

RANCANGAN  
PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR      TAHUN

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 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 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843);
2. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4916);
3. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2014 tentang Administrasi Pemerintahan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 292, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5601);
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 7 Tahun 2015 tentang Organisasi Kementerian Negara;
6. Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor: 17/PER/M.KOMINFO/10/2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika;
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 36 Tahun 2014 tentang Tata Cara Pendaftaran Penyelenggaraan Sistem Elektronik;

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 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. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
5. Direktur Jenderal adalah direktur jenderal yang tugas dan tanggung jawabnya di bidang aplikasi informatika.

## Pasal 2

Peraturan Menteri ini bertujuan untuk mengklasifikasikan Permainan Interaktif Elektronik berdasarkan konten dan kelompok usia Pengguna.

## Pasal 3

Ruang lingkup Peraturan Menteri ini meliputi:

- a. tata cara klasifikasi;
- b. komite klasifikasi; dan
- c. peran masyarakat.

## BAB II

### TATA CARA KLASIFIKASI

## Pasal 4

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

## Pasal 5

Kategori konten sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 terdiri atas:

- a. rokok, minuman keras, dan narkoba;
- 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.

## Pasal 6

- (1) Kelompok usia Pengguna sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 terdiri atas:
  - a. kelompok usia Pengguna 2 (dua) sampai dengan 6 (enam) tahun;
  - b. kelompok usia Pengguna 7 (tujuh) sampai dengan 12 (dua belas) tahun;
  - c. kelompok usia Pengguna 13 (tiga belas) tahun sampai dengan usia 16 (enam belas) tahun;
  - d. kelompok usia Pengguna 17 (tujuh belas) tahun atau lebih; dan
  - e. kelompok Pengguna semua usia.
- (2) Kelompok Pengguna semua usia sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf e ialah kelompok Pengguna usia 7 (tujuh) tahun atau lebih.

## Pasal 7

- (1) Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan ke dalam kelompok Pengguna usia 2 (dua) sampai dengan 6 (enam) tahun sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a apabila memenuhi kriteria:
  - a. konten yang terdapat pada produk tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba;
  - b. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan kekerasan;
  - c. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan darah, mutilasi, dan kanibalisme;
  - d. konten yang terdapat pada produk tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa;
  - e. konten yang terdapat pada produk tidak

menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan sebagian anggota tubuh (alat vital, payudara, atau bokong);

- f. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual;
- g. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan penyimpangan seksual;
- h. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung simulasi judi;
- i. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat;
- j. produk Permainan Interaktif Elektronik tidak memiliki fasilitas interaksi daring berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data; dan/atau
- k. produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas transaksi keuangan tetapi tidak menyimpan data pribadi Pengguna.

(2) Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan ke dalam kelompok Pengguna usia 2 (dua) sampai dengan 6 (enam) tahun sebagaimana dimaksud pada ayat 1 harus disertai pendampingan orang tua.

## Pasal 8

(1) Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan ke dalam kelompok Pengguna usia 7 (tujuh) tahun sampai dengan 12 (dua belas) tahun sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf b apabila memenuhi kriteria:

- a. dibuat dan ditujukan untuk Pengguna berusia 7 (tujuh) tahun sampai dengan 12 (dua belas) tahun dengan penekanan pada anak-anak;
- b. konten yang terdapat pada produk tidak

memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba;

- c. unsur kekerasan hanya terbatas pada tokoh animasi yang tidak menyerupai manusia;
  - d. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli;
  - e. konten yang terdapat pada produk tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa;
  - f. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan sebagian anggota tubuh (alat vital, payudara, atau bokong);
  - g. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual;
  - h. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan penyimpangan seksual;
  - i. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung simulasi judi;
  - j. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat;
  - k. produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi daring berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data; dan/atau
  - l. produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas transaksi keuangan tetapi tidak menyimpan data pribadi Pengguna.
- (2) Kriteria sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf k harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual.
- (3) Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan ke

dalam kelompok Pengguna usia 7 (tujuh) tahun sampai dengan 12 (dua belas) tahun sebagaimana dimaksud pada ayat 1 harus disertai bimbingan orang tua.

