

## ANALISIS YURIDIS MENGENAI PERMAINAN LATO-LATO PADA KENYAMANAN MASYARAKAT DALAM UNDANG-UNDANG KUHP

Ali Fuad Hasyim,SH.,MH<sup>1</sup> Makhtum Yandy Abrori,SH.,MH<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen Fakultas Hukum Universitas Billfath,

<sup>2</sup>Dosen Fakultas Hukum Universitas Billfath

Pos-el : Alifuad@billfath.ac.id

maktum@billfath.ac.id

### *Abstrac.*

The purpose of this research is to find out how the regulation of the crime of disturbing the peace in Article 172 and Article 503 of the Criminal Code and what is the position of Article 172 and Article 1sal 503 of the Criminal Code as a crime against public order, which using normative law research methods concludes that: 1 Article 172 and Article 503 of the Criminal Code regulates the crime of disturbing the peace, namely Article 172 threatens punishment for acts of shouting or fake warning signs, while Article 503 threatens punishment for acts in the form of: a. to make noise (rumoer) or boisterous (burengerucht), so that the peace (pleasure) of the night can be disturbed, b. make ingar (rumoer) near the building to carry out worship which is permitted when there is worship, and c. make ingar (rumoer) near the building for court hearings, when there is a trial. 2. The position of articles 172 and 503 of the Criminal Code as crimes against public order means that the direct victims of these crimes are members of the public, in contrast to crimes against individuals where the direct victims are only certain people.

Keywords: Elektronik Documents, Evidance, System of Evidance, Crime.

### *Abstrak.*

Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaturan dari tindak pidana mengganggu ketenangan dalam pasal 172 dan pasal 503 KUHP dan bagaimana kedudukan dari pasal 172 dan pa 1sal 503 KUHP tersebut sebagai tindak pidana terhadap ketertiban umum, yang dengan metode penelitian hukum normatif disimpulkan bahwa: 1. Pengaturan dari tindak pidana mengganggu ketenangan (ketentraman) dalam pasal 172 dan pasal 503 KUHP, yaitu pasal 172 mengancam pidana terhadap perbuatan mengeluarkan teriakan atau tanda pemberitahuan bahaya yang palsu, sedangkan pasal 503 mengancam pidana terhadap perbuatan berupa: a. membikin ingar (rumoer) atau riuh (burengerucht),

sehingga ketentraman (kenenangan) malam hari dapat terganggu, b. membikin ingar (rumoer) di dekat bangunan untuk menjalankan ibadah yang dibolehkan di waktu ada ibadah, dan c. membikin ingar (rumoer) di dekat bangunan untuk sidang pengadilan, di waktu ada sidang. 2. Kedudukan dari pasal 172 dan pasal 503 KUHP sebagai tindak pidana terhadap ketertiban umum berarti korban langsung dari tindak-tindak pidana tersebut adalah anggota-anggota masyarakat, berbeda dengan tindak pidana terhadap perorangan dimana korban langsung adalah orang tertentu saja

**Kata Kunci :** Dokumen elektronik, Alat bukti, Sistem pembuktian, Tindak pidana.

## PENDAHULUAN

Hukum merupakan suatu norma atau kaidah yang memuat aturan-aturan dan ketentuan-ketentuan yang menjamin hak dan kewajiban perorangan maupun masyarakat. Dengan adanya hukum dimaksudkan untuk menciptakan keselarasan hidup bagi masyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam rangka menciptakan keselarasan hidup serta memberikan perhatian terhadap keadilan dalam masyarakat, hukum tidak selalu memberikan keputusan dengan segera, hukum membutuhkan waktu, guna untuk mencapai keputusan yang seadil-adilnya dan tidak merugikan masyarakat. Tujuan dari adanya hukum adalah memberikan pelayanan bagi masyarakat agar tercapai suatu keamanan, ketertiban, keadilan, dan kesejahteraan, oleh karena itu para penegak hukum dalam melaksanakan tugasnya harus memperhatikan kepentingan masyarakat dan harus selalu

perpedoman pada peraturan undang-undang yang ada atau sudah ditetapkan.

