

Constitutionality of Video Game Rating System in Regulating Sales of Video Game in Indonesia & United States = Konstitusionalitas Sistem Klasifikasi Permainan Video dalam Pengaturan Penjualannya di Indonesia & Amerika Serikat

Sukrisrich Putra, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920532404&lokasi=lokal>

Abstrak

Permainan video telah menjadi temuan yang mempengaruhi kultur kekinian dan tak bisa diabaikan. Perkembangan permainan video yang semakin realistis dalam menggambarkan realitas dan interaktif menimbulkan banyak permasalahan. Permasalahan seperti terhambatnya perkembangan anak-anak dan paparan terhadap konten dewasa sebelum waktunya mempengaruhi anak-anak, yang di mana banyak permainan-permainan video tersebut sejatinya dipasarkan untuk kaum dewasa, ketimbang anak-anak. Untuk melindungi anak-anak dari dampaknya permainan video game yang memiliki konten dewasa, pemerintah melakukan pelbagai cara, terutama cara yang koersif seperti mengundang produk hukum tertentu, yang di mana tidak jarang tidak tepat sasaran dan mempengaruhi para pelaku industri permainan video, di mana ruangan untuk kebebasan berekspresi melalui permainan yang mereka buat dibatasi. Upaya yang dilakukan dalam mencapai tujuan negara dalam melindungi anak di bawah umur dari dampak negatif permainan video tidak harus selalu dalam bentuk peraturan perundang-undangan yang bersifat memaksa, namun dengan menggunakan sistem klasifikasi yang dikelola oleh organisasi otonom yang didekasikan khusus dalam ranah ini, yang di mana akan diikuti oleh para pelaku usaha. Metode ini juga merupakan metode yang mungkin digunakan untuk menyeimbangkan kepentingan negara dan pelaku usaha tanpa perlu menciptakan rintangan yang dapat dieliminasi.

.....Video game has become an invention that shapes modern culture that cannot be ignored. As video game becoming more realistic in depicting elements that are close to its real-life counterpart and real-time interactivity come a great cost. These costs follow such as disruption of minor's development and early exposures of materials that are only befitting for adults, as in fact many of video games that are available commercially meant to be sold to mature audience, instead of minor. In protecting minors from negative effect of mature-rated video game, there are attempts taken by the State, especially coercive measure via enactment of laws, which many of them are inaccurate and harm the interest of video game companies, especially their right of express themselves freely through their works, which important to create variation of video game that is available in the market. Attempts to serve the state interest is not always limited to enactment of legal instrument, such as rating system, operated by autonomous institution that will be complied by video game companies, as this is one of the feasible method to be pursued to regulate video game industry that serve interest of most stakeholders, namely government and video game industry as a whole without putting any parties at unnecessary obstacles.