

SAKINA: Journal of Family Studies

Volume 5 Issue 1 2021

ISSN (Online): 2580-9865

Available online at: <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jfs>

Pemenuhan Hak Anak Dalam Bermain Game Mobile Legends

Boby Marfansyah Maduwu

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

bmarfansyah12@gmail.com

Abstrak

Tulisan berisi tentang pemenuhan hak anak, dimana anak memiliki hak yang harus di penuhi oleh orang tuanya sebagaimana yang tertera didalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Anak berhak mengisi waktu luangnya dengan bermain. Namun yang menjadi persoalannya ialah bagaimana ketika anak dilarang bermain dalam hal ini permainan Game *Mobile Legends*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pemenuhan hak anak *Player Mobile Legends* di Dusun Desa Marindal I Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Sumatera Utara dan menganalisis persoalan tersebut dengan Undang-Undang No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah empiris, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan memakai data deskriptif. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua didesa tersebut telah memberikan hak bermain kepada anaknya dengan syarat waktu tertentu. Kemudian ada yang memberi hak bermain kepada anak, namun jenis permainannya dibatasi oleh orang tua, seperti Game Mobile Legends sebagian orang tua melarang anaknya untuk bermain game tersebut. Hal ini dikarenakan orang tua mempunyai alasan yang positif demi kebaikan anak, dan alasan tersebut sesuai dengan pasal 1 ayat 6, pasal 3 dan pasal 26 ayat 1 huruf (a).

Kata Kunci: Hak; Anak; Player

Pendahuluan

Anak ialah seseorang yang dilahirkan oleh wanita dalam suatu perkawinan¹, dan masih dibawah 18 tahun umurnya, sebagaimana yang ada didalam Pasal 1 Ayat 1 dan 2 Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 yang telah di ubah menjadi Undang-Undang No. 5 Tahun 2014. Orang tua bertanggung jawab atas pemenuhan hak anaknya secara penuh sebagaimana yang ada pada Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 bahwa hak anak ialah tidak dapat dipisahkan dari hak asasi manusia, dimana hak anak tersebut di jamin, dilindungi dan dipenuhi oleh orang tua.² Diantaranya hak-hak yang harus dipenuhi ialah hak untuk hidup, tumbuh, berkembang, mendapatkan perlindungan dari kekerasan, deskriminasi dan lain sebagainya. Pembahasan tentang pemenuhan hak anak telah banyak dibahas sebelumnya seperti, bentuk-bentuk hak anak karyawan timatex,³ hak asuh dan hak pendidikan,⁴ hak nafkah pasca perceraian.⁵ Setiap tulisan memiliki titik fokusnya masing-masing sebagai pembeda, tulisan ini memiliki titik fokus yaitu hak bermain anak dalam bermain Game Mobile Legends di Dusun II Marindal I.

Bermain ialah bagian dari hak-hak anak yang harus ditunaikan oleh orang tua kepada anak, sebagaimana yang tertera didalam Pasal 11 Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

“Anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.”⁶

Bermain diartikan sebagai sebuah aktivitas yang dikerjakan sendiri maupun kelompok, baik dilakukan dengan benda maupun tidak yang memiliki tujuan.⁷ Seperti sepak bola, kelereng, layang-layangan, dan lain sebagainya. Teknologi digital yang

¹ Poerwardaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), 1-2

² Meutia G. Rochman, *Hak Asasi Manusia Sebagai Parameter Pembangunan*, (Jakarta: Elsam,1997), Ix

³ Luluk Amalia, “Implementasi Hak Anak Dan Nafkah Pasca Perceraian (Studi Kasus Desa Giriklopomulyo Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur)”, (2019), <https://repository.metrouniv.ac.id/151/>

⁴ Ainur Rohman Arif Sampurno, “Pemenuhan Hak Anak Pada Keluarga Bantaran Rel PT. Kereta Api Indonesia (Studi Di Kelurahan Sukoharjo Kecamatan Klojen Kota Malang)”, (2017), <http://etheses.uin-malang.ac.id/7206/>

⁵ Luluk Amalia, “Implementasi Hak Anak Dan Nafkah Pasca Perceraian (Studi Kasus Desa Giriklopomulyo Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur)”, (2019), <https://repository.metrouniv.ac.id/151/>

⁶ Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

⁷ Tadzkirah Ira Zulkifli, “Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Tk Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar,” *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 1 (2020): 6-7, <http://osj.unm.ac.id/tematik/article/view/13042/0>

semakin canggih, contohnya internet yang memberikan kemudahan untuk siapa saja dalam mengaksesnya, baik dengan *Hanphone* atau *Computer*. Permainan juga sudah banyak yang menggunakan akses internet disebut dengan *Game Online*. *Mobile Legends* ialah salah satu permainan yang dapat diakses oleh siapapun termasuk anak-anak. Dampak positif dari permainan *Mobile Legends* ialah membuat anak lebih sportif dalam bermain, berkreasi, menghibur diri, meningkatkan daya konsentrasi dan bahasa asing bagi anak.⁸ Sementara dampak negatifnya ialah mengganggu kesehatan mata, lupa waktu, mengetahui bahasa-bahasa kotor, tidak peduli terhadap yang disekitaran, dan lain sebagainya.⁹

