



**JURNAL ILMU HUKUM, HUMANIORA
DAN POLITIK (JIHHP)**

E-ISSN: 2747-1993 | P-ISSN: 2747-2000

<https://dinastirev.org/JIHHP>

dinasti.info@gmail.com

+62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jihhp>.

Received: 1 Agustus 2024, Revised: 5 Agustus 2024, Publish: 8 Agustus 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pemenuhan Hak Anak Bermain *Player Unknown's Battleground* Perspektif Uu No. 23 Tahun 2002 Dan Maslahat

Sugiono¹, Zaid AlFauza Marpaung²

¹Hukum Keluarga Islam, Syariah dan Hukum, UIN Sumatera Utara Medan,
Sugiono0201202046@uinsu.ac.id

²Hukum Keluarga Islam, Syariah dan Hukum, UIN Sumatera Utara Medan
zaidalfauzamarpaung@uinsu.ac.id

Corresponding Author: Sugiono0201202046@uinsu.ac.id

Abstract: *this study aims to determine how the understanding and implementation of children's rights, including the right to play *PlayerUnknown's battleground's* as stipulated in law no. 23 of 2002 on Child Protection and welfare. The problem occurred in Bukit Sari village, Padang Tualang District, Langkat regency, because of the Prohibition of parents to children in playing games and this is not in accordance with the Child Protection Act. This type of research is empirical research using qualitative approaches and data collection techniques used are observation, field and interview techniques. Data analysis used is Miles and Huberman model analysis. The results of this study found that in the village in the perspective of Law No.23 of 2002, parents in the village do not exercise the right of children to play, because playing is for the benefit and development of children, and there are parents who are still watching closely. When viewed from the benefit, what is done by the parents is actually already in accordance with the benefit, because the game contains positive and negative elements. The conclusion that the fulfillment of children's rights in playing *PlayerUnknown's battleground* must still pay attention to the perspective of Law No. 23 of 2002 on Child Protection and welfare. Children need a safe and healthy environment to grow and develop, as well as protect their rights from all forms of bad influence, be it from game Play or the surrounding environment.*

Keywords: Rights, Child, Play

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemahaman dan pelaksanaan Hak Anak, termasuk hak bermain *playerunknown's battleground's* seperti yang ditetapkan dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan masalah. Masalah yang terjadi di Desa Bukit Sari, Kecamatan Padang Tualang, Kabupaten Langkat, karena adanya larangan dari orang tua kepada anak dalam bermain game dan hal ini tidak sesuai dengan UU perlindungan anak. Jenis penelitian ini merupakan penelitian empiris dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, lapangan dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis model Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini menemukan bahwa di Desa tersebut dalam perspektif UU No.23 Tahun 2002, orang tua Di Desa tersebut tidak melaksanakan adanya hak anak dalam bermain, karena dengan bermain itu untuk kepentingan dan perkembangan anak, dan ada orang tua yang masi mengawasi dengan ketat. Jika dilihat dari kemaslahatan, apa yang dilakukn oleh orang tua itu sebenarnya suda sesuai dengan kemaslahatan, karena game itu mengandung unsur positif dan negative. Kesimpulannya bahwa pemenuhan hak anak dalam bermain *playerunknown's battleground's* harus tetap memperhatikan perspektif dari UU No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan masalah. Anak-anak memerlukan lingkungan yang aman dan sehat untuk tumbuh dan berkembang, serta melindungi hak-haknya dari segala bentuk pengaruh buruk, baik itu dari permainan game atau lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci: Hak, Anak, Bermain

PENDAHULUAN

Anak disebut sebagai individu yang masih muda atau generasi kedua, sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia. Perjanjian Internasional Perserikatan Bangsa-Bangsa tentang Hak-Hak Anak (Konvensi Hak-Hak Anak) juga mengidentifikasi anak sebagai orang yang berumur di bawah 18 tahun, kecuali dalam kasus-kasus spesifik. Konvensi Hak Anak ini ditetapkan pada tanggal 20 November 1959 sebagai standar internasional untuk pengakuan hak anak. Konvensi yang mengatur tentang hak anak terdapat 54 pasal dan cara pengakuannya oleh pihak yang meratifikasinya. Konvensi Hak Anak juga mengatur beberapa masalah yang terkait dengan situasi di mana anak melakukan pelanggaran hukum. (Darmi 2016)

Anak adalah seseorang yang dilahirkan oleh seorang perempuan yang menikah (Novitasari et al. 2023), Menurut ketentuan Pasal 1 ayat 1 dan 2 UU

