

**GAME PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS (PUBG)  
MOBILE SEBAGAI PEMICU TINDAK PIDANA**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**Muhammad Faisol Rizal**  
**204102040004**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS SYARIAH**  
**JANUARI 2025**

**GAME PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS (PUBG)  
MOBILE SEBAGAI PEMICU TINDAK PIDANA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H.)  
Fakultas Syariah  
Program Studi Hukum Pidana Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disusun Oleh:

Muhammad Faisol Rizal  
204102040004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS SYARIAH  
JANUARI 2025

**GAME PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS (PUBG)  
MOBILE SEBAGAI PEMICU TINDAK PIDANA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H.)  
Fakultas Syariah  
Program Studi Hukum Pidana Islam

Oleh:

**Muhammad Faisol Rizal**  
**NIM: 204102040004**

Disetujui Pembimbing



**Abdul Jabar, S.H., M.H.**  
**NIP: 19710924201411 1 001**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**GAME PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS (PUBG)  
MOBILE SEBAGAI PEMICU TINDAK PIDANA**


**SKRIPSI**

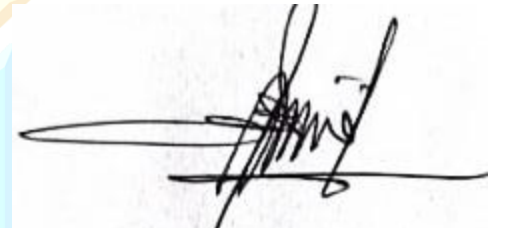
Telah Diuji Dan Diterima Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H.)  
Fakultas Syariah  
Program Studi Hukum Pidana Islam

Hari: Kamis  
Tanggal: 2 Januari 2025  
Tim Penguji

Ketua

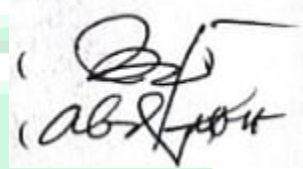
Sekretaris

  
Sholikul Hadi S.H., M.H.  
NIP.197507012009011009

  
Helmi Zaki Mardiansyah, S.H., M.H.  
NIP.198503222023211011

Anggota:

1. Dr. Ishak, M.Ag.
2. Abdul Jabar, S.H., M.H.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI H Menyetujui SIDDIQ  
Dekan Fakultas Syari'ah



## MOTTO

قَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا /

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.”<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup><https://tafsirweb.com/7633-surat-al-ahzab-ayat-21.htm><sup>o</sup>

## PERSEMBAHAN

ALHAMDULILLAH. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan tak lupa peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan beberapa pihak yang telah memberikan masukan dan arahan sehingga skripsi ini bisa selesai. Maka ini Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang sudah banyak membantu atas tersusunya skripsi ini :

1. Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua saya bapak saya yusuf dan ibuk saya musrifah sehingga saya bisa kuliah di uin khas jember. Mungkin mereka tidak pernah merasakan bangku perkuliahan, Namun mereka dapat mendidik anaknya dan selalu memenuhi kebutuhan anaknya. Doa dan pengorbanan mereka sehingga penulis sampai di titik ini.
2. Faidatu musrifah dan M. sanusi yang selalu memberi support dan mendoakan sehingga penulis menjadi semangat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil'alamin merupakan doa yang menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk dan kebijaksanaan kepada setiap orang. Semoga keselamatan dan berkah senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita dari zaman kegelapan menuju zaman cahaya dalam Islam.

Banyak sekali pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian teknis penulisan skripsi ini, dan dukungannya sangat berarti bagi keberhasilan penulisan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni Zein, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas untuk kami sebagai mahasiswa yang sedang ilmu di kampus ini sampai selesai
2. Bapak Dr. Wildani Hefni, M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang terselesainya skripsi ini
3. Bapak Yudha Bagus Tunggal Putra S.H.,M.H. Selaku Koordinator Program Studi Hukum Pidana Islam Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Abdul Wahab, M.H.I selaku dosen pembimbing akademik

5. Bapak Abdul Jabar, S.H., M.H selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa sabar dan meluangkan waktu dengan baik dalam membimbing penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengajar dan memberikan ilmu kepada penulis dari semester awal hingga sampai bisa menyelesaikan tugas akhir dengan ikhlas.
7. Bapak dan Ibu Akademik dan Staf Tata Usaha (TU) Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi kemudahan maupun kelancaran dalam semua hal administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Perpustakaan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sangat berterima kasih atas buku-buku yang digunakan untuk menyusun skripsi ini.
9. Para penulis buku atau sumber lain yang dikutip dalam skripsi ini.
10. Teman-teman mahasiswa Hukum Pidana Islam 1, saya berterima kasih karena kalian bersedia berdiri bersama saya dalam perjuangan ini dan kalian terus memberikan kata-kata dukungan dan doa.
11. Untuk semua teman-teman (keluarga HPI 1, KKB GANK ) dan masih banyak lagi tidak bisa disebutkan semua, yang telah membantu dan membiri motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 22 November 2024

Peneliti



## ABSTRAK

**Muhammad Faisol Rizal** : *Game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Mobile Sebagai Pemicu Tindak Pidana*

**Kata Kunci** : Game, PUBG, Tindak Pidana

Game PUBG sebagai game peperangan yang memiliki banyak jenis type senjata sehingga memberi pengalaman bermain seperti realistis. Sehingga memberi dampak yang negatif di karenakan di dalam game tersebut menampilkan adegan kekerasan seperti saling membunuh mengunkan senjata. Dalam beberapa kasus pemaian yang terinspirasi dari game PUBG melakukan kekerasan seperti penembakan, dimana pelaku terinspirasi dari game pubg saat diperiksa di pengadilan.

Fokus penelitian dari skripsi ini : Apakah perilaku kognitif dari game PUBG dapat memicu tindak pidana ? Bagaimana pandangan hukum terhadap game PUBG Mobile yang menjadi pemicu tindak pidana.

Tujuan dari penelitian ini ialah 1) Untuk menganalisis penayangan type senjata melalui game PUBG dapat memicu tindak pidana 2) Untuk menganalisis pengaruh penayangan type senjata terhadap tindak pidana yang disebabkan oleh game PUBG

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian normatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan undang-undang, pendekatan konseptual. Pendekatan kasus. Teknik pengumpulan data mengunkan metode dokumenter. analisis yang digunakan dalam penelitian ini menunakan analisis yang bersifat kualitatif .

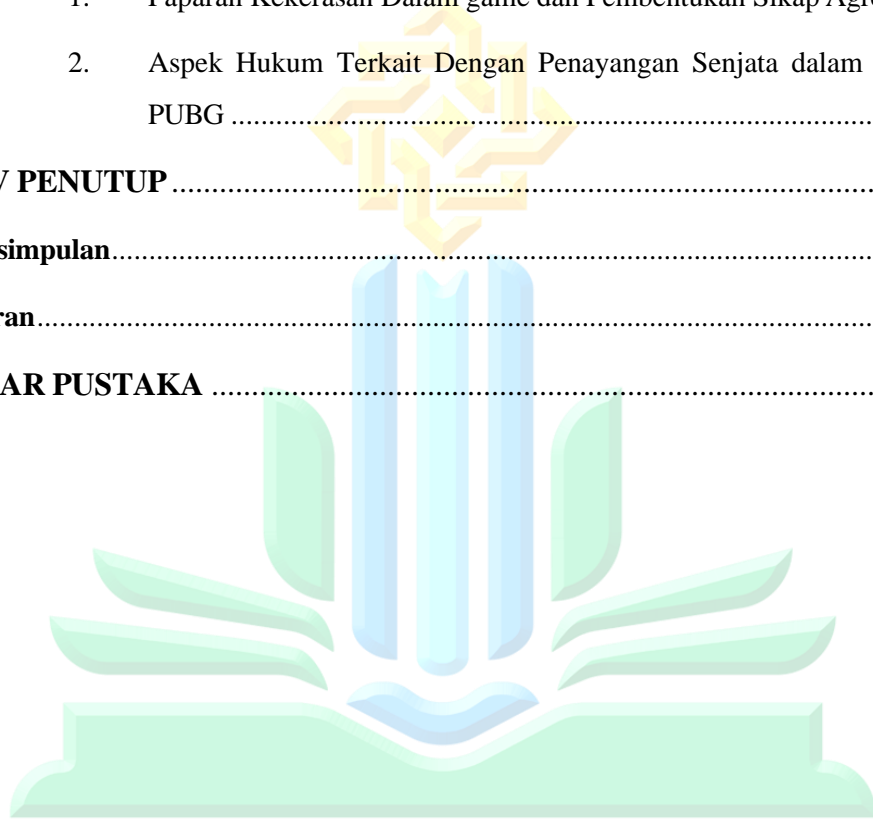
Hasil Penelitian menunjukkan bahwa elemen kekerasan dalam PUBG berpotensi meningkatkan kecenderungan agresivitas, yang dapat mendorong perilaku kekerasan di dunia nyata, termasuk tindak pidana seperti pengeroyokan, penyiksaan, dan pengrusakan . Penayangan senjata dan adegan kekerasan dalam game ini dapat memicu agresi verbal dan fisik, serta meningkatkan kecenderungan agresivitas yang, dalam beberapa kasus, berujung pada tindakan kriminal Teori pembelajaran sosial menjelaskan bahwa perilaku kekerasan dapat dipelajari melalui observasi, sehingga game seperti PUBG berpotensi mengajarkan pemain muda untuk meniru kekerasan.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR ISI

<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Istilah .....	7
F. Sistematika Pembahasan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	10
B. Kajian Teori .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>25</b>
A. Jenis Penelitian .....	25
B. Pendekatan Penelitian .....	25
C. Sumber Bahan Hukum .....	26
D. Teknik Pengumpulan Data .....	27
E. Analisis Data .....	28
F. Tahapan-tahapan Penelitian .....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>30</b>
A. Pemicu Tindak Pidana Dalam Game Mobile PUBG ( <i>Player Unknown BattleGround</i> ) .....	30

1. Perilaku Kognitif dan Agresifitas dalam Game Mobile PUBG ( <i>Player Unknown BattleGround</i> ).....	30
2. Hubungan Antara Game PUBG ( <i>Player Unknown BattleGround</i> ) dengan Tindak Pidana.....	32
<b>B. Bentuk Perilaku dalam Game Mobile PUBG dan Tinjauan Hukum Pidana .....</b>	<b>39</b>
1. Paparan Kekerasan Dalam game dan Pembentukan Sikap Agresi.....	39
2. Aspek Hukum Terkait Dengan Penayangan Senjata dalam Game PUBG .....	44
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>58</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>59</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemunculan *game* online merupakan sebuah permainan video game yang membutuhkan adanya jaringan internet. Dengan banyaknya masyarakat yang mengakses *game* online memberikan bukti bahwa luasnya jaringan internet. Salah satu keuntungan dari *game* online mampu terhubung ke permainan multiplayer dan juga *singel player* seperti *game* pada biasanya. Salah satu *game* online yang banyak diminati adalah *game* Player Unknown's Battlegrounds (PUBG).

Sebagai *game* yang banyak diminati *game* online PUBG merupakan *game* multi player kompetitif yang menggunakan perang sebagai tema utamanya. PUBG bisa dimainkan oleh 100 secara bersamaan dalam area yang luas selain bermain sendiri namun juga bisa bermain 4 teman secara bersamaan bermain dengan format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak sesuai format strategi tertentu sehingga harus memikirkan berbagai strategi untuk menang. *Game* PUBG pertama kali dirilis pada bulan maret 2017. *Game* online PUBG bisa di unduh melalui aplikasi di Playstore untuk versi android dan versi IOS untuk Iphone.<sup>2</sup> Dalam gameplay *game* PUBG disediakan banyak macam jenis senjata dan grafik yang bagus.

---

<sup>2</sup> Orlandi Ingkiriwang, Kawengian, and Yuriewaty Pasoreh, 'Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Mobile Pada Remaja Di Desa Tounalet Kecamatan Kakas', *Acta Diruna Komunikasi*, 3.2 (2021), pp. 1689–99.

Game PUBG menampilkan grafik realistis dengan detail lingkungan yang meliputi hutan, bangunan, medan terbuka, pegunungan, dan berbagai relief geografis. Lingkungan dirancang dengan cermat untuk menciptakan suasana yang mirip dengan dunia nyata. Pemain dapat merasakan kehadiran dan suasana lingkungan yang mereka jelajahi. Tidak hanya grafisnya yang realistis, fisika permainan di PUBG juga memperhitungkan faktor-faktor seperti gravitasi, inersia, dan momentum. Saat pemain bergerak, melompat, menembak, atau mengendarai kendaraan, mereka akan merasakan respons fisik yang realistis. Misalnya, jatuh dari ketinggian akan berdampak pada karakter pemain dan kendaraan akan memiliki kemampuan mengemudi yang realistis. Banyak jenis senjata juga tersedia di game PUBG..<sup>3</sup>

Setiap senjata didalam game PUBG memiliki karakteristik dan menampilkan sangat detail yang mencerminkan senjata sebenarnya. Faktor seperti , akurasi, jarak tembak, dan kecepatan proyektil sangat berpengaruh dalam game, contoh jenis senjata dalam *game* pubg pistol, Assault rifles, Sniper rifles. Pemain bisa menggunakan dengan mempelajari dan menguasai jenis- jenis senjata untuk memperoleh kemenangan dalam pertempuran.<sup>4</sup>

Meskipun *game* PUBG hanyalah sebuah fiksi atau sebuah hiburan untuk menghilangkan rasa penak beraktivitas, dibalik itu semua ada sisi negatif dari adanya sebuah *game* onlien. Dimana dalam *game* mengandung unsur kekerasan merujuk kepada gambar atau tindakan yang memuat aksi kekerasan seperti

---

<sup>3</sup> Seftiawan, Rafi, et al. "Analisis Simulasi, Simulakra dan Hiperrealitas Pada Video Game PUBG." *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Media*. 2023.