Indonesia merupakan negara hukum. Hal ini telah dinyatakan dengan tegas dalam penjelasan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa “Negara Republik Indonesia berdasarkan atas hukum (rechstaat), tidak berdasarkan atas kekuasaan belaka (machstaat)”. Kenakalan adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seorang anak yang dianggap bertentangan dengan ketentuan-ketentuan hukum yang berlaku di suatu negara oleh masyarakat itu sendiri dirasakan serta diperlakukan sebagai perbuatan tercela. Penyebab kenakalan remaja secara umum, yaitu factor internal (factor dari dalam diri), factor eksternal (factor dari luar diri) dan factor kemungkinan lain yang akan menimbulkan kenakalan remaja. Perubahan sosial yang demikian cepat

menyebabkan pengaruh orang tua, sekolah, dan agama menjadi tertinggal. Kenakalan anak remaja adalah tindak perbuatan sebagian para remaja yang bertentangan dengan hukum, agama, dan norma-norma masyarakat, yang merugikan orang lain, ketentraman umum dan dirinya sendiri. Pengaruh sosial dan kultural memainkan peranan yang besar dalam pembentukan atau pengkondisian tingkah laku remaja. Kenakalan remaja mayoritas berusia di bawah 21 tahun.<sup>1</sup>

Aturan hukum yang berlaku di Indonesia jelas menjadi komponen penting dalam membangun kehidupan yang aman, tentram dan damai. Salah satu bidang hukum dalam rangka menjaga ketertiban dan keamanan warga Negara Indonesia sendiri yaitu hukum pidana. Suatu hukum dalam masyarakat tidak selalu menjadi penghalang terhadap perubahan sosial. Adanya sikap masyarakat yang peduli terhadap hukum dapat berfungsi sebagai sumber kekuatan yang luar biasa untuk ketentraman dari pergaulan masyarakat itu sendiri.

Namun dalam kehidupan masyarakat setiap orang mempunyai aktifitas dan kepentingan yang berbeda, proses yang tidak sejalan dalam mencapai tujuan dapat menimbulkan suatu perbuatan yang melanggar aturan hukum yang mengakibatkan kerugian bagi pihak lain. Kurangnya kesadaran hukum dalam masyarakat juga dapat menyebabkan terjadinya ketidakpercayaan antara anggota masyarakat itu sendiri maupun aparat penegak hukum dan pemerintah.

Di Indonesia, hukum pidana menjadi salah satu pedoman yang sangat penting dalam mewujudkan suatu keadilan. Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) merupakan dasar yang kuat dalam rangka menentukan perbuatan yang terlarang dan memiliki sanksi yang tegas bagi yang melanggarnya. Sehingga adanya KUHP dapat menjadi penegasan terhadap tindakan pidana yang dilakukan oleh masyarakat.

Mengganggu Kenyamanan dan Ketentraman orang lain dapat pula diartikan sebagai perbuatan yang tidak menyenangkan. Dalam hukum atau dalam pengertian hukum pidana, perbuatan tidak menyenangkan dapat berakibat fatal bagi pelakunya jika perbuatan yang tidak

---

<sup>1</sup> Djoko Prakoso, *Alat Bukti Dan Kekuatan Pembuktian Di Dalam Proses Pidana*, Liberty, Yogyakarta, 1988, Hlm 1

menyenangkan tersebut tidak disukai atau tidak dapat diterima oleh pihak yang menjadi korban dari perbuatan yang tidak menyenangkan.

Memang akibat perbuatannya tidak membahayakan jiwa korban atau penderita, akan tetapi ada perasaan yang sungguh tidak enak dirasakan oleh si penderita atau korban, oleh karenanya dari sudut pandang hukum positif, perbuatan yang tidak menyenangkan sebagai ancaman terhadap kemerdekaan orang perorangan, dan oleh sebab itu hukum positif perlu berperan aktif dan mengambil langkah-langkah penyelamatan, perlindungan, pemulihan atas kejahatan dan pelanggaran terhadap kemerdekaan orang.

Lato-lato adalah permainan sederhana yang terbuat dari sepasang bola kecil yang terikat di tali. Permainan ini cukup ramai dimainkan oleh anak-anak. Benturannya menimbulkan bunyi unik. Namun saat ini lato-lato mulai meresahkan karena suaranya yang mengganggu bahkan memakan korban. Muncul sejumlah laporan adanya anak-anak yang terluka saat bermain lato-lato. Permainan lato-lato membawa dampak yang luar biasa bagi dunia bermain anak usia dini, ada dampak

positif dan dampak negative yang diberikan oleh permainan ini.