#### Pasal 9

Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan ke dalam kelompok Pengguna usia 13 (tiga belas) tahun sampai dengan usia 16 (enam belas) tahun sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf c apabila memenuhi kriteria:

- a. memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba tidak pada tokoh utama pada sebagian kecil dari keseluruhan Permainan Interaktif Elektronik;
- b. unsur kekerasan hanya terbatas pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia tetapi tidak melakukan kekerasan yang bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah dan/atau penggunaan senjata yang tidak menyerupai senjata realistis;
- c. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia;
- d. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung humor dewasa dan/atau tidak berkonotasi seksual;
- e. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan sebagian anggota tubuh (alat vital, payudara, atau bokong);
- f. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat diasumsikan dengan kegiatan atau kekerasan seksual;
- g. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan penyimpangan seksual;

- h. konten yang terdapat pada produk bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang tidak dapat ditukarkan menjadi uang asli;
- i. konten yang terdapat pada produk mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat; dan/atau
- j. produk Permainan Interaksi Elektronik memiliki fasilitas interaksi daring berupa percakapan, multipemain, dan/atau transaksi keuangan.

#### Pasal 10

Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan ke dalam kelompok Pengguna usia 17 (tujuh belas) tahun atau lebih sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf d apabila memenuhi kriteria:

- a. memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba pada tokoh utama pada sebagian kecil dari keseluruhan permainan interaktif elektronik;
- b. unsur kekerasan pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia melakukan kekerasan yang bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah dan/atau penggunaan senjata yang menyerupai senjata realistis;
- c. konten yang terdapat pada produk menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia;
- d. konten yang terdapat pada produk mengandung humor dewasa dan/atau berkonotasi seksual;
- e. konten yang terdapat pada produk menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan sebagian anggota tubuh (alat vital, payudara, atau bokong);
- f. konten yang terdapat pada produk menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat diasumsikan

- dengan kegiatan seksual tetapi tidak memperlihatkan adegan dan/atau kekerasan seksual;
- g. konten yang terdapat pada produk menampilkan dan/atau memperdengarkan suara yang diasumsikan dengan kegiatan penyimpangan seksual tetapi tidak memperlihatkan adegan dan/atau kekerasan penyimpangan seksual;
  - h. konten yang terdapat pada produk bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang tidak dapat ditukarkan menjadi uang asli;
  - i. konten yang terdapat pada produk mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat; dan/atau
  - j. produk Permainan Interaksi Elektronik memiliki fasilitas interaksi daring berupa percakapan, multipemain, dan/atau transaksi keuangan.

## Pasal 11

- (1) Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan ke dalam kelompok Pengguna semua usia sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf e apabila memenuhi kriteria:
- a. konten yang terdapat pada produk tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba;
  - b. unsur kekerasan hanya terbatas pada tokoh animasi yang tidak menyerupai manusia;
  - c. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli;
  - d. konten yang terdapat pada produk tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau

- humor dewasa;
- e. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan sebagian anggota tubuh (alat vital, payudara, atau bokong);
  - f. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual;
  - g. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan penyimpangan seksual;
  - h. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung simulasi judi;
  - i. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat; dan/atau
  - j. produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi daring berupa percakapan, multipemain, pertukaran data; dan/atau
  - k. produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas transaksi keuangan tetapi tidak menyimpan data pribadi Pengguna.
- (2) Kriteria sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf j harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual.

## Pasal 12

Permainan Interaktif Elektronik yang tidak dapat diklasifikasikan apabila konten yang terdapat pada produk:

- a. menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan keseluruhan anggota tubuh;
- b. menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat diasumsikan dengan kegiatan seksual dan

- memperlihatkan adegan dan/atau kekerasan seksual;
- c. menampilkan dan/atau memperdengarkan suara yang diasumsikan dengan kegiatan penyimpangan seksual dan memperlihatkan adegan dan/atau kekerasan penyimpangan seksual; dan/atau
  - d. merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli.

