendiri video apa yang ingin ditonton. Salah satu konten yang digemari oleh anak-anak saat ini adalah konten game karena game sendiri bersifat menghibur untuk anak-anak. Namun konten game di youtube sendiri memiliki dampak positif, konten tersebut dapat meningkatkan kreatifitas anak, tetapi disisi lain juga memiliki dampak negatif dimana konten tersebut mempertontonkan hal-hal yang tidak pantas untuk anak dimana menampilkan adegan kekerasan yang berlebihan dan adanya gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi. Sedangkan sudah terdapat aturan dalam Undang-Undang No 44 Tahun 2008 tentang Pornografi pasal 15 yang berbunyi “*Setiap orang berkewajiban melindungi anak dari pengaruh pornografi dan mencegah akses anak terhadap informasi pornografi*”. Sehingga anak tersebut menirukan apa yang mereka tonton di video seperti pakaian, tindakan ataupun tutur kata, karena

² Pasal 1 Angka 1 Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak

³ Lilik Mulyadi, 2005, *Pengadilan Anak Di Indonesia: Teori, Praktik dan Permasalahannya*, Bandung : Mandar Maju, hal. 3-4

anak sendiri cenderung menirukan orang yang mereka suka sehingga apa yang mereka tonton memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan dan perilaku anak dimasyarakat.

Anak-anak yang mengakses youtube dan melihat serta menikmati konten game untuk dewasa, anak tersebut merupakan konsumen sehingga harus mendapatkan perlindungan hukum sebagai konsumen seperti yang terdapat dalam Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Perlindungan Konsumen Pasal 1 Angka 1 yang berbunyi “*Perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen*”. Pengertian konsumen sendiri menurut Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Pasal 1 Angka 2 yang berbunyi, “*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.*”

Anak sebagai konsumen dalam hal ini juga berhak untuk mendapat tayangan yang bersifat edukatif dan menjamin tumbuh kembang anak seperti yang diatur dalam Undang-Undang No 35 Tahun 2014 yang berbunyi, “*Hak anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat, negara, pemerintah, dan pemerintah daerah.*”

Sehubungan dengan terdapat bermacam-macam konten youtube dan tidak terlepas terdapat konten yang mengandung unsur pornografi, kekerasan, tutur kata yang tidak baik hal ini dapat berdampak tidak baik bagi konsumen

atau penikmat youtube khususnya bagi seorang anak. Hal sedemikian dapat membuat tumbuh kembang anak menjadi terganggu. Sedangkan bagi setiap anak sudah menjadi haknya untuk dapat tumbuh dan berkembang dengan baik karena hal tersebut sudah menjadi haknya. Anak sebagai konsumen konten game di youtube berhak mendapatkan tayangan edukatif yang sesuai dengan batasan umurnya dan membantu perkembangan anak di masyarakat sebagaimana telah diatur oleh hukum yang berlaku.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “*Perlindungan Hukum Terhadap Anak sebagai Konsumen Konten Game di Youtube*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan penulis diatas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen konten game di youtube?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan diatas adapun tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen konten game di youtube.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan dapat memberikan sumbangsih terhadap pengetahuan serta pemikiran yang bermanfaat bagi ilmu hukum pada umumnya dan hukum perlindungan konsumen pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat menambah dan meningkatkan wawasan bagi penulis dan khalayak umum mengenai perlindungan hukum terhadap anak sebagai konsumen dan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

E. Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini penulis akan meneliti mengenai perlindungan anak sebagai pihak konsumen video game youtube. Hal ini dikarena anak sering melihat serta menikmati tayangan konten game yang mereka akses di situs youtube. Adapun pengertian anak menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak Pasal 1 angka 1 *”Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.”*

Sedangkan pengertian konsumen sendiri menurut Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Pasal 1 Angka 2 yang berbunyi, *”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.” Anak yang mengakses di youtube adalah konsumen sehingga anak tersebut berhak mendapatkan hak-haknya sebagai konsumen seperti yang terkandung dalam Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Perlindungan Konsumen Pasal 1 Angka 1 yang berbunyi “Perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.”