<sup>4</sup> Seftiawan, Rafi, et al. "Analisis Simulasi, Simulakra dan Hiperrealitas Pada Video Game PUBG." *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Media*. 2023.

pertarungan menggunakan senjata, tindak kekerasan secara fisik, jika terlalu sering di mainkan bisa mempengaruhi tingkah laku remaja dan anak anak.<sup>5</sup>

Dampak negative lainnya dari game PUBG adalah konten kekerasan di dalamnya. Anak-anak yang sering memainkan *game* mengandung kekerasan cenderung mengalami peningkatan agresifitas dalam pikiran, emosi, tingkah laku, dan menurunnya rasa empati. Peningkatanya agresifitas bisa disebabkan dari terlalu seringnya anak-anak dan remaja memainkan *game* yang menonjolkan kekerasan yang ada di *game* PUBG tersebut, misalnya perkelahian, penembakan, memukul, menembak, dan sebagainya yang cenderung menonjolkan karakter keras dalam karakter di dalam *game* tersebut.<sup>6</sup> dampak negatif dari *game* PUBG yang menjadi perhatian dikalangan masyarakat adalah tindak pidana.

Tindak pidana secara teoritis dapat dirumuskan sebagai “ suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum ) yang dengan sengaja ataupun tidak dengan sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, dimana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan umum <sup>7</sup> .Salah satu bentuk tindak pidana senjata tidak asing lagi sebagai salah satu bentuk kejahatan. Jenis kejahatan yang menggunakan senjata seperti pembunuhan, penganiayaan,

---

<sup>5</sup> Mirzon Daheri and others, ‘Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematis Literatur Review’, *Journal on Education*, 05.04 (2023), pp. 11791–803.

<sup>6</sup> Ingkiriwang, Orlandi, Debby DV Kawengian, and Yuriewaty Pasoreh. "Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas." *Acta Diurna Komunikasi* 3.2 (2021).

<sup>7</sup> Fitri Wahyuni, Muhammad Aenur Rosyid, ‘Buku Ajar Pidana’, *Perpustakaan Nasional*, 2020,hal 40.

perampokan dan masih banyak lagi jenis kejahatan yang menggunakan senjata. penggunaan senjata di Indonesia sendiri tidak diizinkan untuk masyarakat biasa. Seorang melakukan malakukan tindak pidana dikarenakan banyak faktor yang membuat pelaku tindak pidana melakukan kejahatan salah satunya karena pengaruh dari individu sendiri bisa dari pengaruh dari lingkungan dan pengaruh dari sesuatu yang dipelajari.

Tindak pidana yang telah terjadi karena terinspirasi dari *game* PUBG seperti melakukan pembunuhan, penganiayaan prampokan. Untuk mengetahui benar apa tidaknya seseorang melakukan tindak pidana karena pengaruh dari *game* PUBG, kriminologi sebagai ilmu pengetahuan yang membahas tentang sebab-sebab terjadinya sebuah kejahatan. Kriminologi sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang sebab-musabab terjadinya sebuah kejahatan, dari fenomena tentang penyalangan senjata yang berada dalam *game* PUBG yang memicu terjadinya tindak pidana dapat dikaji menggunakan teori-teori seperti teori pembelajaran sosial dan teori imitasi sedikit menjelaskan tentang teori pembelajaran sosial yaitu sebuah teori yang menyatakan bahwa kejahatan dapat dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan dan termasuk juga pembelajaran melalui media sosial seperti *game* online.<sup>8</sup> Contoh kasus atas pengaruh adanya penyalangan senjata dalam PUBG Mobile atau game berperang menggunakan senjata lainnya terjadi di Kabupaten Cianjur, Remaja berusia 17 tahun menembak mati kekasih pacarnya menggunakan senapan angin.

---

<sup>8</sup> Bandura, Albert, and Richard H. Walters. *Social learning theory*. Vol. 1. Englewood Cliffs, NJ: Prentice hall, 1977.

Ria Puspita seorang korban tewas setelah tertembak oleh pelaku berinisial (AG), motif dari penembakan tersebut dikarenakan si korban hamil dan pelaku enggan untuk bertanggungjawab akhirnya korbanpun dibunuh dengan cara ditembak oleh pelaku. Berdasarkan fakta persidangan si pelaku terinspirasi dari pola permainan game mobile PUBG untuk melakukan aksi penembakannya terhadap korban. Atas perbuatannya itu si pelaku dijerat dengan pasal 80 ayat 3 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang perlindungan anak dengan ancaman pidana 15 tahun penjara. Namun, dalam amar putusan hakim menjatuhkan pidana setengah dari ancaman pidana yang tertera dalam pasal tersebut yaitu 7,5 Tahun<sup>9</sup>.

Berdasarkan fenomena dan latar belakang yang di uraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh senjata oleh *game* PUBG mobile dapat memicu tindak pidana , khususnya dalam perspektif kriminologi . dari penelitian ini diharapkan memeberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara *game* PUBG MOBILE dan prilaku tindak pidana. Sehingga, penulis tertarik untuk meneliti dan Menyusun skripsi lebih lanjut dengan judul “GAME *PLAYER UNKNOWN’S BATTLE GROUND*S (PUBG) MOBILE SEBAGAI PEMICU TINDAK PIDANA”

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam suatu penelitian bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis dan mengevaluasi masalah agar lebih fokus dan jelas sehingga mendapatkan langkah-langkah menjawab permasalahan,

---

<sup>9</sup> Putusan Pengadilan Negeri Cirebon Nomor 2/Pid.Sus-Anak/2023/PN.Cjr



berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengambil 2 rumusan masalah. sebagai berikut:

1. Apakah perilaku kognitif dari game PUBG dapat memicu tindak pidana ?
2. Bagaimana pandangan hukum terhadap game PUBG Mobile yang menjadi pemicu tindak pidana ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tujuan dari penelitian bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perilaku kognitif dari game PUBG dapat memicu tindak pidana
2. Untuk menganalisis pengaruh penayangan type senjata terhadap tindak pidana yang disebabkan oleh game PUBG .

### **D. Manfaat Penelitian**

Salah satu dari tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam dalam bagi penulis, institusi, dan masyarakat secara umum mengenai penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dari manfaat teoritis, peneliti ini bisa membantu mengembangkan pemahaman yang dapat memberi wawasan terhadap masyarakat tentang pengenalan senjata *game* PUBG MOBILE sebagai pemicu tindak pidana

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Harapan dari penelitian ini bisa menambah wawasan bagi peneliti dan menjadi sumber referensi untuk peneliti berikutnya. Dan juga sebagai syarat kelulusan di Universitas Islam Kiai Achmat Jember.

### b. Bagi Kampus

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi pada perpustakaan kampus.

### c. Bagi masyarakat

Hasil dari penelitian ini dapat memberi sumber pengetahuan terhadap masyarakat pada umumnya tentang penelitian ini.

## E. Definisi Istilah

Dalam definisi istilah berisi tentang pengertian tentang judul yang diteliti oleh peneliti mengenai arti tiap pengertian yang terdapat dalam judul penelitian'' Game *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) Mobile Sebagai Pemicu Tindak Pidana'' diantaranya sebagai berikut:

### 1. *Game*

Game merupakan sebuah pengertian yang berasal dari bahasa Inggris yaitu permainan atau kompetisi yang bisa dikatakan sebagai suatu kegiatan yang terstruktur dan biasa dilakukan untuk bersenang-senang,

sehingga permainan sudah menjadi suatu kebutuhan untuk menikmati hidup.<sup>10</sup>

## 2. PUBG MOBILE

Player Unknown's Battlegrounds atau yang kenal dengan *game* PUBG adalah *game* online pertempuran royal multiplayer yang di rilis pada tahun 2017 oleh PUBG Corporation, yaitu sebuah perusahaan *game* yang berada di korea selatan Bluehole. *Game* PUBG terinspirasi oleh sebuah film 2000 Battle Jepang. PUBG pertama kali rilis untuk Microsoft Windows melalui program beta pada awal maret dan rilis penuh pada 20 Desember 2017.<sup>11</sup>

## 3. Tindak pidana

Tindak pidana secara teoritis dapat dirumuskan sebagai “ suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum ) yang dengan sengaja ataupun tidak dengan sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, dimana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan umum.<sup>12</sup>

## F. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah dan menyajikan dan memahami isi dari penulisan skripsi ini, maka peneliti akan memaparkan sistematika pembahasan berikut ini.

<sup>10</sup> Sulaiman Aula, Hendri Ahmadian, and Basrul Abdul Majid, ‘Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkaya’, *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4.1 (2020),.

<sup>11</sup> Ovitsus Bangun and Yulhaidir, ‘Efektivitas Voice Chat Sebagai Media Komunikasi Dalam Game’, *Jurnal Komunikasi Volume*, 16.1 (2023).

<sup>12</sup> Muhammad Ainur Rosyid, *Buku Ajar HUKUM PIDANA*, (Jember: IAIN Jember 2021),

Bab 1: Dalam pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah yang menjadi sebab masalah mengapa peneliti ini dilakukan, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab 2: Berisi tentang penelitian terdahulu dan kajian teori dari para ahli tentang pengenalan senjata oleh *game* pubg mobile sebagai pemicu tindak pidana.

Bab 3: Dalam metode penelitian ini memuat cara-cara atau metode pengumpulan seperti, pendekatan dan jenis penelitian, subyek penelitian, pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, tahap tahap penelitian

Bab 4: Berisi tentang penyajian data dan analisis berupa gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, pembahasan temuan.

Bab 5: Berisi tentang dari hasil penelitian dan pembahasan. dalam pembagian ini di cantumkan penutup, kesimpulan saran-saran daftar rujukan dan lampiran-lampiran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu berisi tentang penelitian sebelumnya sebagai bahan acuan. Dimana peneliti berfokus kepada judul ” *Game Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG) Mobile Sebagai Pemicu Tindak Pidana*”. Guna menghasilkan temuan penelitian yang tepat, para peneliti menyajikan tinjauan atas studi-studi terdahulu yang dapat di jadikan sebagai acuan.

1. Pertama, skripsi yang telah di tulis oleh peneliti Fikri Irwansyah mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar, Fakultas Hukum Pidana, yang berjudul *Tinjauan kriminologi kejahatan penyediaan jasa layanan cheat pada game online studi kasus kota Makassar tahun 2020-2022*.

Penelitian yang di tulis oleh Fikri Irwansyah secara umum mengkaji tentang layana *cheat* pada *game* online. Penelitian ini untk mengetahui faktor faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kejahatan penyediaan jasa layanan *cheat* pada *game online* di kota makasar dan upaya apa untuk menanggulani apa yang di lakukan oleh aparat kepolisian.<sup>13</sup> Adapun fokus kajian yang di tulis oleh peneliti yaitu: 1. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game* online di Kota Makassar? 2. Bagaimana upaya penanggulangan oleh aparat

---

<sup>13</sup> Fikri Irwansyah, ‘*PENYEDIA JASA LAYANAN CHEAT PADA TINJAUAN KRIMINOLOGIS KEJAHATAN PENYEDIA JASA LAYANAN CHEAT PADA GAME ONLINE ( STUDI KASUS KOTA MAKASSAR TAHUN 2022-2022 )*’, 2023.

penegak hukum terhadap kejahatan penyedia jasa layanan cheat pada *game* online di Kota Makassar?

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya. Yaitu sama-sama meneliti tentang *game* online. Proposal yang di tulis oleh peneliti ini menganalisis kejahatan penyedia jasa *cheat* pada *game online* di kota Makassar dan upaya apa yang di lakukan oleh aparat kepolisian untuk menanganinya.

2. Kedua. skripsi yang telah di tulis oleh peneliti Mulyadi mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar Fakultas Hukum Pidana, Yang berjudul tinjauan kriminologi terhadap kejahatan perjudian *online* yang dilakukan oleh anak di kota Makassar.

Penelitian yang di tulis oleh Mulyadi mengkaji tentang modus perjudian online dan faktor penyebab kejahatan perjudian online yang dilakukan oleh anak-anak di Kota Makassar, serta upaya penanggulangan kejahatan perjudian online yang dilakukan oleh anak-anak di Kota Makassar.<sup>14</sup> Adapun fokus penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu:1.

Bagaimanakah modus operandi dari perjudian *online*? 2.Faktor-faktor apakah yang menyebabkan anak melakukan kejahatan perjudian *online* di Kota Makassar? 2. Bagaimanakah upaya penanggulangan kejahatan perjudian *online* yang dilakukan oleh anak di Kota Makassar?

---

<sup>14</sup> Mulyadi, *tinjauan kriminologi terhadap kejahatan perjudian online yang dilakukan oleh anak di kota Makassar*. Oleh : Mulyadi Program Studi Ilmu Hukum', 2014.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya. Yaitu sama-sama meneliti tentang *game online* yang di tinjau dari kriminologi sebagai tindak kejahatan. Proposal yang di tulis oleh peneliti ini untuk mengetahui faktor-faktor modus dari perjudian *online* dan bagaimana untuk menanulani perjudian *online* .

3. Ketiga, skripsi yang telah ditulis oleh peneliti Nurfadillah mahasiswa Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Program Studi PGMI, yang berjudul *Pengaruh Game Online player Unknowns Battle Ground (PUBG) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangabombang*.

