

SKRIPSI

KONSUMEN ANAK

(Studi Terhadap Perlindungan Hukum Terhadap Konten Game di Youtube)



Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat Guna
Mencapai Gelar Derajat Sarjana Hukum Pada Fakultas Hukum Universitas
Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

CATUR RISTANTO

C100150241

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

KONSUMEN ANAK

(Studi Terhadap Perlindungan Hukum Terhadap Konten Game di Youtube)

Skripsi ini disetujui untuk dipertahankan di hadapan

Dewan Penguji Skripsi Fakultas Hukum

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, consisting of a long horizontal line followed by a stylized, cursive name.

(Dr. Kelik Wardiono, S.H., M.H.)

HALAMAN PENGESAHAN

KONSUMEN ANAK

(Studi Terhadap Perlindungan Hukum Terhadap Konten Game di Youtube)

Oleh :


CATUR RISTANTO

C100150241

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Hukum
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 12 Mei 2020
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

1. **Dr. Kelik Wardiono, S.H., M.H.**
(Ketua Dewan Penguji)


(.....)

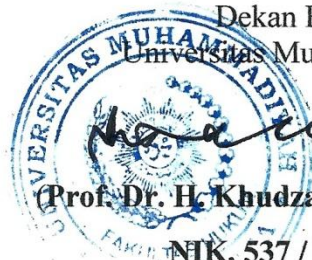
2. **Inayah, S.H., M.H.**
(Anggota I Dewan Penguji)


(.....)

3. **Aristya Windiana Pamuncak, S.H., LL.M., M.H.**
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum
Universitas Muhammadiyah Surakarta



(Prof. Dr. H. Khudzaifah Dimiyati, SH., M. Hum)

NIK. 537 / NIDN.0727085803

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Catur Ristanto

NIM : C100150241

Alamat : Mojo RT 02 RW 05, Gayam, Sukoharjo.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di Universitas Muhammadiyah Surakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing Skripsi.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam masalah dengan disebutkan nama pengarang dan judul buku aslinya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Surakarta, 27 Maret 2020

Penulis



Catur Ristanto
C100150241

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap”

(Qs. Al-Insyirah : 5-8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini, penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang karena ridha nya saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Kedua orang tua saya yaitu bapak dan ibu yang selalu mendukung saya dan memberi saya dukungan baik moral maupun dari segi keuangan serta doa yang tidak pernah putus sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya.
3. Kakak-kakak saya tercinta serta keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman – teman penulis yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk terus maju dalam menyelesaikan skripsi ini.

KONSUMEN ANAK

(Studi Terhadap Perlindungan Hukum Terhadap Konten Game di Youtube)

CATUR RISTANTO

C100150241

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

ristantocatur@gmail.com

ABSTRAK

Seiring berkembangnya teknologi memudahkan siapa saja megakses video dari situs youtube tanpa terkecuali oleh anak-anak. Konten game sendiri diminati oleh anak karena sifatnya yang menghibur, tetapi tidak semua substansi isi video konten game disitus youtube sesuai dengan ketentuan dalam Pasal 36 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 “*Isi siaran wajib mengandung informasi, pendidikan, hiburan dan manfaat untuk pembentukan intelektualitas, watak, moral, kemajuan, kekuatan bangsa, menjaga persatuan dan kesatuan, serta mengamalkan nilai-nilai agama dan budaya indonesia.*” Ketentuan tersebut menghindarkan anak dari konten-konten berbahaya yang terdapat dalam media elektronik, terutama konten yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi yang dapat merusak moral. Berdasarkan hal tersebut anak secara khusus adalah konsumen dari video konten game sehingga perlindungan hukum terhadap anak perlu mendapat perhatian yang lebih, karena minimnya peraturan perundang-undangan yang mengatur perlindungan hukum terhadap anak dari video konten game.

Kata kunci : perlindungan hukum terhadap anak, konten game youtube, perlindungan konsumen.

ABSTRACT

As the development of technology makes it easy for anyone to access videos from the YouTube site without exception by children. The game content itself is of interest to children because of its entertaining nature, but not all video game content content on the YouTube site complies with the provisions in Article 36 Paragraph (1) of Law Number 32 of 2002 "Broadcast content must contain information, education, entertainment and benefits for the formation of intellect, character, morals, progress, strength of the nation, maintaining unity and unity, as well as practicing the values of Indonesian religion and culture. " The provision prevents children from dangerous content contained in electronic media, especially content that contains elements of violence and pornography that can damage morale. Based on this, children in particular are consumers of video game content so that the legal protection of children needs to receive more attention, due to the lack of legislation governing legal protection of children from video game content.