Tentu saja, dalam bermain anak ingin merasa nyaman tanpa ada paksaan dan tekanan dari orang lain. Alamiannya dunia anak adalah bermain, dengan bermain akan menjadi aktif, akrab dengan lingkungan, dan bertujuan untuk bersenang-senang. Maka tidak dibenarkan jika orang tua sengaja menjauhkan anaknya dari dunia bermain.¹⁰

Hal yang terjadi di tengah-tengah masyarakat Dusun II Desa Marindal I Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Sumatera Utara ketika orang tua yang mengetahui anaknya bermain *Game Mobile Legends* akan dimarahi sebagai bentuk larangan bermain walaupun diwaktu luang, yang demikian itu tidak sesuai dengan Pasal 11 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pendidikan ialah salah satu faktor yang menyebabkan orang tua di wilayah ini melarang anaknya bermain *Game Mobile Legends*. Menurut masyarakat di desa ini, memanfaatkan waktu luang dengan belajar menggunakan *handphone* yang telah diberikan atau melakukan sesuatu yang bermanfaat jauh lebih baik daripada hanya bermain *Game* tersebut.¹¹ Dengan demikian anak didesa tersebut kehilangan haknya untuk bermain *Game Mobile Legend*.

Berdasarkan uraian diatas, Tujuan dari tulisan ini ialah mendeskripsikan pemenuhan hak anak Player *Mobile Legends* di Dusun II Marindal I. Kemudian dianalisis menggunakan Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

⁸ Eko Prastius, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Kemampuan Bahasa Inggris," *Journal Computer Based Information System Journal*, No. 2 (2020), 29-36, [Http://Ejournal.Upbatam.Ac.Id/Index.Php/Cbis/Article/View/1959](http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/Cbis/Article/View/1959)

⁹ Heri Satria Setiawan, "Analisis Dampak Pengaruh *Game Mobile* Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta," *Journal.Lppmunindra*, No. 2 (2018): 146-157, [Https://Journal.Lppmunindra.Ac.Id/Index.Php/Faktor Exacta/Article/View/2338](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/faktor_exacta/Article/View/2338)

¹⁰ Titi Rachmi, Syifa Urpiah, "Penerapan Bermain Bebas Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk. Mekarjaya Kec.Sepakat Kab.Tangerang," *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 1 (2020):12, [Http://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/Ceria/Article/View/2856](http://jurnal.umt.ac.id/index.php/Ceria/Article/View/2856)

¹¹ Dian Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, No: 2 (2020): 79-84, [Https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Index](https://edukatif.org/index.php/edukatif/index)

Metode Penelitian

Jenis penelitian pada tulisan ini ialah empiris, istilah lain disebut dengan *field research* atau penelitian lapangan. Dalam penelitian ini penulis mengambil data dengan terjun langsung ke lapangan yaitu lokasi pada tulisan ini di Dusun II Marindal I, Kec. Patumbak, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan disini ialah wawancara kepada 7 keluarga yang merukan 10% dari jumlah populasi yang memiliki anak dibawah umur sesuai dengan Undang-Undang tentang Perlindungan Anak sebagai data primer, kemudian buku ilmiah, jurnal ilmiah, hasil penelitian dan lain sebagainya yang berkaitan sebagai sumber data sekunder. Pengumpulan data tersebut menggunakan teknik observasi untuk melihat apa yang terjadi denga di tengah-tengah masyarakat,¹² kemudian wawancara semi-struktural dan pedoman wawancara untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, dokumentasi sebagai sumber data sekunder. Teknik analisis yang digunakan ialah pengumpulan data yaitu melakukan obeservasi, wawancara kepada responden, dan dokumentasi. Reduksi data yaitu mengklasifikasi dan verifikasi data. Tahap akhirnya ialah penyajian data.¹³

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Pemenuhan Hak Anak Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindung Anak di Marindal I Patumbak

Pengertian anak bersifat umum, jika dilihat dari segi sosiologis, psikologis, atau yuridis akan berbeda pemaknaan anak.¹⁴ Anak ialah seseorang yang lahir dari hubungan suami isteri, terhitung sejak ia dilahirkan sampai belum menikah, maka ia di kategorikan sebagai anak-anak.¹⁵ Anak tidak akan bisa dihilangkan dari kehidupan manusia, kelangsungan bangsa dan negara. Hal ini bertujuan untuk anak memiliki rasa tanggung jawab terhadap masa depan bangsa dan negara. Setiap anak wajib kiranya mendapat kesempatan untuk tumbuh dan berkembang secara sempurna, dari segi fisik, mental, maupun sosial. Anak ialah orang yang akan melanjutkan estafet cita-cita suatu bangsa. Oleh karnanya, agar setiap anak dapat memikul amanah

¹² Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta, Pt.Rineka Cipta, 2006), 156

¹³ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Cv. Alfabeta, 2008), 89.