Penelitian yang ditulis oleh Nurfadillah secara umum mengkaji tentang pengaruh *game online* PUBG terhadap motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini ingin mengetahui apakah *game* PUBG mempengaruhi terhadap motivasi belajar siswanya. Adapun fokus dari penelitian ini yaitu: 1. Untuk membuktikan pengaruh *game online* player unknowns Battle Ground (PUBG) terhadap motivasi belajar peserta didik di

SDN mangarabomba

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang *Game online*. Proposal yang ditulis oleh peneliti meneliti tentang pengaruh *game online* PUBG terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN mangarabombang.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Judul	Rumusan masalah	Metode penelitian	Kesimpulan
1	peneliti Fikri Irwansyah mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar, Fakultas Hukum Pidana, yang berjudul Tinjauan kriminologi kejahatan penyediaan jasa layanan cheat pada game online studi kasus kota Makassar tahun 2020-2022	a. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kejahatan penyedia jasa layanan cheat pada game online di Kota Makassar? b. Bagaimana upaya penanganan oleh aparat penegak hukum terhadap kejahatan penyedia jasa layanan cheat pada game online di Kota Makassar?	a. Metode penelitian empiris b. Menggunakan pendekatan buku-buku dan peraturan undang-undang, karya tulisan ilmiah dan juga data-data dari internet	a. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya kejahatan penyediaan jasa layanan cheat pada game online di kota makassar adalah faktor ekonomi, faktor lingkungan, faktor sosial budaya, faktor memiliki di bidang IT dan faktor minimnya resiko tertangkap oleh kepolisian
2	peneliti Mulyadi mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar Fakultas Hukum Pidana, Yang berjudul tinjauan kriminologi terhadap	a. Bagaimanakah modus operandi dari perjudian online? b. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan anak melakukan kejahatan perjudian	Penelitian yang dilaksanakan di Polrestabes Makassar, serta penelitian dengan mewawancari para anak yang terlibat perjudian online serta mempelajari buku-buku, perundang-	a. Modus Operandi dari perjudian online sekarang ini ada dua metode, yaitu perjudian online dengan sistem tunai dan perjudian online dengan sistem deposit. b. Faktor-faktor penyebab kejahatan



	kejahatan perjudian <i>online</i> yang dilakukan oleh anak di kota Makassar.	online di Kota Makassar? c. Bagaimanakah upaya penanggulangan kejahatan perjudian online yang dilakukan oleh anak di Kota Makassar?	undangan yang berhubungan dengan materi penulisan skripsi ini.	perjudian online yang dilakukan oleh anak di Kota Makassar terbagi atas dua garis besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal c. 3. Upaya penanggulangan kejahatan perjudian online yang dilakukan oleh anak di Kota Makassar terdiri dari upaya, yaitu : pre-emptif, preventif dan represif
3	Pengaruh <i>game</i> online player unknowns battle (PUBG) terhadap motivasi belajar peserta didik SDN 84 Mangarabombang	a. Untuk membuktikan pengaruh <i>game</i> online player unknowns Battle Ground (PUBG) terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN mangarabombang	a. Metode penelitian kuantitatif b. Pendekatan kuensioner dan dokumentasi	a. Player Unknowns Battle (PUBG) mempunyai pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang . Pernyataan ini didukung dan dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu Uji T. pada uji t dilihat dari Nilai Thitung sebesar 5.903 lebih besar dari ttabel sebesar 1,987, atau nilai probabilitas signifikan $0,000 < 0,05$ maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima.

				Artinya Game online Player Unknowns Battle (PUBG) mempunyai pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas perbedaan dan persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu, peneliti terdahulu pertama berfokus kepada layanan chat pada *game* online, peneliti terdahulu kedua berfokus kepada kejahatan perjudian online, dan peneliti terdahulu ketiga berfokus kepada pengaruh *game* PUBG terhadap motivasi belajar siswa. Jadi dapat diketahui bahwa penelitian yang akan dilakukan tidak mengulang dan tidak sama dengan penelitian terdahulu. Penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengaruh senjata oleh *game* PUBG MOBILE sebagai pemicu tindak pidana.

## B. Kajian Teori

### 1. Pendekatan teori

Kriminologi sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari sebab-sebab terjadinya kejahatan. Dikenal dengan adanya beberapa teori yang dipergunakan untuk menganalisis suatu penyebab terjadinya kejahatan, antara lain:

#### 1. Pembelajaran Sosial (*sosial learning Theory*)

*Sosial Learning Theory* pertama kali di kemukakan oleh Albert Bandura seorang psikolog aliran behaviorisme. Teori ini menjelaskan

bahwa perilaku seseorang disebabkan oleh pengalaman sesuatu yang di pelajari, seseorang dapat belajar perilaku baru melalui observasi terhadap orang lain, media sosial.<sup>15</sup> Dalam teori pembelajaran sosial menurut Albert Bandura menjelaskan ada 4 komponen dalam pembelajaran sosial ini diantaranya:

- 1) Memperhatikan (*attention*) : memperhatikan suatu objek
- 2) Menyimpan (*retention*): menyimpan apa yang telah diamati untuk diingat.
- 3) Memproduksi gerakan motorik (*motor reproduction*) menerjemahkan hasil pengamatan menjadi tingkah laku seperti yang diamati.
- 4) Penguatan dan motivasi (*vicarious-reinforcement and motivational*) dorongan motivasi untuk mengulang-ulang perbuatan yang ada supaya tidak hilang.

Menurut Albert Bandura teori belajar sosial ialah pembelajaran melalui apa yang kita lihat, dengar, dan alaminya dalam kehidupan sehari yang kemudian di implementasikan dalam kehidupan nyata. Berarti, kita dapat mengembangkan kemampuan tertentu jika rangsangan yang kita amati sesuai dengan karakteristik diri kita dan memiliki hubungan yang positif. Seseorang akan lebih cenderung meniru perilaku yang dilihatnya. Teori belajar sosial menjelaskan bahwa proses belajar terjadi ketika seseorang mengamati dan meniru perilaku

---

<sup>15</sup> Dr. Sahat Maruli T. Situmeang, S.H., M.H., *Buku Ajar Kriminologi*, Pt Rajawali Buana Pusaka, 1, Juni 2021, Hal 60

orang di sekitarnya. Artinya, informasi diperoleh dengan cara mengamati peristiwa yang terjadi di sekitar kita. Menurut teori belajar sosial, proses pembelajaran berlangsung melalui peniruan dan penerapan contoh perilaku. Seseorang juga dapat belajar melalui respons-respons baru yang didasari oleh perilaku yang dilakukan oleh orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya teori pembelajaran sosial menjelaskan perilaku seseorang sebagai bentuk intraksi timbal balik yang berkelanjutan antara perilaku, kognitif, serta dampak dari lingkungan yang didapatkan melalui tahap mengamati dan meniru.<sup>16</sup>

## 2. Desentisisasi

Teori ini menjelaskan bagaimana seseorang dapat menjadi semakin terbiasa dengan suatu kondisi atau situasi seiring berjalannya waktu. Pada awalnya, seseorang mungkin merasa tidak nyaman atau bahkan takut terhadap sesuatu yang dianggap kotor, bau, berantakan, atau mengerikan. Namun, setelah terpapar secara terus-menerus dalam jangka waktu lama, orang tersebut cenderung tidak lagi merasakan ketidaknyamanan atau masalah dengan situasi tersebut. Dalam istilah teknis, proses ini disebut desensitisasi, yaitu berkurangnya sensitivitas seseorang terhadap rangsangan tertentu. Akibatnya, individu tersebut tidak lagi bereaksi secara berlebihan atau merasa terganggu oleh hal-hal

---

<sup>16</sup> Nurul Wahyuni and Wahidah Fitriani, 'Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dan Metode Pendidikan Keluarga Dalam Islam', 11.2 (2022),

yang sebelumnya dianggap menjijikkan atau mengganggu. Proses desensitisasi ini biasanya diikuti dengan munculnya perilaku baru sebagai bentuk adaptasi, di mana seseorang belajar untuk menanggapi situasi tersebut dengan cara yang lebih tenang atau biasa. Sebagai contoh, dalam dunia kemiliteran, prajurit yang sering terpapar pada kondisi keras dan berbahaya akan menjadi lebih tahan terhadap stres dan kekerasan, sebagai hasil dari proses desensitisasi.

Menurut Marc Alexander, proses desensitisasi dapat dipercepat melalui serangkaian latihan yang intensif dan keras (hard drill) bagi calon prajurit. Tujuan dari latihan ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai baru yang lebih permisif atau toleran terhadap kematian, kehancuran, dan kekerasan<sup>17</sup>. Sebagai contoh, jika seseorang tidak lagi menganggap suatu tindakan sebagai kesalahan atau pelanggaran hukum, hal ini bisa terjadi karena ia sering terpapar atau mengetahui bahwa perilaku tersebut sering terjadi dalam komunitas yang terlibat dalam pelanggaran hukum. Akibatnya, orang tersebut mengembangkan perilaku baru sebagai bentuk adaptasinya terhadap lingkungan tersebut.

Perilaku ini biasanya bersifat akomodatif, yakni menyesuaikan dengan situasi dan kondisi di sekitarnya.<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Marc Alexander, *Justice With Both Eyes Open*, Haazard Press Limited, Chrischurch 2004, hal 86.

<sup>18</sup> Adrianus Meliala, *Korupsi di Lembaga Pemasyarakatan: reintegrasi sosial Kelam, Ketahanan Nasinal terancam*, Jurnal of Correctional Issue Vol.4 Nomor 1 Tahun 2021, ha 25

### 3. Teori *General Aggression Model* (GAM)

Perilaku agresif merujuk pada tindakan yang sengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Ini adalah bentuk perilaku negatif di mana individu cenderung memiliki niat untuk menyerang dan melukai orang lain, baik dengan cara fisik (non-verbal) maupun dengan kata-kata (verbal). Tindakan agresif ini bisa meliputi berbagai bentuk seperti menyerang, memperkosa, melukai, meremehkan, merugikan, mengganggu, merusak, mengejek, mencemooh, menuduh dengan niat jahat, atau memberikan hukuman yang berat<sup>19</sup>. Agresi verbal, khususnya, adalah bentuk agresi yang ditujukan kepada orang lain melalui kata-kata. Ini bisa berupa penggunaan kata-kata kasar atau ucapan yang bertujuan untuk menyakiti, melukai perasaan, menyinggung, atau membuat orang lain menderita.

Agresi verbal langsung adalah tindakan agresi yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berinteraksi langsung dengan individu atau kelompok lain, seperti misalnya menghina orang lain menggunakan kata-kata kasar. Perilaku agresif sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Imbalan yang diperoleh dari perilaku agresif hari ini dapat meningkatkan kecenderungan untuk menggunakan agresi pada hari-hari berikutnya<sup>20</sup>. Model Agresi Umum (*General Aggression*

---

<sup>19</sup> Baron A Robert dan Donn Bryne, *Psikologi Sosial Jilid 2*, Airlangga, Jakarta 2005, hal 40

<sup>20</sup> Karyanti, *Dance Konseling*, CV Budi Utama, Yogyakarta, 2018, hal 15

*Model/GAM*) yang dikembangkan oleh Anderson dan Bushman menjelaskan bahwa teori ini menggabungkan konsep-konsep yang berkaitan dengan struktur pengetahuan manusia serta bagaimana proses penggunaan pengetahuan tersebut membentuk persepsi, interpretasi, pengambilan keputusan, dan tindakan yang diambil. Situasi yang dipengaruhi oleh media pada waktu tertentu, yang merupakan variabel situasional, dapat mempengaruhi tingkat agresivitas seseorang melalui pengaruh kondisi emosional, kognitif, dan motivasi diri pada saat itu.<sup>21</sup>

Renzetti dan Edleson menyatakan bahwa tayangan kekerasan dalam game dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Dalam kerangka teori *General Aggression Model (GAM)*, paparan terhadap kekerasan dalam game dapat meningkatkan agresivitas individu. Paparan ini akan mempengaruhi cara seseorang merespons selama bermain game, yang dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya perilaku agresif. Teori GAM juga menjelaskan bahwa paparan kekerasan dalam game memiliki efek jangka panjang pada pemain, di mana mereka cenderung mengamati dan mempelajari elemen-elemen game tersebut. Hal ini berkaitan dengan intensitas seseorang dalam bermain game dan sejauh mana mereka terpapar pada unsur kekerasan dalam game tersebut.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Koeswara, *Agrsi Manusia*, PT Erasco Bandung, 1988, hal 146

<sup>22</sup> Renzetti, Claire M. *Encyclopedia of interpersonal violence :Video Games, Violence Exposure in*, Sage Publication, London 2008, hal 746

Teori *General Aggression Model* (GAM) digunakan untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain game online PUBG Mobile dengan perilaku agresif pada remaja. Pada awalnya, seseorang akan mengamati dan menyaksikan perilaku yang ada dalam game tersebut. Selanjutnya, jika individu tersebut tidak memiliki pemahaman yang baik tentang cara mengelola diri atau tidak dapat memilih dengan bijak perilaku mana yang sebaiknya ditiru dari game PUBG Mobile, maka ia berisiko membuat keputusan yang salah dalam bertindak. Kesalahan ini muncul akibat pengaruh negatif yang ada dalam game, seperti timbulnya perilaku agresif.

## 2. Pendekatan konseptual

### a. *Game* online

Game adalah sebuah aktivitas interaktif yang berfokus pada pencapaian tertentu, di mana terdapat pemain aktif dan lawan yang dihadapi. Selain itu, ada juga definisi lain yang menyatakan bahwa game merupakan sebuah karya seni di mana pemain membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui objek-objek dalam game, dengan tujuan untuk mencapai hasil tertentu.<sup>23</sup> seiring dengan perkembangan zaman *game* sekarang bisa dimainkan dengan online.

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Game ini dapat dimainkan melalui

---

<sup>23</sup> Teguh Martono, Kurniawan. "Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker." *Jurnal Sistem Komputer* 5.1 (2015): 23-30.



perangkat komputer atau ponsel. Permainan online memungkinkan pemain untuk bermain secara bersamaan melalui koneksi internet, dan tersedia dalam berbagai macam jenis, mulai dari game yang berbasis grafik hingga yang berbasis teks.<sup>24</sup>

Menurut Samuel, game online adalah permainan yang dilakukan melalui jaringan, di mana pemain dapat berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan meraih skor tertinggi dalam dunia virtual. Istilah "game online" sering digunakan untuk menggambarkan permainan digital yang sangat populer di era modern ini.<sup>25</sup> Salah satu game online yang banyak diminati adalah PUBG MOBILE.

Game online PUBG adalah permainan multiplayer kompetitif dengan genre utama Battle Royale. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) memungkinkan 100 pemain untuk bertarung bersama di sebuah

area yang luas. Selain bermain secara individu (solo), pemain juga dapat memilih format bermain dalam tim duo (2 orang) atau squad (4 orang), baik dengan pemain acak atau mengundang teman dari daftar teman.

Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih menantang karena lawan akan bergerak dengan strategi tertentu, sehingga pemain perlu merencanakan berbagai strategi untuk meraih kemenangan. PUBG

---

<sup>24</sup> Rita Martini and others, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online', *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2.2 (2018),

<sup>25</sup> Arif, Muhammad, and Sandy Aditya. "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang." *Journal of Intercultural Communication and Society* 1.01 (2022): 31-45.

pertama kali dirilis pada Maret 2017. Game ini dapat diunduh melalui aplikasi di Playstore untuk perangkat Android dan di App Store untuk perangkat iPhone (iOS).<sup>26</sup>

b. Tindak Pidana

Istilah *tindak pidana* berasal dari frasa dalam hukum pidana Belanda, yaitu *strafbaar feit*. Kata *straf* berarti pidana atau hukum, *baar* berarti dapat atau boleh, dan *feit* berarti tindak, peristiwa, pelanggaran, atau perbuatan. Menurut Pompe, secara teoritis, istilah *strafbaar feit* dapat dirumuskan sebagai pelanggaran terhadap norma atau gangguan terhadap ketertiban hukum, yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja oleh seorang pelaku. Penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut dianggap perlu untuk menjaga ketertiban hukum dan menjamin kepentingan umum.<sup>27</sup>

Moeljatno berpendapat bahwa, setelah memilih istilah *perbuatan pidana* sebagai terjemahan dari *strafbaar feit*, beliau memberikan definisi atau batasan bahwa perbuatan pidana adalah tindakan yang dilarang dan diancam dengan hukuman bagi siapa pun yang melanggar larangan tersebut. Selain itu, perbuatan tersebut harus benar-benar dianggap oleh masyarakat sebagai tindakan yang tidak boleh dilakukan,

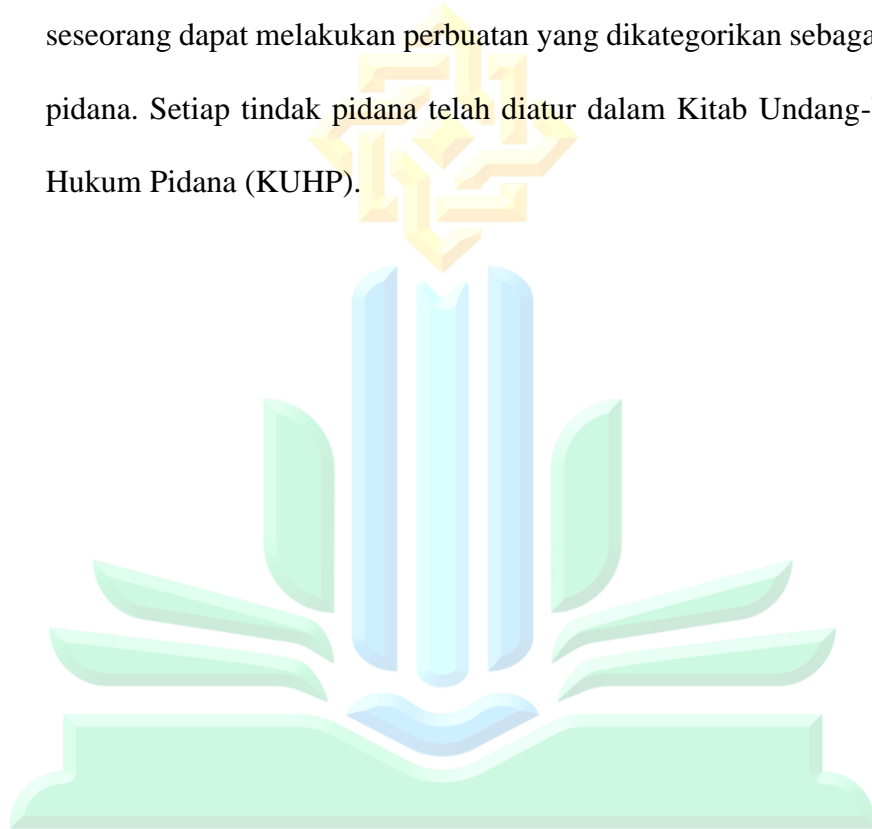
---

<sup>26</sup> Ingkiriwang, Orlandi, Debby DV Kawengian, and Yuriewaty Pasoreh. "Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas." *Acta Diurna Komunikasi* 3.2 (2021).

<sup>27</sup> Dr.Fitri Wahyuni, Rosyid, Muhammad Aenur, 'Buku Ajar Pidana', *Perpustakaan Nasional*, 2020,hal 40.

karena dapat mengganggu terciptanya tata pergaulan masyarakat yang diinginkan oleh masyarakat itu sendiri.<sup>28</sup>

Untuk merumuskan suatu tindak pidana, hal pertama yang dibahas adalah tindakan manusia, karena melalui tindakan tersebut seseorang dapat melakukan perbuatan yang dikategorikan sebagai tindak pidana. Setiap tindak pidana telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>28</sup> hal 40.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian, yang dalam bahasa Inggris disebut *research*, adalah suatu kegiatan untuk "mencari kembali" kebenaran. Pencarian kebenaran ini merujuk pada upaya manusia untuk memahami dunia beserta segala rahasia yang ada di dalamnya, dengan tujuan untuk menemukan solusi atau jalan keluar dari berbagai masalah yang dihadapi. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian normatif.<sup>29</sup>

Penelitian hukum normatif adalah suatu kajian yang mengandalkan sumber-sumber hukum berupa peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, teori-teori hukum, serta pendapat para ahli. Penelitian ini juga dikenal dengan sebutan penelitian doktrinal, penelitian pustaka, atau studi dokumen.<sup>30</sup>

#### B. Pendekatan Penelitian

Penelitian hukum menggunakan berbagai pendekatan untuk memperoleh informasi dari berbagai aspek terkait isu yang sedang diteliti. Beberapa pendekatan yang digunakan antara lain pendekatan undang-undang, pendekatan konseptual, dan pendekatan kasus.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Muhaimin, *metode penelitian hukum*, mataram University Press, juni 2020. Hal 8

<sup>30</sup> Muhaimin, *metode penelitian hukum*, mataram University Press, juni 2020. Hal 45

<sup>31</sup> Muhaimin, *metode penelitian hukum*, mataram University Press, juni 2020. Hal 55

### 1. Pendekatan Undang-undang

Pendekatan undang-undang dilakukan dengan mempelajari seluruh peraturan undang-undangan dan regulasi yang relevan dengan isu hukum apa yang sedang dibahas atau diteliti.<sup>32</sup>

### 2. Pendekatan konseptual

Pendekatan ini dilakukan dengan mengacu pada pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang didalam ilmu hukum. Pendekatan tersebut dipilih untuk mencari jawaban isu-isu hukum yang menjadi fokus didalam penelitian hukum.<sup>33</sup>

### 3. Pendekatan kasus

Pendekatan kasus ini bertujuan untuk mempelajari penerapan kaidah atau norma-norma hukum dalam praktik hukum. Fokus utamanya adalah pada kasus-kasus yang telah diputus, yang dapat ditemukan dalam yurisprudensi, terkait dengan perkara yang menjadi subjek penelitian.

## C. Sumber Bahan Hukum

### 1. Bahan hukum primer

Peneliti dalam penelitian menggunakan beberapa perundang perundang-undangan diantaranya;

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- b. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

<sup>32</sup> Muhaimin, *metode penelitian hukum*, mataram University Press, juni 2020. Hal 56

<sup>33</sup> Muhaimin, *metode penelitian hukum*, mataram University Press, juni 2020. Hal 57

- c. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
  - d. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik
2. Bahan hukum skunder
- Buku buku, jurnal-jurnal dan pendapat ahli sebagai data pendukung dari suatu yang diteliti

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang berasal dari undang-undang, buku kriminologi, dan jurnal sebagai sumber data primer dan sekunder. Peneliti mencari undang-undang serta buku-buku kriminologi yang relevan dengan permasalahan hukum yang menjadi topik penelitian ini.

Selanjutnya, peneliti menggunakan metode dokumenter. Studi dokumenter (documentary study) adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen, baik yang berbentuk tertulis. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan dan fokus permasalahan yang diteliti.<sup>34</sup>

Penelitian menggunakan dokumentasi bertujuan untuk mengetahui terkait dengan pengaruh oleh *game* PUBG sebagai pemicu tindak pidana.

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Alfabeta, 2011), hlm. 308.

## E. Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan adalah metode analisis kualitatif, yang dilakukan dengan cara menginterpretasikan atau menafsirkan bahan-bahan hukum yang telah diproses. Penggunaan metode interpretasi ini bertujuan untuk menafsirkan hukum, terutama terhadap bahan hukum primer. Selanjutnya, dalam merumuskan kesimpulan, digunakan pendekatan deduktif, yaitu menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum untuk kemudian disimpulkan dalam bentuk yang lebih spesifik dan khusus.<sup>35</sup>

## F. Tahapan-tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan tahap penelitian, terdapat beberapa langkah yang diambil oleh peneliti.:

### 1. Pra Riset

Pada tahap pertama, peneliti mengajukan judul penelitian, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan proposal yang mencakup judul, latar belakang, fokus penelitian, tujuan, dan manfaat penelitian. Setelah itu, peneliti membuat proposal untuk seminar dan melakukan revisi terakhir sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

### 2. Riset

Pada tahap ini, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan dokumentasi, menyederhanakan informasi, serta memilah dan memilih data yang relevan dengan topik penelitian. Selanjutnya, dilakukan analisis

---

<sup>35</sup> Muhaimin, *metode penelitian hukum*, mataram University Press, juni 2020. Hal 68

terhadap data yang telah dikumpulkan, dan akhirnya ditarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis tersebut.

### 3. Pasca Riset

Dalam tahapan ini melakukan bimbingan ,konsultasi revisi dan sidang skripsi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pemicu Tindak Pidana Dalam Game Mobile PUBG (*Player Unknown BattleGround*)**

##### **1. Perilaku Kognitif dan Agresifitas dalam Game Mobile PUBG (*Player Unknown BattleGround*)**

Perilaku Kognitif dan Agresifitas tentu menjadi hal yang utama dalam melakukan permainan PUBG mobile, mula dari pebelaan diri hingga keinginan ntuk membunuh karakter pemain lainnya. Jika kita tinjau dari sudut pandang psikologis tentu sangat berpengaruh terhadap seseorang anak dibawah umur. hasil temuan Profesor Psikologi Douglas A. Gentile, menyebutkan di Media Research Lab di Iowa State University, bahwa remaja akan mengalami stress akut, cemas, galau dan ketakutan sosial yang akan mengalami keruntuhan atau gangguan terhadap prestasi akademik, interaksi social serta timbulnya adanya sifat agresivitas pada remaja. Bemain Game Online PUBG berlarut-larut dapat meningkatkan resiko remaja terdampak problematika konsentrasi dan hiperaktif pada remaja meningkat daripada biasanya<sup>36</sup>.

Tingkah laku agresivitas didefinisikan suatu perbuatan atau sikap yang berarti menyakiti dan membahayakan orang lain yang berakibat merugikan atau merusak diri sendiri dan masyarakat baik secara fisik atau

---

<sup>36</sup> Annisa Aulia, Elfi Yanti Ritonga, *Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegrounds)*, Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol.8 Nomor 2 Tahun 2024, Hal 1042

psikologis<sup>37</sup>. Secara umum perilaku agresif adalah suatu perlakuan yang melakukan kekerasan atau menyakiti secara fisik dan psikis. Perilaku agresif merupakan perilaku yang diterapkan oleh remaja dengan maksud menyakiti atau membahayakan masyarakat banyak meski ada tujuan ataupun tidak. Senada dengan pendapat Brigham bahwa tingkah laku agresivitas adalah suatu sikap dan perbuatan untuk melukai orang lain<sup>38</sup>.

Menurut Koeswara menyebutkan bahwa tingkah laku agresivitas adalah perbuatan kekuatan secara fisik ataupun secara lisan terhadap masyarakat atau terhadap sesuatu hal yang dilakukan berdasarkan objek tertentu. Dalam kajian ini perilaku agresivitas berfokus kepada berkomunikasi dengan kata kata kasar, tidak sopan dalam bahasa dan lain sebagainya. penelitian ahli psikologi Douglas dan Craig Anderson menemukan hasil bahwasanya terjadi kekerasan berasal dari game PUBG berupa video memiliki dampak yang dahsyat terjadinya pada agresivitas bagi remaja jika di bandingkan terhadap teknologi game online di masa lampau.<sup>39</sup> Berdasarkan bebarapa fenomena perilaku agresif dari permainan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

<sup>37</sup> Kurnada, N., & Iskandar, R. . *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol 5 Nomor 6 Tahun 2021, hal 5667

<sup>38</sup> Kurnada, N., & Iskandar, R. . *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar*, hal 5669

<sup>39</sup> Kecanduan game online khususnya PUBG mempunyai 3 kategori sebagai berikut: pertama, kategori ringan, waktu bermain >30 menit perhari, sering bermain game online dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan kegiatan apapun; kedua, kategori sedang, waktu atau lama bermain mendekati 3-4 jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal; ketiga, kategori berat, game dijadikan sebagai prioritas utama, waktu bermain > 5 jam perhari. Hal ini menyebabkan tidak adanya berhubungan komunikasi dengan orang lain didunia nyata atau terputusnya interaksi sosial terhadap orang lain, dan remaja akan boros disebabkan keuangannya dipergunakan untuk membiaya internet dan lainnya dalam permainan game online. Dikutip dari Ibrena, *Pengaruh Kecanduan Game Player unknown Battleground (PUBG) Terhadap Tingkah Laku Hubungan Sosial Remaja Di Kota Jakarta*, E-Proceedings Of Management Vol. 6 Nomor 3 Tahun 2019.

online PUBG Tahun 2010 lalu di Alabama USA bagi suatu masalah yang mengatakan bahwasanya terdapat siswa SMP bermain GFPS (*game First Person Shooter*) melakukan tindakan membunuh tiga seorang polisi disebabkan terinspirasi dari game yang dimainkan. Selain itu kota Tangerang, ada kasus pencurian yang idenya berasal dari *game online FPS Point Blank* . Permainan tersebut menyediakan fitur untuk mendapatkan poin dengan cara menyuruh berbuat yang tindakan yang tidak baik berupa kekerasan (memukul, mencuri, menabrak mobil dan lain-lain). kegiatan agresivitas verbal begitu marak di Indonesia di kota tengerang baru baru seorang remaja melakukan perbuatan pemubunuhan terhadap teman sebayanya disebabkan temannya melakukan perbuatan mecaci maki dirinya karena kalah dalam sebuah permainan Game online PUBG<sup>40</sup>.