Keywords : *legal protection for children, YouTube game content, consumer protection.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah dan karunianya yang diberikan selama ini, sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan Skripsi yang berjudul: “KONSUMEN ANAK (STUDI TERHADAP PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONTEN GAME DI YOUTUBE)”. Yang merupakan syarat dalam meraih gelar sarjana hukum Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penyusunan skripsi ini tak lepas dari bimbingan, kerjasama dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua saya, yaitu Bapak Sumarli dan Ibu Suyanti yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, nasihat serta dukungan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak-kakak saya Yuni Purwanti, Prihanto, Tri Purwanto yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Kelik Wardiono, SH., M.H. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang senantiasa meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan pengarahan, masukan, dukungan, serta masukkan kritik yang sangat bermanfaat selama proses penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta atas ilmu dan bimbingannya semoga penulis dapat menerapkan ilmu tersebut diruang lingkup masyarakat.

5. Seluruh Staff dan Karyawan Tata Usaha Fakultas Hukum UMS, terima kasih untuk bantuan yang diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta.
6. Trimakasih saya ucapkan kepada Elisa, Alinda, Suryo Aji, Ajeng, Chintya Budi, Sherly, dan Depi yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk apapun dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman seperjuangan dibangku perkuliahan Wiranto, Amrih, Bayu, Zaki, Dewan, Wahyu, Januri, Rendy, Reza, Ricy, Candra, Ilham, Hernanda, Adie, Aji, dan Irfan sukses selalu untuk kalian semua trimakasih atas segala kebaikannya.
8. Teman-teman seperjuangan, seluruh mahasiswa Fakultas Hukum angkatan 2015 dan seluruh pihak-pihak yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu Penulis sangat berterimakasih apabila diantara pembaca ada yang memberikan saran atau kritik yang membangun guna memeperluas wawasan penulis sebagai proses pembelajaran diri. Penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis sendiri dan para pembaca.

Surakarta, 27 Maret 2020

Penulis

(Catur Ristanto)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kerangka Pemikiran	5
F. Metode Penelitian	7
G. Sistematika Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Umum Mengenai Perlindungan Konsumen.....	10
1. Pengertian Perlindungan Konsumen.....	10
2. Asas-asas Perlindungan Konsumen	11

3. Tujuan Perlindungan Konsumen.....	12
4. Pihak-Pihak Dalam Hukum Perlindungan Konsumen.....	13
B. Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Konsumen dan Pelaku Usaha	14
C. Tinjauan Umum Media Sosial.....	17
1. Pengertian Media Sosial	17
2. Fungsi dan Dampak Media Sosial	18
D. Tinjauan Tentang Penyiaran.....	21
1. Pengertian Penyiaran	21
2. Fungsi dan Tujuan Siaran	21
3. Isi Siaran	23
E. Tinjauan Khusus Tentang Youtube	25
1. Sejarah Youtube.....	25
2. Pengertian Youtube.....	26
F. Tinjauan Khusus Tentang Perlindungan Anak Sebagai Konsumen ...	27
1. Pengertian Anak.....	27
2. Hak dan Kewajiban Anak	29
3. Perlindungan Hukum	37
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Penelitian.....	42
1. Youtuber Mobile Legend Kok ToloL ! (Feat DylandPros, Michael souw, Anna, Kelvingaming)	42
2. Cewek Pro Player Pubg Sapu Bersih Bootcamp! – PUBG Mobile Indonesia	43

3. Si tukang Selingkuh – Grand Theft Auto V – Part 12	44
4. Dibully Sama Kakak Kelas #1 - (Bully Scholarship Edition Momen Lucu) Bully Indonesia	45
5. Gameplay Level Super Star Plus Tips Cara Menyerang Dan Bertahan di eFootball Pes 2020 Mobile.....	46
6. Balapan Sepeda Gunung PALING SERU – Downhill Indonesia	48
7. Laju Prima Menghindari Macet, Masuk Jalur Sempit – ETS2 Mod Indonesia	49
8. Minecraft Survival Indonesia – Rumah Pertamaku	50
9. “Belajar Masak – Cooking Mama Let’s Cook ! – IOS/Android”.	51
10. “Kalian Butuh IQ 2000 Buat Kalahin Game Ini ! - Brain Out #1”	51
B. Pembahasan	54
1. Isi konten memuat Informasi, Pendidikan, dan Hiburan	54
2. Isi Konten yang Mengandung Muatan Kekerasan.....	63
3. Isi Konten Mengandung Muatan Pornografi	69
4. Isi Konten Memuat Makian dan Kata-Kata Kasar	76
5. Unsur Fitnah, Menghasut, Menyesatkan/Bohong.....	83
6. Isi Konten Memuat Perilaku Tidak Pantas Atau Menyimpang	86
BAB IV PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99