¹⁴ Tedy Sudrajat, "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Anak Sebagai Hak Asasi Manusia Dalam Perspektif Sistem Hukum Keluarga Di Indonesia," kanun Jurnal Ilmu Hukum, no.2 (2011):1 <http://e-repository.unsyiah.ac.id/kanun/article/view/6245/5150>

¹⁵ Syafiyudin Sastrawijaya, *Beberapa Masalah Tentang Kenakalan Remaja*, (Bandung: Pt. Karya Nusantara, 1977), 18.

bangsa ini, maka perlu kiranya meningkatkan kualitas mental, fisik dan perlindungan anak, agar tercapainya kesejahteraan anak-anak tersebut.¹⁶

Kemudian agar terwujudnya masa depan anak-anak yang cerah tentu harus diberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-hak tanpa perlakuan diskriminatif.¹⁷ Berikut pengertian anak menurut Undang-Undang: (1) Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 mengenai Perlindungan Anak menyatakan bahwa yang dikategorikan anak ialah seorang yang berusia 18 tahun kebawah, walaupun masih dalam kandungan. (2) Pasal 7 ayat 1 Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2019 mengenai Perubahan atas Undang Undang Nomor 1 tahun 1974 Tentang perkawinan menerangkan, perkawinan hanya dapat di izinkan ketika laki-laki dan perempuan mencapai umur 19 tahun, jika belum maka seseorang itu dikategorikan anak. (3) Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 1997 mengenai Pengadilan Anak, seseorang dikatakan anak ialah jika tersebut berusia 8 tahun tetapi belum mencapai 18 tahun dan juga belum pernah kawin, apabila ia kawin dibawah umur 18 tahun maka ia tidak lagi dikategorikan sebagai anak. (4) Pasal 1 ayat 5 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 Mengenai Hak Asasi Manusia menyatakan seseorang yang belum menikah dan berusia 18 tahun kebawah, maupun anak yang masih di dalam kandungan.

Hak ialah suatu kewenangan pribadi yang didapat dari hukum untuk individual. Menurut Saut Panjaitan ialah peranan yang boleh atau tidak dilaksanakan dan bersifat fakultatif, hak akan muncul jika terjadinya peristiwa hukum.¹⁸ Dapat disimpulkan bahwa hak ialah kekuasaan atau wewenang yang dimiliki seseorang untuk mendapatkan sesuatu. Sehingga hak dibagi menjadi 2 yaitu:

Hak Mutlak yaitu setiap kekuasaan. Kemudian hak mutlak dipecah kepada 3 bagian, yakni Hak Asasi Manusia ialah hak utama manusia yang disebabkan kelahirannya. Kemudian Hak Publik Mutlak ialah hak bangsa dan kedaulatan yang diberikan pemerintah untuk memungut pajak dan Hak keperdataan ialah hak marital, hak orang tua, hak perwalian dan hak pengampunan¹⁹

Hak Relatif Hak Relatif ialah hak setiap kekuasaan yang diberikan oleh hukum kepada subjek hukum. Pada hak Relatif dibagi menjadi Hak Publik Relatif, dimana contoh dari hak Publik Relatif disini ialah hak bagi pelanggar Undang-Undang yang diberikan oleh Negara. Kemudian Hak Keluarga Relatif, dimana contoh hak disini ialah sebagaimana yang ada pada KUH Perdata pasal 103. Selanjutnya Hak Kekayaan Relatif ialah semua hak kekayaan yang bukan hak kebendaan atau barang ciptaan manusia.

¹⁶ M. Nasir Djamil, *Anak Bukan Untuk Di Hukum*, (Jakarta: Pt. Sinar Grafika, 2013), 8.

¹⁷ Pasal 1 Ayat 1, UU Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

¹⁸ L.J. Van Apeldooren, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Pt. Pradnya Paramita, 1978), 90

¹⁹ Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), 278-290

Dengan demikian bermain pada anak ialah hak mutlak yang harus ditunaikan oleh orang tua. Mengenai hak bermain anak, tertera jelas di dalam Pasal 11 Undang-Undang No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 3 dan 11 yaitu:

“Perlindungan anak bertujuan untuk menjamin terpenuhinya hak-hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera.”²⁰

“Anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.”²¹

Dalam hal ini, anak berhak bermain apa saja tanpa ada batasan pada jenis permainan yang akan di mainkan oleh anak. Namun untuk waktu bermainnya Undang-Undang telah memberikan batasa secara langsung yaitu dalam waktu luang. Artinya setiap anak boleh bermain seluruh jenis permainan tanpa terkecuali, termasuk Game Mobile Legends anak berhak untuk bermain game tersebut untuk memanfaatkan waktu luangnya. Kemudian juga dengan bermain tersebut anak dapat bergaul dengan teman-teman sebaya, dan dapat meningkatkan kecerdasan bahasa apda anak sebagaimana yang ada dalam Undang-Undang tersebut. Oleh karna itu orang tua harus menunaikan hak anak tersebut untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri

Disisi lain orang tua juga berkewajiban untuk mendidik anak sebagaimana yang tertera dalam pasal 26 ayat 1 huruf (a). Mendidik yang dimaksud ialah memberikan anak pendidikan formal dan non-formal demi tercapainya tujuan dari Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pasal 3 yaitu terciptanya generasi bangsa yang berakhlak mulia, berkualitas serta sejahtera.

“Anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri”

Konveksi Hak Anak ayat 1 pasal 28 mengatakan bahwa Negara-Negara peserta mengakui hak anak atas pendidikan dan tujuan mencapai hak ini secara bertahap dan mendasarkan pada kesempatan yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa anak berhak

²⁰ Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

²¹ Ibid.

mendapatkan pendidikan tanpa membeda-bedakan anak satu dengan anak yang lainnya.²²

Orang tua bertanggung jawab atas pemenuhan hak anaknya secara penuh mulai dari kandungan hingga dewasa. Berdasarkan Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 mengenai Perlindungan Anak, yang dikatakan anak ialah seseorang yang masih di bawah tanggung jawab orang tua sebelum ia berusia 18 tahun atau telah menikah. Namun juga harus memperhatikan perkembangan anak, dengan memberikan pendidikan demi tercapainya tujuan diciptakannya Undang-Undang tentang Perlindungan anak tersebut.

Kemudian permainan yang dimainkan ialah *Mobile Legends*. *Game* dalam inggris artinya permainan, permainan ialah sebuah kegiatan yang tersusun, dan biasanya dilakukan untuk menghibur atau kesenangan pribadi, dan juga terkadang digunakan sebagai alat untuk mengajar murid-murid.

Pengetian *Game* menurut beberapa ahli: (1) John C Beck *Game* ialah arena pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam berkelompok untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. (2) Andi Susilo *Game* adalah satu ketergantungan yang susah dihapuskan, layaknya narkoba. (3) Samuel *Game* merupakan satu hiburan yang dijadikan sebagai ajang penyegaran dari penatnya aktivitas sehari-hari.

Mobile Legends ialah sebuah permainan piranti bergerak dengan jenis MOBA yang dimunculkan oleh MOONTON dan dimainkan melalui *Platform Mobile Android* dan *iOS*. Hadir di Indonesia pada tanggal 11 juli 2016 untuk android dan tanggal 9 november 2016 untuk server global *iOS*. *Game mobile legends* ini telah mencuri perhatian keseluruhan masyarakat Indonesia mulai tahun 2016. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh 10 orang saja, kemudian akan dibagi menjadi 2 tim. Sebelum bermain pemain akan memilih salah satu hero yang dimainkan. *Hero* akan ada jika dibeli dengan *Gold Point*, *Diamond* atau dikasih dengan gratis kepada pemain oleh sistem, artinya tidak semua *Hero* boleh gunakan di 1 pertandingan. Dalam *Game Mobile Legends*, tidak ada batas waktu, tergantung skill atau kualitas yang dimiliki oleh pemain untuk melawan musuh, permainan akan berhenti ketika misi telah diselesaikan. Misi dalam permainan ini ialah menghancurkan *Tower* yang ada di *Base* lawan. Terdapat 3 *Turret* di *Lane* utama atau *Middle* (tengah) , *Top* (atas), dan *Bottom* (bawah) *Lane*.

Hero adalah aktor penting dalam *Game Mobile Legends*, tanpa *Hero* permainan tidak akan bisa dimainkan. Masing masing *Hero* memiliki empat skill yang diberikan untuk menjatuhkan lawan maupun *Minion*, diantaranya yaitu *Passive Skill* dan *Active Skill*. *Player Mobile Legends* wajib menggunakan *Skill* yang didapat oleh *Hero* sepadan dengan kondisi saat berlangsungnya pertandingan. *Hero* sendiri dibagi

²² Sri Widoyati Wiratno Soekito, *Anak Dan Wanita Dalam Hukum*, (Jakarta: Lp3es, 1989), 56

menjadi dua jenis, yaitu sesuai jangkauan serangnya: (1) *Hero Melee* yaitu *Hero* yang jarak serang yang dekat. (2) *Hero Ranged* yaitu *Hero* yang jarak serangnya lebih jauh dari pada *Hero Melee*.