Tujuan penelitian sangat di perlukan, oleh karena itu peneliti mempunyai tujuan yang ingin di capai dengan penelitian ini, Untuk mengetahui penerapan Undang-undang KUHP mengenai permainan Lato-lato dalam mengganggu kenyamanan masyarakat dan untuk mengetahui dampak positif negatif nya dalam permainan Lato-lato dalam kehidupan masyarakat.

Dalam hal ini dengan adanya perbedaan peran dari permainan lato-lato bagi lingkungan yang menjadi alat bukti pada tindak pidana tertentu maka disini penulis menggunakan alasan tersebut dalam penelitiannya. Oleh karena itu penelitian ini diberi judul **ANALISIS YURIDIS MENGENAI PERMAINAN LATO-LATO PADA KENYAMANAN MASYARAKAT DALAM UNDANG-UNDANG KUHP**

## **Rumusan Masalah**

Dalam penelitian diperlukan ada rumusan permasalahan, agar bisa Mengidentifikasi masalah yang diteliti sehingga sasaran yang dicapai bisa

menjadi jelas, terarah, tegas serta tercapai yang diharapkan

1. Bagaimana penerapan Undang-undang KUHP mengenai permainan Lato-lato dalam mengganggu kenyamanan masyarakat?
2. Bagaimana dampak positif negatifnya dalam permainan Lato-lato dalam kehidupan masyarakat?

## I. METODE PENELITIAN

Metode pendekatan yang digunakan adalah yuridis normatif, yaitu suatu metode yang menitik beratkan penelitian pada data kepustakaan, atau data sekunder melalui asas-asas hukum dan perbandingan hukum.<sup>2</sup> Pendekatan melalui asas-asas hukum adalah penelitian terhadap norma-norma hukum yang merupakan patokan-patokan untuk bertingkah laku yang pantas.<sup>3</sup> Sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan, maka kajian dilakukan

terhadap norma-norma dan asas-asas yang terdapat dalam data sekunder, yang tersebar dalam bahan hukum primer, sekunder maupun tersier.

Pembahasan terhadap pokok permasalahan dalam penelitian ini didasarkan pada pola pendekatan undang-undang (statue approach), pendekatan komparatif (comparative approach).

- a. Pendekatan perundang-undangan (statue approach)

Pendekatan ini dilakukan dengan cara menelaah semua produk-produk hukum.<sup>4</sup> Yang dimaksud produk-produk hukum disini adalah undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut atau yang mengatur tentang kedudukan alat bukti berupa dalam tindak pidana di Indonesia

- b. Pendekatan Komparatif (comparative approach)

Pendekatan ini dipilih penulis guna memberikan gambaran jelas mengenai peran alat bukti dalam tindak pidana di Indonesia. Dilakukan dengan cara

---

<sup>2</sup> Ronny Hanityo Soemitro, Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurimetri, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1980, hlm.1.

<sup>3</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat, PT.Radja Grafindo Persada, Jakarta, 1995, hlm.19.

---

<sup>4</sup> Bahder Johan Nasution, Metode Penelitian Ilmu Hukum, CV. Mandar Maju, Bandung, 2008, hlm 92

menelaah dan membandingkan produk-produk hukum Negara yang satu dengan Negara yang lain mengenai pengaturan alat bukti permainan lato-lato dalam masyarakat, teori-teori, doktrin, atau pendapat para ahli hukum yang bersangkutan paut dengan permasalahan.<sup>5</sup>

## II. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Penerapan Undang-undang KUHP mengenai permainan Lato-lato dalam mengganggu kenyamanan masyarakat

Manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan rasa aman, tenteram dan terlindungi. Terutama segala yang berkaitan dengan hubungan atau interaksi terhadap sesama, sekitar dan komunitasnya. Setiap manusia memiliki kepentingan namun jika kepentingan itu salah sasaran maka dapat merugikan atau bahkan membahayakan orang lain. Negara sebagai payung tempat masyarakat berteduh wajib memberikan solusi dan melindungi segala kepentingan masyarakat agar tidak mengganggu dan saling merugikan antara yang satu dengan yang lainnya.