## 2. Hubungan Antara Game PUBG (*Player Unknown BattleGround*) dengan Tindak Pidana

*Player Unknown BattleGround* (PUBG) merupakan game online yang mengedepankan tembak-menembak dan bertahan hidup di medan perang virtual, menawarkan banyak elemen kekerasan dan agresi. Dalam konteks teori pembelajaran sosial, kita bisa menganalisis bagaimana game tersebut dapat menjadi media pembelajaran bagi perilaku agresif yang dapat memicu sebuah perilaku tindak pidana, terutama dalam bentuk kekerasan atau perilaku antisosial di dunia nyata. Jika pada awalnya seseorang melihat

<sup>40</sup> Annisa Aulia, Elfi Yanti Ritonga, *Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegroups)*, Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol.8 Nomor 2 Tahun 2024, Hal 1047

sesuatu hal sebagai tidak nyaman bahkan mengerikan, bau, jorok, kotor, kacau dan sebagainya, maka setelah beberapa lama, yang bersangkutan kemungkinan besar tidak lagi mengalami masalah dengan situasi-situasi tersebut. Istilah teknis yang biasa dipakai: yang bersangkutan tidak lagi sensitif atau mengalami desensitisasi. Alhasil, dia tidak lagi bereaksi berlebihan, atau bahkan tidak merasa sesuatu yang jorok sebagai jorok, bau sebagai bau dan seterusnya. Proses desensitisasi atau proses orang menjadi tidak sensitif ini kemudian diikuti dengan kemunculan perilaku baru. Perilaku itu kerap disebut sebagai hasil adaptasi. Bisa kita ambil contoh konteks dunia kemiliteran.

Menurut Marc Alexander proses desensitisasi diupayakan berlangsung cepat melalui sejumlah upaya aktivitas yang panjang dan keras (hard drill) bagi para calon prajurit guna memunculkan sejumlah nilai baru yang lebih permisif pada kematian, kehancuran dan kekerasan<sup>41</sup>. Dalam konteks perilaku seorang anak yang agresi tersebut berbentuk beberapa tindakan kriminal, menurut data dari KPI kriteria yang disebabkan dari pengaruh kekerasan dalam game mobile PUBG adalah penggeroyokan, penyiksaan, perang, penusukan, mutilasi, terorisme, pengrusakan barang-barang secara kasar atau ganas, pembacokan, penembakan, dan atau bunuh diri<sup>42</sup>. Hampir

---

<sup>41</sup> Marc Alexander, *Justice With Both Eyes Open*, Haazard Press Limited, Chrischurch 2004, hal 86.

<sup>42</sup> Muh Subair; Rimawidiyanti; Abu Muslim, *Prilaku Anak Pecandu Game Pubg Berkonten Kekerasan Pada Sekolah Sd Inpres Laikang Sudiang Makassar*, Seminar Series in Humanities and Social Sciences, hal 300

semua bentuk kekerasan yang disebutkan oleh KPI terdapat dalam game PUBG dan dimainkan oleh anak-anak tersebut.

a. Pengeroyokan

Permainan ini dilakukan secara tim, sehingga terkadang jika kami berjalan bersama dan menemukan musuh, meskipun ia seorang diri, tetapi kami biasanya spontan sama-sama menembak ke arah musuh dan membunuhnya. Ketika melihat darah muncrat dan tampak musuh terjatuh mati, kami tertawa bersama karena gembira dan kembali bersama-sama merebut senjata musuh yang sudah mati itu. Pada saat yang sama, peta yang ada harus diperhatikan untuk menjaga kemungkinan datangnya musuh dari arah yang lain. Jika perjalanan dilanjutkan dan di depan ada ancaman musuh, maka tampil di layar peringatan zona merah, dengan tulisan *warning! red zone has started!* Yang artinya pemain harus bersiap menghadapi kepungan musuh dan harus berhati-hati berlari sambil menyiapkan senjata untuk menembak<sup>43</sup>. Tentu sikap atau perilaku pengroyokan ini dilarang oleh

Undang-Undang, hal tersebut diatur dalam Pasal 351 KUHP, Pasal 170

KUHP, Pasal 354 KUHP, dan Pasal 338 KUHP

b. Penyiksaan

Bagi pemain game PUBG profesional, permainan ini adalah strategi dan tidak menginginkan keterlibatan emosi untuk

<sup>43</sup> Ingkiriwang, O Kawengin & Pasoreh, 10980 Ingkiriwang, O., *Kawengian, & Pasoreh, Y. (2021). Analisa Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Terhadap Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas, Acta Diruna Komunikasi, Vol 3 Nomor 2, Hal 1691*

memenangkannya. Sebab skill utama yang dibutuhkan untuk menang adalah dengan bersabar mengendalikan emosi dan tenang menghadapi situasi. Jika permainan dilakukan secara terburu-buru dengan penuh emosi, misalnya jika ada musuh yang menembak dan kita membalas dengan membabi buta, maka dipastikan musuh dengan mudah akan melumpuhkan kita. Namun berbeda dengan anak-anak yang belum begitu lihai mengendalikan emosi. Terkadang jika mereka telah menembak jatuh seorang musuh, dan ia masih terus menembak sampai terlihat darah bermuncratan, itu merupakan bentuk penyiksaan terhadap musuh. Penyiksaan biasa dilakukan terhadap tawanan, atau pada perkelahian tangan kosong, di mana pihak yang menang akan terus memukul lawannya yang sudah kalah sampai mati. Permainan dengan menabrak lawan menggunakan mobil atau motor juga merupakan hal yang disukai. Meskipun tampak menyiksa lawan yang sudah jatuh tertabrak dan ditabrak lagi berkali-kali sampai mati. Bahkan banyak penyiksaan lain yang bisa dilakukan, seperti dengan membakar musuh menggunakan bom molotov, atau mengubur musuh hidup-hidup ketika ia sudah tidak berdaya<sup>44</sup>.

c. Perang

Game ini adalah salah satu permainan yang sudah sering dipertandingkan dengan menerjunkan beberapa tim sekaligus pada satu

---

<sup>44</sup> Annisa Aulia, Elfi Yanti Ritonga, *Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegrounds)*, Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol.8 Nomor 2 Tahun 2024, Hal 1050

medan pertempuran. Meski tim-tim saling bekerja sama, tetapi strategi bertahan dan menyerang dilakukan dengan cermat dalam tanggung jawab masing-masing tim. Bahkan menjadi tanggung jawab individu yang bermain. Tim lain atau teman dalam satu tim hanya bisa melakukan *back up*, atau memberi perlindungan dari serangan musuh yang tidak disangka. Senjata yang digunakan selain untuk menembak, pemain juga banyak menggunakan granat untuk melumpuhkan serangan musuh yang berjumlah banyak. Tim yang kehilangan satu orang anggota akan semakin mudah dikalahkan. Pada akhirnya tim yang bertahan akan menjadi pemenang.

d. Pengrusakan barang-barang secara kasar atau ganas

Pengrusakan barang-barang terjadi sebagai akibat sebuah pertempuran, seperti terbakarnya mobil-mobil karena tembakan atau karena granat. Pembakaran rumah, mobil dan fasilitas lainnya dapat dilakukan dengan menggunakan bom molotov. Misalnya untuk memasuki rumah yang terkunci dapat dilakukan dengan menggunakan bom molotov, yang juga berfungsi untuk menghancurkan musuh yang mungkin ada di balik pintu. Misalnya pengrusakan atau pembakaran mobil-mobil dengan menumpuknya di suatu jembatan, agar musuh ketakutan dan tidak dapat melewati jalur yang diblokade. Kendaraan musuh yang berani lewat dipastikan akan dihancurkan dengan tembakan atau bom, orang-orang yang mengendarainya akan dibegal atau ditembak sampai mati.



e. Bunuh Diri

Kelakuan ini biasa terjadi pada anak yang baru bermain, seperti jika tanpa sengaja melompat dari rumah yang tinggi, atau tanpa sengaja ditabrak oleh kendaraan teman sendiri. Bisa juga terjadi di dalam air, ketika bermaksud sembunyi dari musuh dengan cara menyelam ke dalam air, namun karena terlalu lama, malah mati dalam air, bukan karena ditembak musuh. Kejadian mati bunuh diri secara tidak sengaja, sering kali terjadi ketika masih belajar memainkan game PUBG. Misalnya dengan memperagakan bom molotov, granat bahkan tembakan pistol yang bisa membinasakan diri sendiri. Semakin sering anak-anak memainkan game PUBG, maka akan sering mereka melakukan bentuk-bentuk kekerasan dalam game tersebut. Ditambah lagi trik-trik melakukan permainan dengan baik, sudah dapat dipelajari dengan mudah melalui Youtube dengan gratis<sup>45</sup>.

Penayangan senjata dalam game tidak hanya mempengaruhi individu secara pribadi, tetapi juga memiliki dampak sosial yang lebih luas.

Dalam konteks game seperti PUBG, senjata bukan hanya simbol kekuatan, tetapi juga menjadi elemen yang membentuk interaksi antar pemain. Beberapa dampak sosial yang terjadi antara lain<sup>46</sup>:

- a. Meningkatkan Perilaku Kompetitif yang Ekstrem, Game seperti PUBG yang menampilkan senjata sering kali memunculkan rasa kompetitif yang

<sup>45</sup> Annisa Aulia, Elfi Yanti Ritonga, *Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegrounds)*, hal 1050

<sup>46</sup> Trimawati, Abdul Wakhid, *Gambaran Perilaku Agresif Pada Remaja Yang Mengalami Kecanduan Game Online*, Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa Vol 3 Nomor 4 Tahun 2020, hal 569



kuat dikalangan pemain. Dalam beberapa kasus, hal ini dapat berubah menjadi bentuk perilaku ekstrem seperti perundungan atau konflik antar pemain yang berujung pada kekerasan verbal atau fisik. Pemain merasa terhina dalam permainan bisa mengekspresikan kemarahannya dengan cara yang lebih tidak terkendali.

- b. Penyebaran budaya Kekerasan, dalam beberapa kasus game yang sering menampilkan senjata dapat mempengaruhi budaya populer terutama dikalangan remaja atau anak. Adanya kecenderungan untuk meniru elemen-elemen dalam game (seperti senjata dan teknik bertarung) bisa berpotensi membentuk cara pandang tertentu terhadap konflik dan penyelesaian masalah dengan cara kekerasan<sup>47</sup>.

Contoh kasus atas pengaruh adanya penayangan senjata dalam PUBG Mobile atau game berperang menggunakan senjata lainnya terjadi di Kabupaten Cianjur, Remaja berusia 17 tahun tembak mati kekasih pacarnya menggunakan senapan angin. Ria Puspita seorang korban tewas setelah tertembak oleh pelaku berinisial (AG), motif dari penembakan

tersebut dikarenakan si korban hamil dan pelaku enggan untuk bertanggungjawab akhirnya korbanpun dibunuh dengan cara ditembak oleh pelaku. Berdasarkan fakta persidangan si pelaku terinspirasi dari pola permainan game mobile PUBG untuk melakukan aksi penembakannya terhadap korban. Atas perbuatannya itu si pelaku dijerat dengan pasal 80 ayat

---

<sup>47</sup> Trimawati, Abdul Wakhid, *Gambaran Perilaku Agresif Pada Remaja Yang Mengalami Kecanduan Game Online*, hal 570

3 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang perlindungan anak dengan ancaman pidana 15 tahun penjara. Namun, dalam amar putusan hakim menjatuhkan pidana setengah dari ancaman pidana yang tertera dalam pasal tersebut yaitu 7,5 Tahun<sup>48</sup>.

Berdasarkan paparan contoh kasus diatas dapat disimpulkan bahwa penayangan senjata serta cara penggunaannya dalam game mobile PUBG dapat memicu perbuatan pidana. Oleh karena perlu adanya pengawasan secara interaktif dari orang tua serta perlu adanya regulasi dan kebijakan pemerintah terkait penggunaan game mobile dan perlindungan hukum untuk mewujudkan kepastian hukum.

## **B. Bentuk Perilaku dalam Game Mobile PUBG dan Tinjauan Hukum Pidana**

### **1. Paparan Kekerasan Dalam game dan Pembentukan Sikap Agresi**

Penampilan video visual dalam game mobile PUBG, penayangan senjata dan tata cara melakukan permainannya merupakan salah satu bentuk faktor yang dapat mempengaruhi muncul tindak pidana. Paparan media Berbau kekerasan dalam jangka yang panjang memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan perilaku agresif, salah satunya agresi verbal berbentuk kejahatan kekerasan hingga pembunuhan. Menurut Buss and Perry bentuk agresifitas bukan hanya agresi verbal, akan tetapi terdapat bentuk agresifitas fisik dan emosional.<sup>49</sup> Jika melihat permainan dalam PUBG mobile, terdapat banyak adegan adegan berperang menggunakan

---

<sup>48</sup> Putusan Pengadilan Negeri Cirebon Nomor 2/Pid.Sus-Anak/2023/PN.Cjr

<sup>49</sup> Dhamayanti, E. .D., *Dampak tingkah laku Kecanduan Game Online Pemain Unknown's Battle Ground (PUBG) Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Remaja Pada Materi Lajur Reaksi Kelas XI Ipa Di Sma*. Arfak Chem : Chemistry Education Journal, Vol 3 Nomo 1 Tahun 2020, 176

senjata, serta adegan pembunuhan menggunakan senjata tajam. Hal tersebut jika dilihat dan dirasakan secara berulang-ulang maka anak tanpa disadari jika jiwanya merasa terancam atau anak itu sedang mengalami emosional yang negatif akan melakukan hal yang serupa dengan apa yang ia lihat dalam penayangan video game tersebut. Seperti yang ditemukan oleh Ujang Khaerullah dan Efri Widianti dalam jurnal penelitiannya menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan game online tingkat agresifitasnya berada dalam tingkat tinggi.<sup>50</sup>

Dalam konteks agresifitas game mobile PUBG jika ditinjau dari konsep *General Aggression Model* (GAM), Anderson & Bushman, menyebutkan bahwa teori ini banyak menggunakan konsep-konsep yang berkaitan dengan struktur pengetahuan manusia dan bagaimana proses penggunaannya hingga membentuk persepsi, interpretasi, mengambil keputusan, dan memutuskan suatu aksi. Situasi terpaan pada media pada saat tertentu yang mana merupakan variabel situasional dapat mempengaruhi tingkat agresivitas melalui pengaruh kondisi diri seseorang pada saat itu juga yang mana dipersentasikan oleh variabel efektif, kognitif dan penggerak<sup>51</sup>. Hal tersebut jika dikorelasikan dengan kondisi seorang anak yang sudah memiliki daya tangkap yang besar terhadap hal baru, maka penayangan kekerasan dan juga persenjataan dalam game mobile PUBG menjadi sangat bahaya. Karena seorang anak akan menginterpretasikan apa

---

<sup>50</sup> Ujang Khaerullah;Efri Widianti;Nina Sumarni, *Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjajaran Kampus Garytr Yang Mengalami Kecanduan Game Online*, Jurnal Keperawatan Vol 8 Nomor 1 Tahun 2020, Hal 21

<sup>51</sup> Koeswara, *Agrsi Manusia*, PT Erasco Bandung, 1988, hal 146

yang mereka lihat dan mereka alami dalam game mobile, dengan cara-cara kekerasan yang hampir mereka lakukan pada saat bermain game online.