Sedangkan menurut karakternya hero dalam permainan Game Mobile Legends dibagi menjadi lima yaitu: (1) *Mage* yakni *Hero* yang kemampuan yang dimiliki oleh *Hero* ini yaitu damage yang cukup kuat, dengan demikian damage yang cukup kuat, dapat membunuh lawan. (2) *Marksman* ialah *Hero* yang memiliki kemampuan serang yang kuat dan berperan penting sebagai penyerang utama. (3) *Support* adalah *Hero* yang memiliki kemampuan untuk membantu dan menjaga tim ketika saat bertempur. (4) *Tank* ialah *Hero* yang memiliki base *HP* atau ketahanan darah dan *Armor* yang kuat sehingga dapat membantu tim dari serangan lawan. (5) *Assassin* merupakan *Hero* yang memiliki kemampuan mengunci lawan.

Istilah-istilah dalam *Game Mobile Legends*: (1) *AFK* merupakan istilah dalam permainan game mobile legends bagi player yang keluar saat permainan berlangsung, *Afk* sendiri merupakan kepanjangan dari *Away From Keyboard*. (2) *Farming* ialah suatu proses untuk menambah *Gold* yang dilakukan dengan cara membunuh *Jungle*. (3) *Pushing* yang artinya mendorong, menyerang tower lawan. (4) *Buff* merupakan *Creep Jungle*, jika dibunuh akan meningkatkan status hero pembunuh, baik meningkatkan *Physical* maupun *Magical*. (5) *Kill*, *Death*, *Assist*, dan *Feeder* merupakan jumlah yang tertulis selama permainan, seperti *Kill* (jumlah *Hero* yang berhasil di bunuh), *Death* (jumlah mati *Hero* yang digunakan), *Assist* (dimana hero yang digunakan telah membantu teman dalam membunuh lawan), *Feeder* (memberi kesempatan untuk lawan). (6) *Minion*, *Turret*, dan *Lord* adalah sumber bantuan *Farming* yang dapat memberikan *Damage* tambahan. (7) *Carry* ialah *Hero* yang melakukan kegiatan di *Lane* berdua dengan teman, guna mencapai kemenangan. (8) *Solo* ialah *Hero* yang melakukan kegiatan *Lane* secara sendiri. (9) *Battle Spell* yaitu *Skill Pasif* yang dapat memberikan bantuan kepada hero yang digunakan, berbagai macam *Spell* diantaranya *Flicker*, *Sprint*, *Execute* dan lain sebagainya. (10) *Early Mid Late Game* yaitu bagian dari waktu permainan, 3 menit pertama yaitu *Early*, sementara *Mid* mulai dari menit ke 3 sampai menit ke 10, dan *Late* pertandingan lebih dari 10 menit sampai selesainya pertandingan.

Tulisan ini berisi hasil wawancara kepada 7 keluarga di Dusun II Desa Marindal I yang memiliki anak di bawah 18 tahun dan merupakan *Player Mobile Legends* ialah sebagai berikut mengenai: (1) Pengetahuan Orang Tua Mengenai Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak dalam hal ini Hak Bermain sebagai alat ukur untuk mengetahui apakah keluarga mengetahui Undang-Undang yang telah dibuat oleh Negara mengenai pemenuhan hak anak, (2) Pemberian waktu oleh orang tua, hal ini juga untuk mengetahui apakah orang tua memberikan waktu atau tidak kepada anak untuk bermain, (3) Alasan Orang Tua Melarang Anak Bermain *Game Mobile Legends*, pentingnya alasan orang tua yang

melarang sementara dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 Pasal 11 bahwa anak berhak bermain, (4) Upaya Yang Dilakukan Oleh Orang Tua Ketika Melihat Anaknya Bermain *Game Mobile Legends*. Berikut table yang menggambarkan tentang pemenuhan hak bermain anak di Dusun II Desa Maridal I Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Sumatera Utara.

Tabel 1.

Hasil wawancara dengan Responden di Dusun II Marindal I Patumbak

No	Keluarga	Mengetahui UU No.23 Tahun 2002	Memberikan Waktu Bermain	Permainan Yang DiPerbolehkan	Permainan Yang Dilarang
1	Keluarga A	Tidak mengetahui	Memberi sebagian	Permainan yang memiliki nilai edukasi	Mobile Legends
2	Keluarga B	Tidak mengetahui	Memberi sebagian	Kecuali Mobile Legends	Mobile Legends
3	Keluarga C	Tidak mengetahui	Memberi sebagian	Kecuali Mobile Legends	Mobile Legends
4	Keluarga D	Tidak mengetahui	Memberi sebagian	Game yang tidak merusak kesehatan anak (Online)	Mobile Legends
5	Keluarga E	Tidak mengetahui	Memberi secara penuh	Seluruh permainan	Tidak ada

6	Keluarga F	Tidak mengetahui	Memberi secara penuh	Seluruh permainan	Tidak ada
7	Keluarga G	Mengetahui	Memberi sebagian	Kecuali Game Online	Mobile Legends

