BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA

No.1056, 2016 KEMEN-KOMINFO. Permainan Interaktif Elektronik. Klasifikasi.

PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 11 TAHUN 2016
TENTANG
KLASIFIKASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang :

a. bahwa dalam rangka memfasilitasi pemanfaatan teknologi informasi dan melindungi kepentingan umum dari penyalahgunaan informasi elektronik yang mengganggu ketertiban umum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
b. bahwa Pemerintah perlu melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi informasi berupa Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik;

Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 109, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4235) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014

www.peraturan.go.id

tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5606);

2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843);
3. Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 181, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4928);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 189, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5348);
5. Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 96);
6. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 1 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 103);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA TENTANG KLASIFIKASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK.

BAB I
KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Menteri ini yang dimaksud dengan:

1. Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang

www.peraturan.go.id

memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

2. Penyelenggara Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Penyelenggara adalah setiap orang perseorangan dan/atau badan hukum yang menciptakan, memproduksi, mendistribusikan, dan/atau menyebarkan permainan interaktif elektronik.
3. Pengguna Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Pengguna adalah setiap orang yang menggunakan permainan interaktif elektronik.
4. Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Komite Klasifikasi adalah komite yang ditetapkan oleh Menteri untuk melakukan uji kesesuaian klasifikasi permainan interaktif elektronik.
5. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
6. Direktur Jenderal adalah direktur jenderal yang ruang lingkup tugas dan fungsinya membidangi aplikasi informatika.

Pasal 2

Peraturan Menteri ini bertujuan untuk mengklasifikasikan Permainan Interaktif Elektronik yang membantu:

a. Penyelenggara dalam memasarkan produk Permainan Interaktif Elektronik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia; dan
b. masyarakat Pengguna, termasuk orang tua dalam memilih Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan usia Pengguna.

Pasal 3

Ruang lingkup Peraturan Menteri ini meliputi:

a. tata cara klasifikasi;
b. Komite Klasifikasi; dan
c. peran masyarakat.

www.peraturan.go.id

BAB II

TATA CARA KLASIFIKASI

Pasal 4

(1) Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia Pengguna.

(2) Kategori konten sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:
   a. rokok, minuman keras, dan narkotika, psikotropika dan zat adiktif lainnya;
   b. kekerasan;
   c. darah, mutilasi, dan kanibalisme;
   d. penggunaan bahasa;
   e. penampilan tokoh;
   f. seksual;
   g. penyimpangan seksual;
   h. simulasi judi;
   i. horor; dan
   j. interaksi daring.

(3) Kelompok usia Pengguna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:
   a. kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih;
   b. kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih;
   c. kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih;
   d. kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih; dan
   e. kelompok semua usia.

(4) Kelompok semua usia sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf e merupakan kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih.

(5) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), (2), dan (3) hanya merupakan ruang lingkup untuk pengklasifikasian.

www.peraturan.go.id

Pasal 5

(1) Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 3 (tiga) 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 darah, mutilasi, dan kanibalisme;
   d. tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa;
   e. tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, 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;
   j. tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data; dan/atau
   k. menampilkan ketentuan pendampingan orang tua.

(2) Dalam hal Permainan Interaktif Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang memiliki fasilitas transaksi keuangan harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
   a. tidak menyimpan data pribadi Pengguna; dan
   b. transaksi hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali.

(3) Permainan Interaktif Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus disertai pendampingan orang tua.

Pasal 6

(1) Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih harus

www.peraturan.go.id