Nomor 23 Tahun 2002 yang telah diubah oleh UU Nomor 5 Tahun 2014, orang tua mempunyai kewajiban penuh untuk menghormati hak-hak anak yang telah diatur dalam undang-undang tersebut jika anak berusia di bawah 18 tahun. Mereka percaya bahwa hak-hak anak merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Hak Asasi Manusia, dan oleh karena itu orang tua mempunyai tanggung jawab untuk melindungi dan menjamin hak-hak tersebut bagi anak-anak mereka (Kurniawan 2015). Di antara hak yang harus dipenuhi antara lain hak untuk hidup, hak untuk dewasa dan hak untuk berkembang, untuk dilindungi dari kekerasan, diskriminasi (Tang 2020). Setiap pasal memiliki fokusnya masing-masing yang membedakan satu dengan yang lain. Artikel ini secara khusus berfokus pada hak anak untuk bermain game di Desa Bukit Sari, Kecamatan Padang Tualang, Kabupaten Langkat.

Hak anak untuk bermain merupakan salah satu hak yang wajib dipenuhi oleh orang tua terhadap anaknya (Mirawati 2015), sesuai ketentuan pada Pasal 11 UU Nomor 23 Tahun 2002.

“Anak berhak untuk beristirahat dan menggunakan waktu luangnya, berkomunikasi dengan anak seusianya, bermain, menghibur dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasannya, karena tujuannya untuk pengembangan pribadi”. (Tadzkirah 2020)

Permainan *playerunknown’s battleground’s* adalah game yang cocok untuk semua orang, bahkan anak-anak. Salah satu manfaat permainan *playerunknown’s battleground’s* adalah membantu anak-anak menjadi lebih aktif dan sportif saat bermain, berkreasi, dan menghibur diri. Permainan juga membantu anak-anak belajar bahasa asing dan meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka. Meskipun dampak negatifnya termasuk penglihatan rusak, sia-sia waktu begitu saja, bahasa tidak baik, dan *don’t care* kepada lingkungan sekitarnya (Setiawan 2018)

Banyak masyarakat di dunia saat ini, menghadapi tren modernisasi dan globalisasi, menilai bahwa kondisi kehidupan masyarakat saat ini, terutama generasi penerus bangsa, sangat memprihatinkan. Pendapat ini terutama berkaitan dengan kondisi kehidupan keluarga. Oleh karena itu, upaya yang sepenuhnya mendasar adalah langkah pertama dalam mengembangkan jumlah anak dalam keluarga. Pendidikan agama, moralitas, kebijaksanaan pekerti, membaca dan menulis yang diajarkan sejak dini di rumah serta keteladanan kedua orang tua terhadap anaknya membentuk kepribadian dasar yang akan mewarnai kehidupan masa depan mereka (Putri 2023).

Oleh karenanya peneliti juga menggunakan pendekatan Maqashid syariah didalam meneliti lebih dalam tentang kasus ini, dimana yang dimaksud Maqashid syariah dapat diartikan sebagai tujuan penetapan hukum. Teori maqashid syariah dalam hukum Islam sangatlah penting, dan

pentingnya didasarkan pada fakta bahwa hukum Islam yaitu hukum yang berasal dari wahyu Tuhan dan diberikan kepada manusia yang memiliki tujuan dan hikmah tersendiri (Mupida 2021), sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-quran Surah Al- Ambiya ayat 107 :

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ

“Dan tidaklah kami mengutusmu, kecuali menjadi rahmat bagi seluruh alam” (QS. Al-Anbiya : 107)

METODE

Dengan mengeksplorasi minat bakat dalam meningkatkan kreativitas pada anak, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data mengacu pada pengumpulan data deskriptif, seperti observasi, foto, dokumen, artefak, dan catatan lapangan selama periode penelitian. Subjek penelitian adalah orang tua dan anak-anak berusia antara 13-17 tahun. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan selama periode waktu tertentu saat data dikumpulkan. Peneliti sudah menganalisis jawaban responden selama wawancara. Peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman, yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus dan interaktif hingga selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pemenuhan Hak Anak Berdasarkan UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak di Desa Bukit Sari, Kecamatan Pd.Tualang, Kab.Langkat.