Renzetti dan Edleson mengatakan tayangan kekerasan yang ada dalam game akan menyebabkan seseorang terkena kondisi internalnya. Dalam teori *General Aggression Model* (GAM), terpapar tayangan kekerasan yang ada didalam game akan meningkatkan agresi seseorang. Terpapar itu yang nanti akan mempengaruhi seseorang merespon ketika bermain game dan kemungkinan perilaku agresif akan meningkat. Teori (GAM) *General Aggression Model* ini juga menjelaskan bahwa adanya efek jangka panjang pada seseorang yang bermain game untuk mengamati serta mempelajari game yang dimainkan. Ini berhubungan dengan intensitas seseorang yang bermain game serta terkena unsur kekerasan dalam game tersebut<sup>52</sup>.

Teori *General Aggression Model* (GAM) ini digunakan untuk melihat hubungan antara intensitas bermain game online PUBG Mobile dengan perilaku agresif pada remaja. Awalnya, seseorang melihat serta mengamati perilaku yang ada di dalam game tersebut. Selanjutnya, jika seseorang tidak mengerti bagaimana cara untuk mengatur diri dan tidak memiliki kemampuan untuk memilih dari apa yang harus ditirukan dari game online PUBG mobile tersebut maka akan muncul kesalahan dalam

---

<sup>52</sup> Renzetti, Claire M. *Encyclopedia of interpersonal violence :Video Games, Violence Exposure in*, Sage Publication, London 2008, hal 746

memilih suatu tindakan yang disebabkan oleh efek negatif yang ada pada game online PUBG mobile tersebut seperti perilaku agresif.

Perubahan sikap dari seseorang tidak jauh dari apa yang sering dilakukan, baik itu dilihat, dirasakan atau hanya sekedar mendengar dan membaca. Begitu juga seseorang yang melakukan tindak pidana tentu memiliki pengaruh dari apa yang ia sering lakukan, dalam konteks kriminologi hal semacam ini dikenal dengan sebuah teori pembelajaran sosial. Teori ini salah satu mode teoritis utama yang menjelaskan bagaimana orang terlihat dalam tindak pidana. Teori Pembelajaran sosial menyatakan bahwa orang akan mempelajari perilaku kriminal melalui interaksi sosial dan paparan terhadap orang lain yang terlibat dalam perilaku tersebut, serta melalui penguatan dan pemodelan perilaku tersebut. Teori ini menyatakan bahwa perilaku kriminal tidak bersifat bawaan tetapi dipelajari melalui pengamatan dan peniruan orang lain<sup>53</sup>. Secara virtual penayangan senjata sebetulnya diperbolehkan, akan tetapi dalam koridor usia tertentu penayangan senjata dikhawatirkan menjadi pola konsumsi yang buruk bagi seorang anak. Faktor emosional yang masih terlalu liar dan bebas bagi anak akan berpengaruh terhadap tindakannya<sup>54</sup>. Oleh karenanya seorang anak perlu adanya pengawasan terhadap keluarga agar psikologis anak tidak terpengaruhi secara penuh dengan karakter video game yang ia mainkan.

---

<sup>53</sup> Evi Novianti, *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*, ANDI (Anggota IKAPI), Yogyakarta 2019, hal 142

<sup>54</sup> Nurul Wahyuni; Wahidah Fitriani, *Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam*, Jurnal Ilmu Kependidikan Vol 11 Nomor 2 Tahun 2022, hal 64

Contoh kasus di Cirebon merupakan dampak yang negatif dari sebuah permainan game online dalam hal ini PUBG mobile yang tidak bisa dikontrol secara penuh dengan para pemainnya. Kejahatan-kejahatan yang melibatkan anak pada umumnya dilakukan karena kurangnya pemahaman antara hal yang baik maupun buruk. Masa anak-anak adalah masa yang rawan melakukan tindakan karena masa anak-anak adalah suatu masa yang rentan dengan berbagai keinginan dan harapan untuk mencapai sesuatu maupun melakukan sesuatu. Faktor yang menyebabkan kejahatan pembunuhan yang dilakukan oleh anak adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari individu sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang disebabkan dari luar individu.

Untuk menjawab bagaimana persoalan psikologis seorang anak yang menginterpretasikan dan membuat keputusan sesuai yang mereka lihat, mendengar, dan merasakan pada game mobile PUBG, perlu ada teknik untuk mengurai kecemasan seorang anak agar kasus kriminal yang dilakukan anak menggunakan metode yang terpengaruh oleh game itu tidak terjadi. Adapun teknik tersebut adalah proses desensitisasi, dimana dalam proses ini merupakan sebuah netralisir seseorang terhadap suatu kecemasan ataupun dari kebiasaan buruk yang telah dialaminya. Dalam konteks pidana tentu terlepas dari apa yang namanya motif perilaku, motif perilaku ini tidak lain timbul dari sebuah persepsi yang buruk kemudian diinterpretasikan jika seseorang mengalami ancaman. Sama halnya jika

seseorang anak pasti memiliki masalah-masalah yang dapat memiliki potensi mengganggu psikologi, mental, ataupun fisiknya. Jika hal tersebut terjadi maka yang terjadi adalah sebuah perlawanan, perlawanan akan ia lakukan dengan cara-cara yang sering ia lihat dan ia dengar dari permainan game mobile PUBG, karena dalam video visual game tersebut disuguhkan kekerasan untuk melindungi diri atau melakukan perlawanan. Maka dari itu sangat penting dilakukannya sebuah desensitisasi kepada seorang anak untuk mengontrol emosi dan psikologinya agar tidak terpengaruhi oleh ancaman ancaman yang terjadi pad game mobile PUBG.

## 2. Aspek Hukum Terkait Dengan Penayangan Senjata dalam Game PUBG

Segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari pasti memiliki potensi sebagai aspek hukum. Aspek hukum merupakan kaidah normatif yang berisikan norma-norma atau aturan-aturan yang menjadi landasan bagi kita sebagai manusia yang bermasyarakat. Hans kelsen, menjelaskan bahwa untuk mencapai sebuah keadilan yang substantif perlu adanya kajian-kajian secara kognitif yang mencakup aspek sosiologis dan filosofis, dalam bentuk hukum yang tertulis. Itulah mengapa sangat penting diperhatikan segala aspek kehidupan manusia perlu ada hukum teryulis yang mengatur secara spesifik dan diimplementasikan secar baik dan benar oleh semua elemen masyarakat.

Permainan video, khususnya game kekerasan seperti PUBG (*PlayerUnknown's Battlegrounds*), telah menjadi subjek perhatian di berbagai bidang, termasuk hukum, seiring dengan meningkatnya



popularitas game-game tersebut dan dampaknya terhadap perilaku sosial. Penayangan senjata dalam game PUBG menjadi salah satu aspek yang perlu dianalisis dari sudut pandang hukum, karena penggunaan senjata dalam game ini mempengaruhi pemain baik secara psikologis maupun dalam hal perilaku sosial di dunia nyata. Dalam konteks ini, ada beberapa aspek hukum yang perlu dibahas terkait dengan dampak dari penayangan senjata dalam PUBG, termasuk peraturan game, hak kekayaan intelektual, cybercrime, perlindungan anak, hingga penanganan tindak pidana yang bisa timbul dari pengaruh game tersebut.

a. Peraturan Hukum tentang Game dan Kekerasan Dalam Game Mobile

Kehadiran hukum dengan fungsinya sebagai *a tool of social control* sangat diperlukan, yakni fungsi hukum sebagai alat pengendali sosial". Menurut Ronny Hantijo Soemitro, kontrol sosial adalah aspek normatif dalam kehidupan sosial yang berfungsi untuk memberikan definisi terhadap perilaku yang dianggap menyimpang, serta konsekuensi-konsekuensi yang timbul akibat perilaku tersebut.

Konsekuensi ini dapat berupa larangan, tuntutan, sanksi pidana, atau pemberian ganti rugi. Di dalam peraturan hukum di Indonesia, pengaturan mengenai kejahatan yang berkaitan dengan kesusilaan melalui media elektronik diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyatakan bahwa:

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya



Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.<sup>55</sup>

Dengan melakukan pengertian secara sistematis terhadap Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sebagai ketentuan umum, dapat dipahami bahwa Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik melarang segala bentuk aktivitas yang melanggar norma kesusilaan yang dilakukan lewat media elektronik. Berdasarkan penjelasan Pasal 27 ayat (1), istilah "mendistribusikan" merujuk pada tindakan mengirimkan atau menyebarkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau pihak melalui sistem elektronik. Sementara itu, "mentransmisikan" berarti mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui sistem elektronik. Sedangkan "membuat dapat diakses" berarti semua tindakan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi elektronik atau dokumen elektronik tersebut bisa diketahui oleh pihak lain atau publik.

Secara hukum, ketentuan dalam pasal ini memberikan perlindungan terhadap pengguna media elektronik, termasuk anak-anak.

Namun, secara spesifik, pasal ini belum memberikan dampak signifikan dalam hal pengawasan terhadap pengaruh game online, karena peraturannya masih bersifat umum dan tidak secara khusus mengatur

---

<sup>55</sup> Pasal 27 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

pengawasan terhadap konten dan dampak game online terhadap anak-anak.<sup>56</sup>

Dari berbagai permasalahan yang muncul di bidang teknologi, peneliti akan fokus membahas salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh permainan interaktif elektronik, yang lebih dikenal dengan sebutan game online. Dijelaskan dalam Pasal 1 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, game interaktif elektronik adalah sebuah permainan yang menyebabkan adanya interaksi antara pemain, dengan ciri-ciri utama seperti adanya tujuan (objectives) dan aturan (rules) yang berbasis elektronik dalam bentuk aplikasi perangkat lunak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan merumuskan efek negatif yang disebabkan oleh permainan interaktif elektronik sesuai dengan peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik. Masih banyaknya anak yang berusia di bawah umur yang memainkan game interaktif elektronik, terutama yang mengandung unsur kekerasan, menunjukkan perlunya tindakan tegas. Ini bisa dilakukan melalui penguatan peraturan yang lebih ketat, serta

---

<sup>56</sup> L.Heru Sujarmawardi, *Analisis Yuridis Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, *Dialogia Iuridica* Vol. 9 Nomor 2 Tahun 2018, Hal 91

upaya preventif melalui pengawasan dari lingkungan terdekat anak, seperti keluarga dan sekolah<sup>57</sup>.

Berdasarkan deskripsi di atas, permainan PUBG menunjukkan adanya unsur kekerasan, bahkan niat untuk saling membunuh antar pemain. Hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 4 ayat 2 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, yang menyatakan bahwa konten yang dimaksud ayat 1 terdiri dari:

- 1) Rokok, minuman keras, dan narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lainnya;
- 2) Kekerasan;
- 3) Darah, mutilasi, dan kanibalisme;
- 4) Penggunaan bahasa;
- 5) Penampilan tokoh;
- 6) Seksual;
- 7) Penyimpangan seksual;
- 8) Simulasi judi;
- 9) Horror; dan
- 10) Interaksi daring<sup>58</sup>

<sup>57</sup> Deny Febri Suhartata, *Ketaatan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik Di Wilayah Ketintang Kota Surabaya (Studi Kasus Permainan Interaktif Elektronik PUBG)*, Jurnal Hukum Universitas Negeri Surabaya Vol 2 Nomor 3 Tahun 2019, hal 124

<sup>58</sup> Pasal 4 ayat (2) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Berdasarkan penjelasan Pasal 4 ayat 2 di atas, dapat dipahami bahwa pemerintah, lewat Menteri Komunikasi dan Informatika, telah melarang permainan interaktif elektronik yang didalamnya mengandung unsur kekerasan untuk dimainkan oleh anak-anak di berusia di bawah umur. Dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, terdapat lima kategori usia yang ditetapkan sebagai kelompok pengguna permainan interaktif elektronik.