### Pasal 13

- (1) Penyelenggara dapat melakukan klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik secara mandiri.
- (2) Klasifikasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan melalui situs [www.igrs.id](http://www.igrs.id).
- (3) Klasifikasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dilakukan dengan melampirkan:
  - a. nama Permainan Interaktif Elektronik;
  - b. *platform* distribusi;
  - c. jenis atau genre;
  - d. tanggal rilis;
  - e. versi;
  - f. target kelompok usia;
  - g. deskripsi singkat;
  - h. *gameplay* berupa video dan/atau cuplikan gambar (*screenshot*); dan
  - i. model memperoleh pendapatan (*monetization model*).

### Pasal 14

- (1) Penyelenggara yang mengajukan klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ayat (1) wajib melakukan pendaftaran melalui situs [www.igrs.id](http://www.igrs.id).

- (2) Pendaftaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ayat (1) memuat identitas diri paling sedikit terdiri atas:
- a. nama penanggung jawab;
  - b. tanggal lahir;
  - c. alamat;
  - d. nomor telepon; dan/atau
  - e. alamat surat elektronik.
- (3) Pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan bagian dari proses klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

#### Pasal 15

Setiap Permainan Interaktif Elektronik yang dapat diklasifikasikan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 sampai dengan Pasal 11 dimasukkan ke dalam daftar rekomendasi Permainan Interaktif Elektronik oleh pemerintah.

### BAB III KOMITE KLASIFIKASI

#### Pasal 16

- (1) Untuk melindungi masyarakat Pengguna dan melakukan uji kesesuaian terhadap hasil klasifikasi mandiri Permainan Interaktif Elektronik dibentuk Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.
- (2) Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas unsur pemerintah, masyarakat, dan komunitas Permainan Interaktif Elektronik dan teknologi informasi terkait.

- (3) Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal.
- (4) Uji kesesuaian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan secara acak dan berkala.

#### Pasal 17

- (1) Direktur Jenderal menetapkan susunan keanggotaan, tugas, dan wewenang Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.
- (2) Penetapan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diterbitkan setiap awal tahun anggaran.

### BAB IV PERAN MASYARAKAT

#### Pasal 18

- (1) Masyarakat atau Pengguna Permainan Interaktif Elektronik dapat menyampaikan pengaduan atas hasil klasifikasi kepada Direktur Jenderal.
- (2) Pengaduan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan melalui:
  - a. dalam jaringan (daring); atau
  - b. luar jaringan (luring).

#### Pasal 19

Direktur Jenderal dapat melakukan edukasi kepada masyarakat mengenai Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

BAB V  
KETENTUAN PERALIHAN

Pasal 20

- (1) Penyelenggara yang telah beroperasi sebelum berlakunya Peraturan Menteri ini, dapat mengajukan klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik dalam jangka waktu paling lama 1 (satu) tahun harus menyesuaikan dengan Peraturan Menteri ini.
  
- (2) Permainan Interaktif Elektronik yang telah diklasifikasikan di luar yurisdiksi Negara Kesatuan Republik Indonesia, harus tetap memenuhi klasifikasi yang ditetapkan berdasarkan Peraturan Menteri ini dalam jangka waktu paling lama 1 (satu) tahun.

BAB VI  
KETENTUAN PENUTUP

Pasal 21

Peraturan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Menteri ini dengan penempatannya dalam Berita Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta  
pada tanggal

MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
REPUBLIK INDONESIA,

RUDIANTARA

Diundangkan di Jakarta  
pada tanggal

DIREKTUR JENDERAL PERATURAN  
PERUNDANG-UNDANGAN,

WIDODO EKATJAHJANA

BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2015 NOMOR

Setditjen Aptika	e-Business	Dir e-Gov	Dir PI	Dir PII	Dir Kaminfo