Anak-anak merupakan individu harapan orang tua dan rakyat Indonesia perihal meneruskan perjuangan bangsa. Untuk memastikan bahwa setiap anak dapat memenuhi tanggung jawab ini, diperlukan peningkatan kualitas mental, fisik, dan perlindungan mereka (Sudjarat 2011). Jika kita melihat anak dari sudut pandang sosiologis, psikologis, atau hukum mungkin sangat berbeda pandangan tentang anak. Seorang anak adalah individu yang lahir dari ikatan pernikahan antara suami dan istri, mulai dari saat kelahirannya hingga belum menikah (Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini 2020). Anak memegang peran yang tak dapat dipisahkan dalam kehidupan individu, masyarakat, dan negara. Ide ini memiliki tujuan untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak mengenai tanggung jawab mereka terhadap masa depan bangsa dan negara. Setiap anak berhak memperoleh peluang untuk mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang optimal dalam dimensi fisik, mental, dan social (Tamba 2016)

Selanjutnya, untuk mencapai masa depan yang positif, penting untuk memperhatikan dan memenuhi hak-hak anak tanpa adanya diskriminasi,

sehingga masa depan mereka dapat cerah (Priatiningsih 2023). Menurut ketentuan perundang-undangan, definisi anak dinyatakan sebagai berikut: (1) Seseorang dianggap sebagai anak jika usianya belum mencapai 18 tahun, bahkan ketika mereka masih berada dalam kandungan, sesuai dengan Pasal 1 ayat 1 UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. (2) Pasal 7 ayat 1 UU Nomor 16 Tahun 2019 yang mengubah UU Nomor 1 tahun 1974 Tentang Perkawinan menyatakan bahwa izin perkawinan hanya dapat diberikan sesuai dengan Pasal 1 Ayat 1 UU Nomor 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak, yang menjelaskan bahwa seseorang dianggap sebagai anak jika usianya sudah mencapai 8 tahun tetapi belum genap 18 tahun dan belum pernah menikah. Jika menikah sebelum usia 18 tahun, orang tersebut tidak lagi dianggap sebagai anak. (3) Seseorang dianggap sebagai anak jika belum menikah dan berusia 18 tahun ke atas, atau jika sedang hamil, berdasarkan Pasal 1 Ayat 5 UU Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia.

Hak itu sebuah wewenang pribadi yg diberikan oleh hukum kepada individu. Menurut pendapat Saut Panjaitan, peran adalah sesuatu yang dapat atau tidak dilaksanakan dan bersifat opsional. Oleh karena itu, hak akan muncul ketika terjadi suatu peristiwa hukum (Sulaiman 2019).

Hak dapat didefinisikan sebagai kekuasaan atau wewenang seseorang untuk meminta sesuatu. Karena itu, hak dibagi menjadi dua : Pertama, Hak mutlak yang mencakup semua kekuasaan. Kemudian hak mutlak dibagi menjadi tiga bagian: Sejak lahir HAM sudah melekat pada diri setiap manusia, sedangkan Hak Publik Mutlak merujuk pada hak yang dimiliki oleh pemerintah untuk mengenakan pajak. Di sisi lain, Hak Perdataan mencakup hak-hak yang berkaitan dengan pernikahan, keorangtuanan, perwalian, dan pengampunan. Kedua, Hak Relatif merupakan hak yang dalam ranah hukum, subjek hukum diberikan hak oleh sistem hukum. Kategori Hak Relatif mencakup Hak Publik Relatif, yang melibatkan hak yang diberikan oleh Negara kepada pelanggar undang-undang, dan Hak Keluarga Relatif, yang melibatkan hak-hak yang diatur oleh Pasal 103 dalam Konstitusi Perdata. Di samping itu, hak kekayaan relatif mencakup semua hak yang tidak terkait dengan harta benda atau barang buatan manusia(Nursadi 2008).

Maka itu adalah satu hal yang begitu penting bagi orang tua dalam memastikan bahwa hak anak-anak mereka untuk bermain dihormati sepenuhnya. Hal ini ditegaskan secara tegas pada Pasal 3 UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak :

“Perlindungan anak bertujuan untuk menjamin bahwa hak-hak anak dipenuhi sehingga mereka dapat menjalani kehidupan, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan martabat kemanusiaan. Selain itu, anak-anak berhak dilindungi dari kekerasan dan diskriminasi, semua ini bertujuan untuk menciptakan anak-anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera.”

Dalam konteks ini, anak-anak memiliki hak untuk menggunakan waktu senggang mereka dengan bermain, berkreasi, dan mengembangkan kecerdasan serta minat bakat yg mereka memiliki, termasuk dimana anak-anak memiliki hak untuk bermain *Game Player Unknown's Battleground's* didalam menggunakan waktu luangnya. Selanjutnya, dengan menghabiskan waktu luangnya bersama teman sebaya, anak juga dapat meningkatkan kecerdasannya, sejalan dengan yang dijelaskan dalam UU tersebut. Sebagai *parent* seharusnya memastikan anak dapat istirahat dengan cukup dan menggunakan waktu luangnya untuk berkreasi, bersosialisasi dengan teman sebaya, dan bermain untuk meningkatkan kecerdasan pada anak sesuai dengan minat bakat yang anak miliki untuk pengembangan diri dimasa yang akan datang, itulah hak anak yg harus anak dapatkan.