Pasal 6 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, yang berbunyi :

Permainan Interaktif Elektronik yang di klasifikasikan kedalam kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih harus memenuhi kriteria:

- a. Tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkotika, psikotropika dan zat adiktif lainnya;
- b. Tidak menampilkan kekerasan;
- c. Tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli;
- d. Tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan atau humor dewasa;
- e. Tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan atau bokong;
- f. Tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual;
- g. Tidak menampilkan penyimpangan seksual;
- h. Tidak mengandung simulasi judi;
- i. Tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan atau takut yang amat sangat; dan atau
- j. Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan dan pertukaran data pribadi.<sup>59</sup>

<sup>59</sup> Pasal 6 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah perusahaan game agar dapat dimainkan oleh anak-anak berusia 7 tahun ke atas, salah satunya adalah tidak menyangakan unsur kekerasan di dalamnya. Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, PUBG termasuk dalam game yang hanya boleh dimainkan dan diakses oleh yang berusia 18 tahun ke atas. Meskipun demikian, menurut PLT Kepala Biro Humas KEMKOMINFO RI, Ferdinandus Setu, meskipun PUBG telah ditetapkan untuk usia 18 tahun ke atas, masih banyak anak di bawah umur yang tetap memainkannya. Oleh karena itu, ia mengimbau orang tua untuk lebih aktif mengawasi anak-anak mereka agar tidak mengenal game ini. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga sedang mempelajari dampak dari permainan PUBG. Ketua KPAI, Susanto, menegaskan bahwa jika terbukti permainan ini berdampak negatif, terutama dalam hal kekerasan dan sadisme yang mempengaruhi anak, maka PUBG bisa saja dilarang. Game dengan genre battle royale ini telah memiliki 30 juta pengguna aktif harian dan diunduh ratusan juta kali, namun fakta menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak di bawah usia 18 tahun yang mengaksesnya, bahkan menjadi sangat tertarik dengan game yang mengandung unsur kekerasan ini.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Kominfo Blokir Game PUBG dan Mobile Legends, Hoaks tau Fakta, dikutip pada tanggal 2 Nopvember 2024, <https://tekno.kompas.com/read/2019/01/10/17013697/kominfo-blokir-game-pubg-dan-mobile-legends-hoaks-atau-fakta>

Game bergenre peperanangan disebut-sebut telah lebih 30 juta pemain aktif tiap hari dan didownload ratusan juta kali. Faktanya dari sekian banyak pemain aktif harian dimana banyak anak-anak dibawah usia 18 tahun memainkan dan bahkan cenderung menggilai game ini yang mengandung unsur kekerasan dan pembunuhan ini<sup>61</sup>.

Berdasarkan pembahasan di atas, di luar sana masih banyak ditemukan pemain yang masih anak-anak yang berada di bawah kelompok usia yang ditentukan, namun tetap memainkan game PUBG ini. Bahkan, game ini sudah menjadi kebiasaan bagi anak-anak untuk mengisi waktu luang mereka. Dalam konteks ini, peneliti berencana untuk melakukan tinjauan yuridis terhadap Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Dalam peraturan tersebut, pemerintah berusaha membatasi penggunaan permainan interaktif elektronik dengan mengelompokkan pengguna berdasarkan usia serta menetapkan batasan jenis game yang dapat diakses sesuai dengan usia penggunanya.

b. Peran Penegak Hukum Sebagai Kontrol Sosial Terhadap Pengaruh Penayangan Senjata Dalam Game Mobile PUBG

Dalam konteks pengaruh penayangan senjata dalam game *PUBG* (PlayerUnknown's Battlegrounds), penegak hukum memiliki

---

<sup>61</sup> Fajar Pratama, *KPAI Cek Game PUBG: Jika Ada Sadisme Berefek Negatif, Tak Boleh Diakses Anak*, Detik.News Pada 21 Maret 2019, diakses pada Tanggal 2 November 2024, <https://news.detik.com/berita/d-4477435/kpai-cek-game-pubg-jika-ada-sadisme-berefek-negatif-tak-boleh-diakses-anak>

peran yang sangat penting sebagai kontrol sosial untuk memastikan bahwa konten yang disajikan kepada masyarakat, terutama anak-anak dan remaja, tidak menimbulkan dampak negatif, baik dalam aspek psikologis maupun sosial. Pengawasan terhadap konten media digital termasuk game merupakan bagian dari upaya preventif untuk mengurangi dampak buruk yang mungkin timbul, seperti kekerasan atau tindakan kriminal yang dipicu oleh pengaruh permainan<sup>62</sup>.

Kontrol sosial adalah mekanisme yang digunakan oleh masyarakat untuk mengatur perilaku individu agar tetap sesuai dengan norma-norma yang ada. Dalam hal ini, penegak hukum bertindak sebagai pihak yang mengawasi dan menegakkan aturan hukum guna memastikan bahwa perilaku atau konten dalam masyarakat (termasuk dalam media digital seperti game) tidak melanggar norma yang diterima secara sosial atau hukum.

Penegak hukum (polisi, jaksa, pengadilan) berperan untuk memastikan bahwa semua individu atau entitas yang terlibat dalam industri game, mulai dari pengembang, distributor, hingga platform game, mematuhi peraturan yang ada. Peran ini melibatkan upaya preventif dan represif untuk mengatasi masalah yang timbul akibat pengaruh penayangan senjata dalam game. Penegak hukum memiliki beberapa peran utama dalam menangani pengaruh penayangan senjata

---

<sup>62</sup> Deny Febri Suhartata, *Ketaatan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik Di Wilayah Ketintang Kota Surabaya (Studi Kasus Permainan Interaktif Elektronik PUBG)*, Jurnal Hukum Universitas Negeri Surabaya Vol 2 Nomor 3 Tahun 2019, hal 124

dalam game seperti PUBG, baik secara preventif, maupun ketika terjadi tindak pidana yang berhubungan dengan game tersebut<sup>63</sup>.

Salah satu peran penegak hukum adalah melakukan pencegahan terhadap dampak negatif yang dapat timbul dari permainan yang mengandung unsur kekerasan atau senjata. Ini dapat dilakukan melalui beberapa langkah berikut<sup>64</sup>:

#### 1) Edukasi Terhadap Masyarakat

Penegak hukum dapat bekerja sama dengan lembaga pendidikan dan organisasi masyarakat untuk memberikan pemahaman mengenai risiko yang dapat ditimbulkan oleh paparan game yang mengandung kekerasan, terutama kepada orang tua dan remaja. Edukasi ini penting agar masyarakat memahami betapa besar pengaruh game terhadap perilaku pemain, serta cara untuk membatasi akses pada konten yang tidak sesuai dengan usia.

Penegak hukum dapat bekerja sama dengan lembaga sensor atau badan regulasi lainnya (seperti Komisi Penyiaran Indonesia atau lembaga sensor film) untuk memastikan bahwa setiap game yang beredar memiliki label usia yang sesuai. Jika suatu game mengandung kekerasan atau penggunaan senjata yang tidak sesuai dengan kelompok usia tertentu, maka game tersebut seharusnya

---

<sup>63</sup> Iriani, Dewi. *Hukum sebagai alat kontrol sosial dan sistem supremasi penegakan hukum*. Justicia Islamica Vol.8 Nomor 1 Tahun 2011. Hal 25

<sup>64</sup> Iriani, Dewi. *Hukum sebagai alat kontrol sosial dan sistem supremasi penegakan hukum*. Justicia Islamica Vol.8 Nomor 1 Tahun 2011. Hal 26



tidak boleh diakses oleh anak-anak atau remaja. Penegak hukum dapat memantau dan menindaklanjuti pelanggaran atas ketentuan ini.

## 2) Regulasi dan Pengawasan Konten Game

Penegak hukum juga berperan dalam mengatur dan mengawasi konten game yang beredar di Indonesia. Pengawasan ini diperlukan agar tidak ada konten yang merusak moral masyarakat, termasuk yang mengandung unsur kekerasan atau senjata. Pemberlakuan Regulasi untuk Pengembang Game Pengembang game yang ingin mendistribusikan game di Indonesia harus mematuhi regulasi yang ada. Misalnya, game yang menampilkan senjata harus memenuhi standar tertentu, seperti tidak menampilkan kekerasan yang terlalu eksplisit atau yang dapat menstimulasi tindakan kriminal. Penegak hukum, dalam hal ini, memiliki kewajiban untuk memastikan bahwa regulasi ini diterapkan dengan baik. Jika pengembang game melanggar aturan yang ditetapkan, mereka bisa dikenakan sanksi, seperti denda, pencabutan izin distribusi, atau pelarangan game tersebut beredar di Indonesia.

Penerapan Regulasi Konten dalam Platform Digital Selain pengembang, platform digital yang mendistribusikan game (seperti Google Play Store atau Apple App Store) juga harus memastikan bahwa game yang mereka tampilkan tidak melanggar aturan yang berlaku. Penegak hukum dapat bekerja sama dengan

platform-platform ini untuk memantau dan menghapus game yang tidak memenuhi standar atau yang dapat membahayakan penggunanya. Jika diperlukan, tindakan tegas dapat diambil dengan memberikan sanksi terhadap platform yang mengabaikan regulasi ini.

Jika penayangan senjata dalam game terbukti menjadi pemicu tindak pidana di dunia nyata, maka penegak hukum memiliki peran dalam menangani kasus tersebut. Beberapa contoh tindak pidana yang mungkin terkait dengan pengaruh game mobile PUBG adalah Jika seseorang menggunakan senjata dalam kehidupan nyata setelah terinspirasi oleh game seperti PUBG, misalnya dalam kasus penyerangan atau kekerasan, penegak hukum akan bertindak untuk menegakkan hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Dalam hal ini, polisi akan melakukan penyelidikan untuk menentukan apakah ada hubungan sebab-akibat antara permainan tersebut dengan tindakan pidana yang terjadi.

Dalam beberapa kasus, penegak hukum harus melakukan penyelidikan lebih lanjut untuk memastikan apakah ada hubungan langsung antara game dengan tindakan kriminal yang dilakukan. Hal ini termasuk menyelidiki apakah pemain yang terlibat dalam kekerasan atau tindakan kriminal tersebut memiliki riwayat perilaku yang dipengaruhi oleh game yang mereka mainkan. Jika ditemukan bukti

yang cukup, penegak hukum dapat membawa kasus tersebut ke ranah hukum pidana dan melakukan penuntutan.

Penegak hukum tidak bekerja sendirian dalam mengatasi pengaruh negatif dari game yang mengandung senjata. Mereka perlu melakukan kolaborasi dengan berbagai pihak termasuk Penegak hukum dapat mengadakan dialog dengan pengembang game untuk mendorong pengembangan game yang lebih bertanggung jawab. Pengembang game dapat diajak untuk memperbaiki konten, mengurangi kekerasan yang tidak perlu, atau memasukkan mekanisme peringatan yang mengingatkan pemain tentang potensi dampak dari kekerasan dalam permainan.

Selain pengembang game, penegak hukum juga harus bekerja sama dengan lembaga pemerintah lainnya, seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), untuk mengawasi peredaran game dan memastikan bahwa game yang beredar di Indonesia sesuai dengan peraturan yang ada. Kolaborasi ini juga mencakup pengaturan dan pengawasan konten dalam game yang mengandung unsur kekerasan atau senjata, serta memfasilitasi adanya regulasi yang lebih ketat terkait pengendalian game yang dapat mempengaruhi moral dan perilaku masyarakat.

Jika terdapat pelanggaran hukum terkait dengan penayangan senjata dalam game, penegak hukum berperan dalam memberikan sanksi. Beberapa bentuk sanksi yang dapat diterapkan adalah Jika

pengembang atau distributor game terbukti melanggar regulasi yang berlaku, mereka dapat dikenakan sanksi administratif, seperti pencabutan izin distribusi, denda, atau pembatasan akses. Jika pengembang game tersebut terbukti bertanggung jawab atas kerugian yang ditimbulkan akibat pengaruh negatif game, maka sanksi pidana juga bisa dikenakan. Jika seorang pemain melakukan tindak pidana, seperti kekerasan atau penggunaan senjata di dunia nyata setelah bermain PUBG, mereka akan diproses sesuai dengan hukum pidana yang berlaku. Penegak hukum akan melakukan penyelidikan untuk mengidentifikasi apakah ada hubungan antara game dan tindak pidana tersebut dan memberikan sanksi yang sesuai.

Penegak hukum memiliki peran yang sangat penting dalam mengontrol dampak sosial dari penayangan senjata dalam game seperti *PUBG*. Melalui berbagai mekanisme kontrol sosial, seperti pencegahan, pengawasan, kolaborasi dengan pengembang dan platform digital, serta penegakan hukum terhadap pelanggaran yang terjadi, penegak hukum dapat mengurangi risiko dampak negatif dari game tersebut. Upaya ini bertujuan untuk melindungi masyarakat dari potensi tindak pidana yang dipicu oleh game yang mengandung kekerasan dan senjata, serta memastikan bahwa regulasi yang ada diterapkan dengan tegas.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) adalah game battle royale yang menampilkan berbagai jenis senjata, seperti pistol, senapan mesin, dan sniper, yang memberikan pengalaman tempur realistis. Namun, permainan ini dapat memicu dampak psikologis, terutama pada pemain muda, seperti stres, kecemasan, dan perilaku agresif. Penelitian menunjukkan bahwa elemen kekerasan dalam PUBG berpotensi meningkatkan kecenderungan agresivitas, yang dapat mendorong perilaku kekerasan di dunia nyata, termasuk tindak pidana seperti pengeroyokan, penyiksaan, dan pengrusakan. Kasus penembakan di Kabupaten Cianjur, di mana pelaku terinspirasi oleh PUBG, menunjukkan kaitan antara game ini dan tindak kekerasan. Selain itu, PUBG juga dapat meningkatkan perilaku kompetitif ekstrem dan menyebarkan budaya kekerasan di kalangan pemain, yang memengaruhi interaksi sosial mereka.

2. PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) adalah game bertema kekerasan yang melibatkan senjata dalam pertempuran, dan memiliki dampak psikologis serta sosial signifikan, terutama bagi anak-anak dan remaja.

Penayangan senjata dan adegan kekerasan dalam game ini dapat memicu agresi verbal dan fisik, serta meningkatkan kecenderungan agresivitas yang, dalam beberapa kasus, berujung pada tindakan kriminal seperti pembunuhan atau penganiayaan. Teori pembelajaran sosial menjelaskan bahwa perilaku kekerasan dapat dipelajari melalui observasi, sehingga

game seperti PUBG berpotensi mengajarkan pemain muda untuk meniru kekerasan. Kasus di Cirebon menunjukkan dampak negatifnya, di mana seorang anak melakukan tindak kriminal setelah terpapar kekerasan dalam game. Meski ada regulasi yang membatasi konten kekerasan dalam game untuk anak-anak, banyak anak di bawah umur tetap mengakses game seperti PUBG, yang ditujukan untuk usia 18 tahun ke atas. Oleh karena itu, perlu ada pengawasan lebih ketat dari orang tua, pemerintah, dan lembaga terkait seperti KPAI, serta edukasi tentang dampak negatif game ini. Pendekatan preventif yang lebih komprehensif diperlukan untuk melindungi anak-anak dari pengaruh buruk media digital dan mencegah tindak pidana yang dipicu oleh game.