Berdasarkan keterangan di atas bahwa terdapat 6 dari 7 keluarga yang tidak mengetahui mengenai Undang-Undang tentang Perlindungan anak, hanya 1 yang mengetahui. Kemudian dari 7 keluarga hanya 2 yang memberikan hak bermain kepada anaknya secara penuh, 5 diantaranya hanya memberikan hak bermain kepada anaknya sebgaiian saja, hal ini dikarenakan alasan tertentu yang membuat orang tua tidak memberikan hak bermainnya secara penuh. Selanjutnya mengenai jenis permainan yang diperbolehkan, 5 keluarga diantaranya melarang anaknya untuk bermain *Game Mobile Legends* dengan alasan tersendiri, dan 2 diantaranya membolehkan anak untuk bermain *Game Mobile Legends* tanpa alasan, namun dengan syarat-syarat tertentu. Sementara upaya yang dilakukan oleh keluarga yang melarang anaknya utuk bermain game Mobile Legends ialah mulai dari membanting, menyita handphone anak, menasihati, dan memarahi sang anak.

Analisis Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindung Anak terhadap Pemenuhan Hak Anak Player Mobile Legends Di Dusun II Desa Marindal I Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

Anak merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan keberlangsungan sebuah keluarga, bangsa dan negara, sehingga Negara memberikan perhatian khusus terhadap hak yang harus dipenuhi oleh orang tua kepada anak yang telah dilahirkan. Sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Undang Undang Nomor 39 Tahun 1999, Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak.²³

Salah satunya ialah hak bermain yang dilakukan oleh orang tua dan wajib diberikan. Anak berhak bermain sesuai dengan lingkungannya, hanya saja lingkungan disini memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan anak, jika lingkungannya baik maka baik pula permainan yang dilakukan oleh anak. Namun

²³ Mufidah, Ch, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Malang: Uin Press, 2008), 340

dengan demikian orang tua tetap harus menunaikan hak bermain anaknya dalam hal ini *Game Mobile Legends*. Berikut penjelasan informan terkait hal ini.

Keluarga A tidak memberikan waktu bermain *Game Mobile Legends* terhadap anaknya, hal ini disebabkan karena *Game Mobile Legends* tidak memiliki edukasi yang baik buat anaknya. Beliau juga menuturkan bahwa beliau tidak melarang anaknya bermain jika permainan itu memiliki edukasi yang baik untuk anaknya, hanya membatasi waktu bermainnya saja. Upaya yang dilakukan oleh ibu Sri sebagai bentuk larangan bermain *game Mobile Legends* ialah membanting handphone sang anak.

Keluarga B memberikan waktu bermain kepada anaknya, namun membatasi permainannya, jika permainannya berkaitan pada *Game Online* termasuk didalamnya *Mobile Legends* maka beliau tidak memberikan waktu dan melarang anaknya untuk bermain *Game* tersebut, dengan alasan jika tidak diberikan waktu bermain anaknya, maka akan jenuh belajar terus namun hal ini tidak berlaku untuk permainan *Mobile Legends*, karena game tersebut tidak memiliki manfaat. Sebagai upaya yang dilakukan ialah menyita handphone anaknya.

Keluarga C melarang dan tidak memberikan waktu kepada anaknya untuk bermain *Game Mobile Legends*, dengan alasan *Game Mobile Legends* yang menyebabkan dia lalai akan waktunya. Sebagai upaya yang dilakukan ialah memarahi dan menyuruh hapus *Game Mobile Legends* yang ada di Handphone anaknya tersebut.

Keluarga D memberi waktu bermain kepada anaknya. Namun pemberian waktu bermain itu tidak dibenarkan pada *Game Mobile Legends*, dengan alasan melihat anak-anak lain yang berkumpul sedang asik bermain game sampai larut malam, sehingga beliau tidak mengizinkan anaknya untuk bermain *Game Mobile Legends*, dan juga dapat merusak kesehatan mata sang anak, terlihat upaya yang dilakukan ketika melihat anaknya bermain tersebut memarahi dan memerintahkan kepada anaknya untuk menghapus aplikasi permainan *Mobile Legends* tersebut.

Keluarga E memberikan waktu bermain kepada anaknya termasuk bermain *Game Mobile Legends*, dengan catatan tidak lupa waktu untuk mengurus adik-adiknya, dan dirinya. Keluarga F bahwa mereka memberikan waktu bermain kepada anaknya, termasuk bermain *Game Mobile Legends*, dengan catatan bermain hanya 2 jam sehari, tidak lupa sholat, makan, belajar dan ketika diperintahkan kepadanya tidak menunda-nunda. Keluarga G memberikan waktu bermain, terkecuali pada *Game Online* termasuk didalamnya *Game Mobile Legends*, dengan alasan anaknya belum dapat memilah milih mana yang baik pada *Game* tersebut.