Dalam Pasal 26 Ayat 1 Huruf (a), disebutkan bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka. UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak bertujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang memiliki moralitas yang baik, berkualitas, dan sejahtera melalui penyediaan pendidikan baik, baik yang bersifat formal maupun non-formal kepada anak-anak. Prinsip tanggung jawab penuh terhadap hak anak yang dimulai sejak kelahiran hingga mereka mencapai dewasa sesuai dengan ketentuan UU No. 23 Tahun 2002. Undang-Undang ini menjelaskan bahwa anak dianggap sebagai individu yang berada di bawah tanggung jawab orang tua hingga mencapai usia 18 tahun atau menikah. Meskipun demikian, perlu diperhatikan juga perkembangan anak dengan memberikan pendidikan guna mencapai tujuan yang diamanatkan oleh UU Perlindungan Anak. Permainan, yang dalam bahasa Inggris disebut *game* merupakan kegiatan terorganisir yang umumnya dilakukan untuk menghibur atau memperoleh kesenangan pribadi.

Menurut beberapa ahli, pengetahuan *Game* : (1) John C. Beck *Game* ialah tempat yang bagus untuk belajar memecahkan masalah secara kolektif di dunia nyata. (2) Andi Susilo, *Game* adalah kecanduan yang sulit dihilangkan seperti narkoba. (3) Samuel, *Game* adalah hiburan yang digunakan untuk menghilangkan kepenatan dari rutinitas sehari-hari.

PUBG adalah sebuah permainan video daring yang bergenre battle royale yang dikembangkan oleh perusahaan game asal Korea Selatan, yaitu Bluehole (Putra 2019). Popularitas yang sanat besar ada di permainan *PUBG* tahun 2017. *PUBG* mengusung konsep game survival yang memungkinkan pemain untuk bertahan hidup dan menjadi pemenang dalam sebuah pertempuran di sebuah pulau terpencil. Para pemain dikumpulkan secara acak dan harus mencari senjata dan peralatan untuk membunuh musuhnya dan tetap bertahan hidup. Setelah pemain terakhir yang bertahan hidup, akan menjadi pemenangnya. Game ini tersedia di berbagai platform seperti Xbox One, PC, dan juga di perangkat mobile Android dan iOS.

Terdapat beberapa mode permainan di dalam *PUBG* yang populer, namun yang paling populer adalah mode permainan *Battle Royale*. Berikut adalah deskripsi singkat mengenai mode permainan yang paling populer di *PUBG*: (1) *Classic / Battle Royale*: Mode permainan utama di *PUBG*, yang memungkinkan 100 pemain bertarung di dalam peta yang semakin mengecil dengan waktu, hingga sisanya hanya satu pemain atau satu tim. (2) *Arcade*: Mode ini tersedia dalam beberapa jenis mini-game seperti pistol metro, kehidupan parit, dan lain-lain. Mode arcade sangat cocok bagi pemain yang ingin bermain di peta yang lebih kecil dan durasi game yang lebih kurang dari durasi game seperti mode *Battle Royale*. (3) *Team Deathmatch*: Mode deathmatch berbasis tim, dengan dua tim yang bertempur untuk mencapai jumlah kematian tertentu atau skor tertinggi dalam waktu yang telah ditentukan. (4) *War*: Mode di mana pemain berjuang di dalam tim untuk mencapai skor tertentu dalam periode waktu yang telah ditentukan. (5) *Zombie*: Mode di mana pemain harus bertahan hidup dari para zombie yang muncul di dalam peta. Pemain dapat membuat benteng atau menyerang para zombie, dan bertahan hidup selama yang mereka bisa. (6) *Training*: Mode pelatihan yang memungkinkan pemain berlatih menggunakan senjata dan berlatih zoom dan teknik lainnya dalam situasi yang aman. Ada beberapa istilah dalam *PUBG* yang sering digunakan, antara lain: (1) *Drop* - mengacu pada momen saat pemain melompat dari pesawat dan terjun ke pulau tempat pertempuran terjadi. (2) *Loot* - mencari perlengkapan dan senjata di gedung dan lokasi strategis lainnya. (3) *Blue Zone* - zona yang membatasi wilayah pertempuran dan terus menyusut hingga tinggal di area yang relatif kecil. (4) *Airdrop* - paket perlengkapan dan senjata yang dijatuhkan dari pesawat dan dihinggapi parasut. (5) *Chicken Dinner* - sebuah kata kunci yang digunakan ketika Anda dan tim Anda menjadi yang terakhir bertahan hidup dalam pertempuran.