## **B. Saran**

1. Untuk mengurangi dampak negatif PUBG pada pemain muda, beberapa langkah penting perlu diambil. Pertama, orang tua harus lebih sadar akan dampak permainan kekerasan terhadap kesehatan mental anak-anak, seperti stres, kecemasan, dan perilaku agresif, serta mengawasi durasi permainan dengan bijak. Kedua, perlu ada pembatasan usia yang lebih ketat untuk permainan ini, termasuk label usia yang jelas dan sistem verifikasi usia, agar anak-anak yang belum cukup umur tidak mengakses game kekerasan. Pengembang game juga bisa menyediakan mode permainan yang lebih ramah keluarga, fokus pada kerjasama tim atau strategi tanpa kekerasan. Selain itu, edukasi tentang perilaku kompetitif yang sehat dan sportifitas

dalam permainan sangat penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih positif dan mengurangi agresivitas di dunia maya.

2. Untuk mengurangi dampak negatif PUBG yang mengandung unsur kekerasan pada anak-anak dan remaja, beberapa langkah penting perlu diambil. Pertama, orang tua harus lebih aktif mengawasi jenis game yang dimainkan anak-anak, memastikan game yang dimainkan sesuai dengan usia, dan membantu anak memahami perbedaan antara dunia maya dan nyata. Kedua, perlu diterapkan pembatasan usia yang lebih ketat dengan sistem verifikasi usia di platform game, agar anak-anak tidak mengakses konten kekerasan. Selain itu, edukasi kepada orang tua tentang dampak negatif game kekerasan dan cara mengelola waktu bermain anak sangat penting. Pemerintah dan lembaga seperti KPAI harus lebih proaktif dalam memantau dan menegakkan regulasi terkait klasifikasi usia game. Peraturan yang lebih spesifik tentang larangan konten kekerasan dalam game untuk anak-anak juga perlu diberlakukan. Pendekatan preventif, seperti pendidikan tentang pengelolaan emosi dan keterampilan sosial, juga penting untuk mengurangi perilaku agresif yang dipicu oleh game kekerasan.

## DAFTAR PUSTAKA

Buku.

Megantara, Aldwin Rahadian. *Aspek Hukum Atas Senjata Api Bela Diri* Yogyakarta : Deepublish, 2021.

Harsrinuksmo, Bambang. *Ensiklopedia Keris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2004

Bandura, Albert, and Richard H. Walters. *Social learning theory*. Vol. 1. Englewood Cliffs, NJ: Prentice hall, 1977.

Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press. Juni 2020

Situmeang, S. M. T. *Buku Ajar Krimonologi*, PT Rajawali Buana Pusaka, Depok: Juni 2021.

Santoso, Joko. *Teknologi Persenjataan Modern*, Andi Offset, Yogyakarta: 2015.

Karyanti, *Dance Konseling*, CV Budi Utama, Yogyakarta: 2018.

Koeswara, *Agrsi Manusia*, PT Erasco, Bandung: 1988.

Novianti, E. *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*. Penerbit Andi, yogyakarta: 2021

Rosyid, Muhammad Ainur. *Buku Ajar Hukum Pidana* .jember : IAIN Jember, 2021

Santoso, T., & Zulfa, E. A. *kriminologi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2001

Widodo, Wahyu. *Kriminologi dan hukum pidana*. Universitas PGRI Semarang Press, Semarang; 2015

Jurnal

Aulia, A., & Ritonga, E. Y. Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegrounds). *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 1037-1047. Diakses pada tanggal 15 oktober jam 01:00 wib. <http://journal.upy.ac.id/index.php/bk/article/view/5907>

Bangun, O. Efektivitas voice chat sebagai media komunikasi dalam game pubg mobile. *Jurnal Komunikasi*, 16(1), diakses pada tanggal 15 oktober 2024 jam 12:00 wib 34 42. <https://journal.unifa.ac.id/index.php/jku/article/view/481>



- IRIANI, Dewi. Hukum sebagai alat kontrol sosial dan sistem supremasi penegakan hukum. *Justicia Islamica*, 2011, 8.1. di akses pada tanggal 13 oktober 2024 <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/justicia/article/view/527>
- Daheri, M., Sarnoto, A. Z., Riyadi, S., & Prastawa, S. (2023). Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak: Sistematik Literatur Review. *Journal on Education*, 5(4), 11791-11803. Di akses pada tanggal 15 oktober 2024 jam 23:00 wib. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2136>
- Deny Febri Suhartata, Ketaatan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik Di Wilayah Ketintang Kota Surabaya (Studi Kasus Permainan Interaktif Elektronik PUBG), *Jurnal Hukum Universitas Negeri Surabaya Vol 2 Nomor 3 Tahun 2019*, diakses pada tanggal 12 oktober 2024 jam 22:00 wib. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/novum/article/view/30181>
- Dhamayanti, E .D., Dampak tingkah laku Kecanduan Game Online Pemain Unknown's Battle Ground (PUBG) Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Remaja Pada Materi Lajur Reaksi Kelas XI Ipa Di Sma. *Arfak Chem : Chemistry Education Journal*, Vol 3 Nomo 1 Tahun 2020, 176 diakses pada tanggal 10 oktober 2024 jam 21:30 wib <http://journal.upy.ac.id/index.php/bk/article/view/5907>
- Fani, Lastri Anggi, and Syarifuddin Syarifuddin. Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Motivasi Kerja Pegawai Di Divisi Senjata Pt Pindad (persero) Bandung. *eProceedings of Management 4.2* (2017). Diakses pada tanggal 9 oktober 2024 jam 10:00 <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://jtitl.web.id/index.php/management/article/view/9262&ved=2ahUKEwjVj-enoYiKAxXcm2MGHdfYBHIQFnoECBwQAQ&usg=AOvVaw0RdHLgmV4hL2t97yX7vIFg>
- Ingkiriwang, Orlandi, Debby DV Kawengian, and Yuriewaty Pasoreh. "Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas." *Acta Diurna Komunikasi 3.2* (2021). Diakses pada tanggal 11 agustus 2024 jam 23:00 wib <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/33465>
- Iskandar, R. Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670. Diakses pada tanggal 10 agustus 2024 jam 09:00 <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1738>
- Maysila, S. kontrol sosial remaja terhadap perilaku seks bebas dalam berpacaran di smk ypkk 3 sleman. *E Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3).di aks

es pada tanggal 10 agustus 2024 20:00 wib <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/societas/article/download/9101/8772>

- Meliala, A. Korupsi di Lembaga Pemasyarakatan: Reintegrasi Sosial Kelam, Ketahanan Nasional Terancam. *Journal of Correctional Issues*, 4(1), 23-32. Diakses pada tanggal 14 oktober 2024 09:00 wib <https://scholar.archive.org/work/wn3loyno55crbjnrxfkzr7m3qe/access/wayback/https://journal.poltekip.ac.id/jci/article/download/52/45/>
- Muh Subair; Rimawidiyanti; Abu Muslim, Prilaku Anak Pecandu Game Pubg Berkonten Kekerasan Pada Sekolah Sd Inpres Laikang Sudiang Makassar, Seminar Series in Humanities and Social Sciences, diakses pada tanggal 12 oktober 2024 jam 08:30wib.<https://scholar.google.com/scholar?>
- Nurul Wahyuni; Wahidah Fitriani, Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam, *Jurnal Ilmu Kependidikan* Vol 11 Nomor 2 Tahun 2022, diakses pada tanggal 8 oktober 2024 jam 03:00 wib <http://ejournal.umsorong.ac.id/index.php/jq/article/view/2060>
- Seftiawan, R., Arisandi, Pebrianti, K., Heru, J., & Dimas, M. G. (2023, November). Analisis Simulasi, Simulakra dan Hiperrealitas Pada Video Game PUBG. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Media* (pp. 170177). Diakses pada tanggal 07 oktober 2024 12:00 wib <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/view/6964>
- Simamora, C. M., Kennedy, H. F., Nurhuda, S., Agustiawan, M., Prawira, M. Y., & Siregar, R. Penyalahgunaan Narkoba Pada Remaja Ditinjau Dari Teori Asosiasi Diferensial. *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, (3), 811-817. Diakses pada tanggal 15 november 2024 jam 12:00 wib <https://scholar.google.com>
- Suhartata, D. F., & Sulistyowati, e. ketaatan peraturan menteri komunikasi dan informatika nomor 11 tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik di wilayah ketintang kota surabaya (studi kasus permainan interaktif elektronik pubg). *novum: jurnal hukum*, 6(2). Diakses pada tanggal 15 oktober 02:00 wib <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/novum/article/view/30181>
- Sujamawardi, L. H. . Analisis Yuridis Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Dialogia Iuridica*, 9(2).diakses pada tanggal 12 oktober 2024 03:00 wib <http://114.7.153.31/index.php/dialogia/article/view/974>

Suriani, L. Pengelompokan Data Kriminal Pada Poldasu Menentukan Pola Daerah Rawan Tindak pidana Menggunakan Data Mining Algoritma K-Means Clustering. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 1(2), 151-157. Diakses pada tanggal 12 oktober 2024 jam 01:00 wib <https://scholar.google.com/>

Teguh Martono, K. Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30. Diakses pada tanggal 13 oktober 2024 jam 08:00 wib <http://scholar.google.co.id/citations?user=3DQNNmUfcAAAAJ&hl=3Den&ved=2ahUKEwujqYzMpoiKAXA3jgGHdpSB48QFnoECBcQAQ&usq=AOvVaw3F48-tdyNPjANqg065ZVg9>

Trimawati, T., & Wakhid, A. The Description of Aggressive Behavior in Teens Addicted to Online Game. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), 567-570. Diakses pada tanggal 12 oktober 2024 jam 15:00 wib <http://journal.pppi-jateng.org/index.php/jikj/article/view/763>

Ujang, U. K., Widiyanti, E., & Sumarni, N. Tingkat agresivitas mahasiswa universitas padjadjaran kampus garut yang mengalami kecanduan game online. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(1), 16-25. Diakses pada tanggal 15 oktober 2024 jam 09:00 wib. <http://ejournal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/167>

Wahyuni, N., & Fitriani, W.. Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60-66. Diakses pada tanggal 14 oktober jam 21:00 wib <http://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/jq/article/view/2060>

Wibowo, M. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. "Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile"(Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta) diakses pada tanggal 13 oktober 2024 jam 07:00 wib <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/89395>

Wijayanto, D. E. Kewenangan Provos dalam Menghadapi Penyalahgunaan Senjata Api oleh Anggota Kepolisian. *Jurnal Independent*, 3(2), 36-59 diakses pada oktober jam 08:00 wib <http://jurnalhukum.unisla.ac.id/index.php/independent/article/view/39>

Peraturan Perundang- Undangan

Sekretarian Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Putusan Pengadilan Negeri Cirebon Nomor 2/Pid.Sus-Anak/2023/PN.Cjr

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

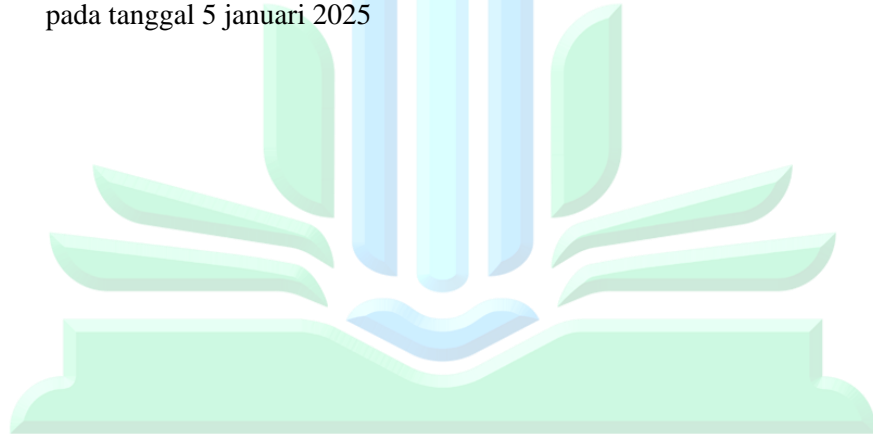
Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

#### WEB

Kominfo Blokir Game PUBG dan Mobile Legends, Hoaks tau Fakta, dikutip pada tanggal 2 Nopvember 2024, <https://tekno.kompas.com/read/2019/01/10/17013697/kominfo-blokir-game-pubg-dan-mobile-legends-hoaks-atau-fakta>

Fajar Pratama, *KPAI Cek Game PUBG: Jika Ada Sadisme Berefek Negatif, Tak Boileh Diakses Anak*, Detik.News Pada 21 Maret 2019, diakses pada Tanggal 2 November 2024, <https://news.detik.com/berita/d-4477435/kpai-cek-game-pubg-jika-ada-sadisme-berefek-negatif-tak-boleh-diakses-anak>

Game PUBG <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tencent.ig&hl=id&pli=1> pada tanggal 5 januari 2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Faisol Rizal

NIM 204102040004

Program Studi : Hukum Pidana Islam

Fakultas : Fakultas Syariah

Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur menjiplak dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Jember, 22 November 2024

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Saya yang menyatakan,

J E M B E R



**Muhammad Faisol Rizal**  
**NIM. 204102040004**

## BIODATA PENULIS



### A. Identitas Diri

Nama : Muhammad Faisol Rizal  
Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 09 Maret 2001  
Jenis Kelamin : laki-laki  
Agama : Islam  
NIM : 204102040004  
Fakultas : Syariah  
Jurusan/Program Studi : Hukum Pidana Islam  
Alamat : Dusun kebun RT/RW 024/006 Desa Sucolor,  
Kecamatan Maesan, Kabupaten Bondowoso  
Email : muhammadfaisolrizal@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

1. RA Miftahul Ulum Sucolor
2. MI. Miftahul Ulum Sucolor
3. Mts. Nurul Hasan Dadapan
4. MA. Nurul Qarnain Sukowono
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### C. Pengalaman Magang

1. Pengadilan Negeri BONDOWOSO