Berdasarkan keterangan dari 7 Keluarga di atas yang telah diwawancarai oleh penulis, bahwa ada 5 keluarga yang memenuhi hak bermain anak, namun dengan jenis permainan-permainan tertentu saja, seperti bermain sepak bola, kumpul dengan teman-teman, atau permainan yang tidak menggunakan handphone/online, sehingga *Game Mobile Legends* tidak diperbolehkan untuk dimainkan oleh anak mereka. Kemudian ada 2 keluarga yang memberikan hak bermain kepada anaknya, hanya saja memberi syarat waktu kepada anaknya dalam bermain. Padahal hak bermain tertera jelas dalam Pasal 11 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 mengenai Hak Anak yang berbunyi:

“Anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.”²⁴

Berdasarkan ketentuan pada pasal di atas bahwa anak memiliki kebebasan dalam memilih permainan yang ingin dimainkan, dan tidak terikat pada jenis permainan tertentu. Sehingga ada 5 keluarga yang memenuhi hak bermain anak tetapi pada permainan-permainan tertentu. Sikap yang dilakukan oleh 5 orang tua ini bukan la serta-merta disebut dengan penelantaran hak bermain anak, namun mereka memiliki alasan tersendiri dan bernilai positif.

Hal ini bukan disebut sebagai penelantaran, sebab Pasal 1 Ayat 6 mengatakan bahwa anak terlantar adalah anak yang tidak terpenuhi kebutuhannya secara wajar, baik fisik, mental, spiritual, maupun sosial. Anak tidak akan cacat fisik, tidak akan cacat mental, dan kekurangan spiritual jika tidak bermain *Game Mobile Legends*. Kemudian, anak tidak akan dikucilkan dari kehidupan sosial dikarenakan tidak bermain *Game Mobile Legends*, dikarenakan masih banyak permainan lain yang diperbolehkan oleh orang tua. Tidak bisa di kategorikan sebagai penelantaran hak, karena mereka mendidik anak mereka dengan baik sebagaimana didalam Pasal 26 Ayat 1 huruf (a) menyatakan bahwa:

“Orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk: (a) mengasuh, memelihara, dan melindungi anak; (b) menumbuhkembangkan anak sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya; dan (c) mencegah terjadinya perkawinan pada anak-anak.”²⁵

Diantaranya orang tua bertanggung jawab untuk mendidik anaknya. Pendidikan bukan hanya dibangku sekolah, melainkan dirumah orang tua juga memiliki kewajiban untuk mendidik anaknya, salah satunya ialah dengan melarang anak bermain *Game Mobile Legends*.

²⁴ Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

²⁵ Ibid.

Berdasarkan informasi yang penulis terima dari informan bahwa mereka memiliki tujuan yang baik untuk anaknya sehingga melarang anaknya bermain *Game Mobile Legends* sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yaitu

“Perlindungan anak bertujuan untuk menjamin terpenuhinya hak-hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera.”²⁶

Maka orang tua yang melarang anaknya bermain game *Mobile Legends* berusaha mewujudkan anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahterah dengan melarang. Berbeda dengan 2 keluarga lagi yang membolehkan anaknya untuk bermain *Game Mobile Legends* dengan batasan atau syarat yaitu tidak lupa waktu, shalat, dan tentunya peduli terhadap yang ada disekitar.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain itu penting bagi setiap anak, agar anak tidak bosan dan tidak jenuh dalam dunianya, namun tidak semua permainan dapat dimainkan oleh setiap anak. Oleh karena itu orang tua hadir untuk membimbing, membina dan mendidik anak untuk memilih milih permainan mana yang sesuai dengan situasi dan kondisi anak. Semua orang tua ingin yang terbaik untuk anaknya dan telah berusaha memaksimalkan pemenuhan hak bermain anaknya. Melarang tidak langsung dikategorikan sebagai sikap negatif atau menelantarkan hak bermain anak, tetapi larangan disini memiliki nilai positif untuk anak. Kemudian ditambah dengan adanya dampak negatif yang dihasilkan lebih besar dari pada dampak positifnya. Seperti, anak yang bermain *Game Mobile Legends* dapat merusak kesehatan mata, akhlak anak dan juga mencederai tujuan Undang-Undang tersebut diciptakan. Setiap anak berbeda, orang tualah yang mengetahui jelas bagaimana perkembangan anak, jika orang tua melarang anaknya untuk bermain *Game Mobile Legends* maka itulah yang terbaik untuknya.