Artikel ini memaparkan hasil wawancara dengan tiga keluarga di Desa Bukit Sari, Kec. Pd. Tualang, Kab. Langkat, yang mempunyai anak berumur 18 tahun dan aktif bermain *PUBG*. Fokus wawancara meliputi tiga aspek utama, yaitu: (1) Pemahaman orang tua terhadap UU No. 23 Tahun 2002 Perlindungan Anak, terutama terkait Hak Bermain, sebagai penilaian terhadap pengetahuan keluarga mengenai undang-undang negara yang berkaitan pada pemberian hak anak; (2) mengizinkan waktu oleh orang tua, khususnya apakah mereka mengizinkan anak-anak mereka untuk bermain; dan (3) Alasan orang tua melarang anak-anak bermain *PUBG*, terutama menjelaskan pentingnya alasan di balik larangan tersebut. Tabel yang disajikan dalam artikel menunjukkan tingkat pemenuhan hak bermain anak pada Desa Bukit Sari, Kec. Pd. Tualang, Kab. Langkat.

Tabel 1.

Hasil wawancara dengan Responden di Desa Bukit Sari, kec.Pd. Tualang, Kab.Langkat

NO	Keluarga	Mengenal UU No. 23 Tahun 2002	Waktu yang diberikan	Game yang dibolehkan	Game yang dilarang
1.	Keluarga A	Tidak Mengetahui	Memberi dengan waktu Penuh	Membolehkan Semua <i>Game</i>	Tidak ada
2.	Keluarga B	Tidak Mengetahui	Memberikan dengan Sebagian waktu	<i>Game</i> yang Memiliki Edukasi	PUBG
3.	Keluarga C	Mengetahui	Memberikan Sebagian waktu	Hanya game <i>online</i> yang terkecuali	PUBG

Dari informasi yang tertera di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 3 keluarga yang disurvei, hanya 1 di antaranya yang memiliki pengetahuan mengenai UU tersebut, sementara 2 keluarga lainnya tidak mengetahuinya dan dari ketiga keluarga di atas bahwa hanya ada satu keluarga yang membolehkan anaknya ataupun memberikan anaknya bermain *game* secara penuh waktu, dan 2 keluarga di antaranya hanya memberikan waktu anaknya dalam bermain game hanya sebagian waktu saja. Dari keluarga di atas ada yang melarang anaknya bermain *PUBG* tanpa alasan, dengan upaya yang dilakukan oleh orang tuanya ialah melarangnya dengan cara menyita *Handphone* anak tersebut dan ada juga dengan cara memarahi anaknya.

Analisis Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak terkait Pemenuhan Hak Anak yang berperan sebagai pemain dalam permainan Player Unknown's Battlegrounds di Desa Bukit Sari, Kec. Pd. Tualang, Kab. Langkat.

Anak adalah individu yang lahir dari perempuan yang sudah menikah dan berusia di bawah 18 tahun, sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 1 angka 1 dan 2 UU Nomor 23 Tahun 2002, UU Nomor 39 Tahun 1999, dan UU Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak. Negara mengakui pentingnya hak-hak yang semestinya dipenuhi oleh orang tua terhadap anak mereka, mengingat peran yang sangat penting yang dimainkan oleh anak dalam kehidupan manusia, keluarga, bangsa, dan negara.

Salah satu hak anak yang harus diberikan oleh orang tua adalah hak untuk bermain, dan anak juga berhak untuk bermain sesuai dengan minat dan

bakat yang dimilikinya, sebagaimana diatur dalam Pasal 11 UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Pasal tersebut menegaskan bahwa anak memiliki hak untuk istirahat dan menggunakan waktu luangnya, berkomunikasi dengan teman sebaya, bermain, menghibur diri, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya, dengan tujuan untuk pengembangan pribadi.

Penelitian yang dilakukan di Desa Bukit Sari yang terdiri 3 (tiga) orang ayah dan ibu serta anak usia 12-17 tahun. Berdasarkan hasil observasi kepada bapak dan ibu dan anak yang aktif dalam bermain *PUBG*. Bahwasannya pemenuhan hak anak didesa tersebut telah terpenuhi, akan tetapi masih ada sebagian keluarga yang memberikan izin kepada anak-anak mereka untuk bermain, dimana hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti ada keluarga yang memberikan waktu kepada anaknya untuk bermain *game* termasuk didalamnya *Game PUBG* dengan catatan tidak lupa dengan tugas sekolah, belajar dan tidak meninggalkan sholat serta hanya dengan 2 jam sekali dalam memainkan *game* tersebut. Dan ada keluarga yang tidak mengalokasikan waktu bagi anaknya untuk bermain *Game PUBG* dikarenakan pada *Game PUBG* tidak memiliki nilai edukasi bagi anaknya, bahkan mereka tidak melarang anaknya untuk bermain jika permainan yang anaknya mainkan memiliki nilai positif bagi anaknya dan memiliki dampak meningkatnya dibidang prestasi anaknya. Sebagai upaya yang mereka lakukan terhadap anaknya ialah dengan menyita *handphone* anak tersebut. Serta salah satu keluarga yang memberikan waktu bermain kecuali pada *game* yang mengandung pada jaringan *internet* ataupun *game online* termasuk diantaranya *Game PUBG*, Karena anak tersebut belum mampu melakukan pemilihan dengan bijak dalam *game* tersebut, baik yang bermanfaat maupun yang kurang menguntungkan bagi dirinya.