Mengenai tayangan video yang memiliki konten game yang diakses oleh anak melalui situs youtube sering menampilkan hal-hal yang tidak pantasnya untuk anak, dalam video tersebut terdapat unsur-unsur pornografi yang tidak layak menjadi konsumsi anak maka anak sebagai konsumen perlu mendapat perlindungan hukum terkait dengan informasi-informasi yang mengandung pornografi sesuai dengan Undang-Undang No 44 Tahun 2008 tentang Pornografi pasal 15 yang berbunyi “*Setiap orang berkewajiban melindungi anak dari pengaruh pornografi dan mencegah akses anak terhadap informasi pornografi*”.

Selain mengandung unsur pornografi dalam video konten game juga menampilkan adegan kekerasan serta adanya tutur kata yang tidak baik dari pembuat konten tersebut, maka dalam hal ini anak mendapatkan perlindungan hukum sesuai dengan Pasal 1 angka (2) Undang-undang nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak yang 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.”

F. Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan metode-metode penelitian, meliputi hal-hal berikut :

1. Metode pendekatan

Metode yang digunakan yaitu penelitian hukum normatif, atau bisa disebut juga penelitian hukum doktrinal. Pada penelitian hukum jenis ini, hukum dikonsepskan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (law in books) atau hukum dikonsepskan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas.⁴

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penulis menggunakan jenis penelitian ini karena akan memberikan gambaran mengenai perlindungan anak terhadap konsumsi video youtube yang memiliki konten game dari segi hukumnya

3. Sumber dan Jenis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis data sekunder yaitu data utama yang diperoleh melalui kajian bahan pustaka, yang meliputi berbagai dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan objek yang

⁴ Amiruddin dan Zainal Asikin, 2004, *pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta PT. Raja Grafinda. Hal 188

diteliti. Dalam penelitian ini data sekunder berupa tayangan video konten game yang berasal dari situs youtube.

4. Metode Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan. Untuk mengumpulkan data sekunder dilakukan dengan cara mencari, menginventarisasi, dan mempelajari peraturan perundang-undangan, doktrin-doktrin, dan data-data sekunder yang lain yang terkait dengan objek yang dikaji.

5. Metode Analisis Data

Data-data yang diperoleh akan dianalisis dengan metode normatif kualitatif, yaitu suatu pembahasan yang dilakukan dengan cara menafsirkan dan mendiskusikan data-data yang telah diperoleh dan diolah, berdasarkan norma-norma hukum, doktrin-doktrin hukum, dan teori hukum yang telah ada.

Adapun metode atau cara menganalisisnya dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

- a. Mempelajari dari bahan pustaka dan perundang-undangan yang berupa Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Nomor 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-undang Nomor 44 tahun 2008 tentang Pornografi dan juga doktrin serta teori hukum.
- b. Mempelajari obyek penelitian berupa tayangan video youtube konten game.

- c. Membandingkan premis mayor dan premis minor kemudian menarik kesimpulan apakah video konten game yang ada di youtube sudah sesuai atau tidak dengan norma yang ada.

G. Sistematika Penelitian

Guna mempermudah serta mengetahui dalam melakukan pembahasan menganalisis, serta penjabaran isi dari penelitian ini, maka penulis membagi pokok masalah dengan sistematika yang terdiri dari beberapa bagian yang susunannya sebagai berikut :

BAB I adalah pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika skripsi.

BAB II adalah tinjauan pustaka dalam penelitian ini akan menguraikan mengenai tinjauan umum tentang perlindungan konsumen, tinjauan umum tentang media sosial, tinjauan umum tentang youtube, dan tinjauan umum mengenai anak sebagai konsumen video konten game youtube.

BAB III adalah hasil penelitian dan pembahasan yang akan menguraikan tentang hasil penelitian yaitu bentuk perlindungan hukum terhadap anak yang mengonsumsi video konten game yang terdapat di situs youtube.

BAB IV adalah penutup yang berisikan kesimpulan yang ditarik berdasarkan hasil penelitian oleh penulis dan saran yang diberikan oleh penulis.