Kesimpulan

Pemenuhan hak anak di Dusun II Desa Marindal I kec. Patumbak Kab. Deli serdang Sumatera Utara telah terlaksana, hanya saja sebagaian orang tua memberikan hak bermain kepada anaknya dengan syarat dan batasan tertentu yaitu berdasarkan waktu dan jenis permainan. Sebagian orang tua menentukan waktu bermaian anak, seperti 2 jam per hari, setelah belajar, dan setelah melakukan kewajibannya. Kemudian sebagian orang tua lagi membatasi jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak, seperti *Game* yang tidak memiliki edukasi, *Game Online*, *Mobile Legends*

²⁶ Ibid

mereka melarang anaknya bermain permainan tersebut. Hasil Analisis Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak terhadap Pemenuhan Hak Anak *Player Mobile Legends* di Dusun II Desa Marindal I kec. Patumbak Kab. Deli serdang Sumatera Utara sudah terlaksana. Namun ada juga orang tua yang melarang anaknya untuk bermain permainan-permainan tertentu, salah satunya *Mobile Legends*, hal ini bukanlah serta-merta dikategorikan sebagai penelantaran hak bermain anak, dikarenakan orang tua mempunyai alasan yang positif. Kemudian alasan tersebut sesuai dengan Pasal 1 Ayat 6, Pasal 3 dan Pasal 26 Ayat 1 huruf (a).

Daftar Pustaka

- Alfaruk, ‘Umar. “Pemenuhan Hak-Hak Anak Karyawan Pabrik Timatex Ditinjau dari Hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak (Studi Kasus Perumahan Manunggal, Desa Karangtengah, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang)”. 2018. <http://e-repositiry.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/4689>
- Amalia, Luluk. “Implementasi Hak Anak Dan Nafkah Pasca Perceraian (Studi Kasus Desa Giriklopomulyo Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur)”. 2019. <https://repository.metrouniv.ac.id/151/>
- Arikunto, Suharismi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Pt.Rineka Cipta, 2006.
- Ch, Mufidah. *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*. Malang: Uin Press, 2008.
- Darmiah. “*Perkembangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia Mi,*” Pionir: Jurnal Pendidikan, No. 2 (2019), <https://Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id/Index.Php/Pionir/Article/View/6230>
- Djamil, M. Nasir. *Anak Bukan Untuk Di Hukum*. Jakarta: Pt. Sinar Grafika. 2013. Apeldooren, L.J. Van. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Pt. Pradnya Paramita, 1978.
- Fitriani, Rini.”*Peranan Penyelenggaraan Perlindungan Anak Dalam Melindungi Dan Memenuhi Hak-Hak Anak,*” Jurnal Hukum Samudra Keadilan, No. 2(2016), 251, <http://Ejournalsam.Id/Index.Php/Jhsk/Article/Viwe/42>
- Kurniawati, Dian. “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa,*” Jurnal Ilmu Pendidikan, No: 2 (2020): 79-84, <https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Index>
- Poerwardaminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1976.
- Prastius, Eko. “*Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Bahasa Inggris,*” Journal Computer Based Information System Journal, No. 2 (2020), 29-36, <http://Ejournal.Upbatam.Ac.Id/Index.Php/Cbis/Article/View/1959>
- Rachmi, Titi, Syifa Urpiah. “*Penerapan Bermain Bebas Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk. Mekarjaya Kec.Sepakat*

- Kab.Tangerang,*” Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, No. 1 (2020):12, [Http://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/Ceria/ArticlR/View/2856](http://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/Ceria/ArticlR/View/2856)
- Rochman, Meutia G. *Hak Asasi Manusia Sebagai Parameter Pembangunan*. Jakarta: Elsam, 1997.
- Sampurno, Ainur Rohman Arif. “Pemenuhan Hak Anak Pada Keluarga Bantaran Rel PT. Kereta Api Indonesia (Studi Di Kelurahan Sukoharjo Kecamatan Klojen Kota Malang)”. 2017. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7206/>
- Sastrawijaya, Syafiyudin. *Beberapa Masalah Tentang Kenakalan Remaja*. Bandung: Pt. Karya Nusantara, 1977.
- Setiawan, Heri Satria. “Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta,” Journal.Lppmunindra, No. 2 (2018): 146-157, [Https://Journal.Lppmunindra.Ac.Id/Index.Php/Faktor_Exacta/Article/View/2338](https://Journal.Lppmunindra.Ac.Id/Index.Php/Faktor_Exacta/Article/View/2338)
- Soekito, Sri Widoyati Wiratno. *Anak Dan Wanita Dalam Hukum*. Jakarta: Lp3es, 1989.
- Soeroso. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, 2011.
- Sudrajat, Tedy. “*Perlindungan Hukum Terhadap Hak Anak Sebagai Hak Asasi Manusia Dalam Perspektif Sistem Hukum Keluarga Di Indonesia,*” kanun Jurnal Ilmu Hukum, no.2 (2011):1 <http://e-repository.unsyiah.ac.id/kanun/article/view/6245/5150>
- Sugiono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cv. Alfabeta, 2008.
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.
- Waluyo, Bambang. *Penelitian Hukum Dalam Praktek*. Jakarta: Sinar Grafika, 2002.
- Zulkifli, Tadzkirah Ira. “*Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Tk Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar,*” Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini, No. 1 (2020): 6-7, [Http://Osj.Unm.Ac.Id/Tematik/Article/View/13042/0](http://Osj.Unm.Ac.Id/Tematik/Article/View/13042/0)