Berdasarkan pemaparan diatas, bahwa penulis telah mewawancarai 3 keluarga yang berada di Desa Bukit Sari, Kec.padang Tualan, Kab. Langkat, bahwa ada 2 keluarga yang memberikan anaknya bermain permainan dengan berkumpul dengan teman-temannya yang memiliki nilai edukasi serta tidak menggunakan *handphone* ataupun bermain *game* yang menggunakan data ataupun sejenis *game online*, seperti bermain sepak bola, voli dan lainnya. Dan 1 keluarga lagi memberikan hak kepada anaknya bermain *Game online* dengan batasan waktu tertentu. Meskipun telah nyata tertulis pada UU Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 11 mengenai Hak Anak, yang menyatakan :

"Anak memiliki hak untuk beristirahat dan menggunakan waktu luang, bersosialisasi dengan anak sebaya, bermain, berkreasi, dan berkeaktifitas sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri."

Dengan mengacu pada peraturan UU yang telah disebutkan, anak-anak tidak dibatasi dalam memilih jenis permainan, dan mereka memiliki

kebebasan untuk memilih permainan sesuai keinginan mereka. Namun, terdapat 3 keluarga yang membatasi hak bermain anak-anak mereka hanya pada jenis permainan tertentu. Tindakan orang tua ini bukanlah bentuk pengabaian terhadap anak, melainkan dilakukan atas alasan tertentu yang mengandung unsur positif.

Ini tidak dapat dianggap sebagai kelalaian terhadap anak, Karena Pasal 1 Ayat 6 menyebutkan bahwa istilah anak terlantar merujuk kepada anak yang tidak mendapatkan pemenuhan kebutuhan fisik, mental, spiritual, dan sosial secara sewajarnya. Jika anak tidak berpartisipasi dalam permainan *PUBG*, mereka tidak akan mengalami gangguan fisik, mental, atau spiritual. Mereka juga tidak akan terisolasi secara sosial karena tidak bermain game tersebut, karena orang tua mereka memiliki alasan yang beralasan dan mereka tetap dapat bermain permainan lain. Sebagaimana terlihat pada Pasal 26 Ayat 1 huruf (a) :

“Orang tua memiliki tugas dan tanggung jawab untuk: (a) merawat, memelihara, dan menjaga anak; (b) mengembangkan potensi, bakat, dan minat anak sesuai dengan kapasitasnya; dan (c) mencegah pernikahan pada usia anak.”

Berdasarkan data yang penulis peroleh dari narasumber, disampaikan bahwa setiap orang tua memiliki alasan khusus ketika melarang anak mereka bermain game *PUBG*, dan alasan tersebut selaras pada Pasal 3 UU No. 23 Tahun 2002 Perlindungan Anak :

“Tujuan dari perlindungan anak adalah memastikan hak-hak anak terpenuhi sehingga mereka dapat menjalani, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan. Hal ini juga mencakup perlindungan anak dari kekerasan dan diskriminasi, dengan harapan terwujudnya anak-anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera.”

Karena itu, jika orang tua melarang anak mereka bermain game *PUBG* merupakan upaya untuk menciptakan anak-anak yang memiliki kualitas , memiliki akhlak mulia, dan hidup sejahtera, karena maksud dari orang tua ialah menjaga akal (*Hifz Aql*), dimana jika anak terlalu berlebihan didalam memainkan *game* maka akan terganggu akal nya, karena akal ini adalah satu hal pemberian dari Allah SWT ataupun Anugerah terbesar yang Allah Berikan, oleh karena itu pentingnya menjaga akal dari apa yang membuat akal tersebut rusak, karena didalam hadis dijelaskan bahwa :

“Abu Darda menyampaikan ucapan Rasulullah SAW yang menyatakan bahwa siapa pun yang mengikuti perjalanan untuk mendapatkan pengetahuan, akan dipandu oleh Allah menuju surga. Para malaikat juga akan bersuka cita dengan meletakkan sayap-sayap mereka karena gembira melihat pencari ilmu. Orang yang berilmu akan dihormati dan diminta ampunan oleh seluruh makhluk di langit dan di bumi, bahkan ikan di dalam

air. Keutamaan orang berilmu dibandingkan dengan ahli ibadah seperti keutamaan rembulan dibandingkan dengan bintang.”

Bukan hanya sekedar menjaga Akal, melainkan juga menjaga dari *Al-Hifzhu 'ala al-Nasl*, apabila jika terus dibiarkan anak berlebihan dalam memainkan *game* maka cenderung akan lebih besar dampak Negatif yang Anak dapatkan terhadap *social* disekitarnya, didalam Q.S An-Nisa' [4] : 9

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar.”

Dari ayat ini secara umum disebutkan bahwa Allah memerintahkan kita, dalam mendidik anak agar menjadi garda terdepan dengan menerepkan sikap sopan, tangguh dan beretika. Yang dikatakan lemah didalam ayat tersebut sangatlah luas, baik itu lemah Aqidah, Sosial, Ekonomi dan lain sebagainya. Kelemahan pada generasi berikutnya juga tidak lepas dari tanggung jawab generasi sebelumnya. Islam menekankan pentingnya menjaga diri dari pengaruh-pengaruh buruk yang mampu merusak identitas manusia. Oleh karena itu, orang tua harus memastikan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak, termasuk bermain *game*, tidak merusak kepentingan dan moralitas yang harus dipenuhi.

Pandangan Maslahat tentang bermain *game* adalah *game* yang memberikan manfaat dan nilai positif bagi pemainnya, misalnya untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan kognitif, sosial dan psikologis. Dalam konteks ini, pemahaman akan manfaat *game* yang bermakna penting untuk diaplikasikan dalam pemenuhan hak anak dalam bermain *game*, khususnya pada *PUBG* yang dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Pengaplikasian Maslahat dalam *game* bermakna dapat memberikan edukasi bagi pemainnya. contohnya *game* edukasi *PUBG*, *game* bermakna melibatkan pemain dalam proses pembelajaran, interaksi sosial, dan pengembangan keterampilan dalam aktivitas *game* tersebut.

Game bermakna dapat membawa dampak positif bagi pemainnya, seperti meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan sosial. Selain itu, *game* bermakna juga dapat meningkatkan minat dan motivasi pada anak untuk belajar dan mengembangkan diri. Oleh karena itu, dalam konteks *game* *PUBG*, metode maslahat yang berfokus pada pengembangan *game* bermakna diharapkan dapat membawa dampak positif bagi anak-anak dan remaja dalam pemenuhan hak mereka untuk bermain *game* secara sehat dan lebih bermanfaat. Tindakan ini dapat membantu meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *game* yang berlebihan serta mempromosikan penggunaan *game* yang lebih sehat dan bermanfaat dalam pengembangan dan

pembelajaran. Dengan begitu, game yang bermakna dapat menjadi alat bagi manusia untuk mewujudkan kebaikan dan kemaslahatan umum secara lebih luas. Pada surat al-Baqarah : 195, Allah SWT berfirman :

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

"Dan janganlah kamu membuang dirimu ke dalam bahaya dengan tanganmu sendiri, dan berbuat baiklah, sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."

ayat ini mengajarkan kepada kita untuk berbuat yang terbaik bagi diri kita sendiri dan orang lain. Oleh karena itu, penggunaan Maslahat dalam menyelesaikan masalah terkait hak anak, termasuk dalam penggunaan game merupakan upaya untuk memastikan kemaslahatan dan kebaikan bagi masyarakat dan individu.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain memiliki dampak yang signifikan bagi setiap anak, karena membantu mencegah kebosanan dan kejenuhan dalam kehidupan mereka. Namun, tidak semua jenis permainan sesuai untuk semua anak, maka itu tanggung jawab sebagai orang tua untuk mengawasi, membina anak-anak mereka dalam memilih permainan sesuai dengan situasi mereka. Setiap orang tua berharap dapat memberikan pengajaran yang baik bagi anak-anak mereka, dan mereka akan berusaha sebaik mungkin untuk memenuhi hak-hak anak mereka. Meskipun melarang anak bermain terkadang dianggap sebagai tindakan yang tidak baik, namun pada kenyataannya, beberapa larangan tersebut berguna bagi anak karena memiliki nilai positif.

pemenuhan hak anak dalam bermain *playerunknown's battleground's* harus tetap memperhatikan perspektif dari UU No. 23 tahun 2002 Perlindungan Anak dan masalah. Anak-anak memerlukan lingkungan yang aman dan sehat untuk bangun, berkembang, dan melindungi hak-haknya dari segala bentuk pengaruh buruk, baik itu dari permainan game atau lingkungan sekitarnya.

Hak anak pada Desa Bukit Sari, Kec. Pd. Tualang, Kab. Langkat telah dipenuhi, sehingga sebagian keluarga memperbolehkan anak-anak mereka untuk bermain. Namun, mereka memberlakukan sejumlah batasan dan syarat yang diterapkan oleh orang tua, termasuk batasan pelaksanaan permainan yang dapat dimainkan. Beberapa orang tua memilih untuk mengontrol macam-macam *game* yang dimainkan pada anak-anak mereka setelah menyelesaikan tugas-tugas mereka. Batasan ini mencakup permainan yang dianggap tidak mendidik, dan juga permainan online, seperti *PUBG*. Keputusan orang tua didasarkan pada Analisis Perlindungan Anak dan UU Perlindungan Anak No.23 Tahun 2002. Walaupun beberapa orang tua tidak memberi anak mereka untuk bermain permainan tertentu, seperti *PUBG*, larangan ini dianggap sah dan tidak melanggar hak bermain anak sesuai

dengan ketentuan undang-undang perlindungan anak. Alasan di balik larangan itu telah sejalan dengan ketentuan-ketentuan yang ada dalam Pasal 26 Ayat 1 huruf (a), Pasal 1 Ayat 6, Pasal 3.

REFERENSI

- Darmi, Rosmi. 2016. "Implementasi Konvensi Hak Anak Terkait Dengan Perlindungan Anak Yang Berhadapan Dengan Proses Hukum." *Jurnal Penelitian Hukum De Jure* 16 (4): 439–50.
- Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini. 2020. *Modul 2 Perkembangan Anak Usia Dini*. http://simdiklat.gtkpaud.kemendikbud.go.id/upload/modul_materi/3_Modul_Diklat_Dasar_2020_Perkembangan_Anak_Usia_Dini.pdf.
- Kurniawan, Teguh. 2015. "Peran Parlemen Dalam Perlindungan Anak." *Jurnal DPR* 6 (1): 37–51. <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/467>.
- Mirawati, Mirawati. 2015. "Hak Bermain Bagi Anak: Keharusan Atau Pilihan?" *Jurnal Pendidikan Dasar*, 97–104.
- Mupida, Siti, and Mahmadatun. 2021. "Maqashid Syariah Dalam Fragmentasi Fiqh Muamalah Di Era Kontemporer." *Al-Mawarid Jurnal Syariah Dan Hukum (JSYH)* 3 (1): 26–35. <https://doi.org/10.20885/mawarid.vol3.iss1.art3>.
- Novitasari, Ika, Sulaeman, Andi Dewi Pratiwi, and Widya Lestari. 2023. "Status Anak Hasil Perkawinan Likka Soro' Dalam Adat Mandar Menurut Perspektif Kompilasi Hukum Islam (KHI)." *Januari* 6 (1): 17–34.
- Nursadi, Harsanto. 2008. *Sistem Hukum Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Priatiningsih, Herlin. 2023. "Perlindungan Hak Asasi Anak: Fondasi Bagi Generasi Mendatang Yang Unggul." *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains* 2 (09): 752–69. <https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i09.612>.
- Putra, Tri. 2019. "SIMULAKRA HIPERREALITAS DAN REPRODUKSI TANDA GAME ONLINE-PUBG." *Jurnal Padjadjaran*.
- Putri, Amanda. 2023. "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mencegah Efek Negatif Kecanduan Smartphone." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7 (03): 508–19. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.4782>.
- Setiawan, Heri Satria. 2018. "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta." *Faktor Exacta* 11 (2): 146. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>.
- Sudjarat, Tedy. 2011. "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Anak Sebagai

- Hak Asasi Manusia Dalam Perspektif Sistem Hukum Keluarga Di Indonesia.” *Kanun Jurnal Ilmu Hukum* XIII (54): 111–32.
- Sulaiman, Abdullah. 2019. “Penghantar Ilmu Hukum.” *UIN Jakarta Bersama Yayasan Pendidikan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (YPPSDM Jakarta)*, 294.
- Tadzkirah. 2020. “Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Taman Kanak-Kanak IT Nurul Fikri Makasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* 6: 1–7.
- Tamba, Paulus Maruli. 2016. “Realisasi Pemenuhan Hak Anak Yang Diatur Dalam Konstitusi Terhadap Anak Yang Berkonflik Dengan Hukum Dalam Proses Pidanaan.” *Jurnal Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 1–4. <http://e-journal.uajy.ac.id/10659/1/JurnalHK11025.pdf>.
- Tang, Ahmad. 2020. “Hak-Hak Anak Dalam Pasal 54 UU No. 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak.” *Jurnal Al-Qayyimah* 2 (2): 98–111. <https://doi.org/10.30863/aqym.v2i2.654>.