---

<sup>5</sup> Loc ciit

Penjelasan Membuat ingar atau gaduh, Dalam pasal 503, Yang dimaksud dengan ingar adalah membuat ramai di dalam rumah, sehingga orang-orang tetangga terdekat terganggu dalam ketentraman malam. Sedangkan gaduh diantara tetangga adalah membuat geger diantara agak banyak tetangga dalam suatu kelompok rumah. Akan tetapi ukuran jam berapa ketentraman malam berlangsung, menurut keadaan setempat. Membuat ingar atau gaduh diantara orang-orang tetangga (rumoer of buren geructh), yang mengakibatkan dapat terganggunya ketenteraman malam (nachrust). Membuat ingar di dekat rumah ibadat atau gedung pengadilan pada waktu dilakukan ibadat atau pemeriksaan perkara.<sup>6</sup>

Menurut KUHP yang baru disahkan, masyarakat yang berbuat berisik hingga mengganggu ketenangan tetangga pada malam hari bisa dipidanakan. Bagi mereka yang melakukan tindakan yang mengganggu ketentraman di lingkungan tersebut, bisa dipidana denda senilai Rp10 juta.

---

<sup>6</sup> Akbar Andi, 2017, Pasal Tentang Mengganggu Kenyamanan Dan Ketentraman Orang Lain, <https://seniorkampus.blogspot.com/2017/05/pasal-tentang-mengganggu-kenyamanan.html?m=1>, Diakses 30 Desember 2022

Aturan itu tercantum dalam Pasal 265 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang disahkan pada Selasa, 6 Desember 2022 lalu. Dalam bagian aturan terkait 'Gangguan terhadap Ketenteraman Lingkungan dan Rapat Umum' disebutkan bahwa orang yang berisik pada malam hari bisa dikenakan denda. Selain berbuat berisik, masyarakat yang secara sengaja membuat tanda-tanda bahaya palsu juga bisa kena hukuman tersebut. "Dipidana dengan pidana denda paling banyak kategori II, Setiap Orang yang mengganggu ketenteraman lingkungan dengan membuat hingar-bingar atau berisik tetangga pada Malam; atau membuat seruan atau tanda-tanda bahaya palsu," kata Pasal 265.

Lato - lato adalah permainan zaman dahulu, namun belakangan ini namanya kembali melejit di sosial media bahkan dimainkan oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Lato-lato ini ternyata permainan yang berasal dari Amerika Serikat, dan sudah ada sejak 1990. Nama lato-lato sendiri berasal dari bahasa Bugis dan berubah menjadi "katto-katto" di Makassar, namun tiap-tiap daerah biasanya

memiliki sebutan yang berbeda-beda di tiap-tiap daerah.

Di benua Amerika, lato-lato mempunyai banyak nama. Diantaranya click-clack, knockers, ker-bangers, atau yang paling populer clackers. Pada tahun 1970-an permainan ini sempat dilarang oleh pejabat setempat, karena bahan yang digunakan lato-lato terbuat dari kaca sehingga ketika berbenturan rawan terjadi pecah dan bisa melukai tubuh seseorang. Namun seiring berjalannya waktu lato-lato pun kini telah dibuat dari bahan yang lebih aman dan ringan. Terdiri dari dua bola keras dan tali yang saling mengait, sekilas permainan ini memang tampak mudah dimainkan. Akan tetapi ketika sudah mencobanya, anda bisa dibuat kesal bukan main, sebab mempertemukan kedua bola agar bisa berbenturan dan mengeluarkan suara 'tek-tek' ternyata tidaklah semudah yang dibayangkan.

Pada praktek hukum, seorang tersangka dalam perkara perbuatan tidak menyenangkan umumnya tidak dilakukan penahanan. Praktek umum ini tidak berarti menyampingkan kewenangan penahanan yang ada pada masing-masing instansi aparaturnya penegak hukum seperti penyidik, penuntut umum atau hakim sebagaimana

diatur Pasal 20 KUHAP. Artinya, pada waktu tingkat penyidikan, bisa saja si tersangka tidak dilakukan penahanan namun kemudian di tingkat penuntutan, penuntut umum melakukan penahanan. Kesemuanya itu tergantung pada kondisi kepentingan instansi yang mengeluarkan perintah penahanan dimaksud.

Adalah suatu hal yang tidak dapat dipungkiri, terkesan disini bahwa sifat “kepentingan untuk melakukan penahanan” merupakan sifat yang sangat subjektif yang diukur berdasarkan kewenangan yang bersifat subjektif pula. Karena bersifat subjektif pada akhirnya banyak perintah-perintah penahanan dikeluarkan yang tidak sesuai dengan alasan-alasan penahanan sebagaimana dimaksud dan diatur Pasal 21 ayat (1) KUHAP.

Dan untuk mengukur apakah perintah penahanan itu bersifat subjektif atau tidak, umumnya dapat dilihat dalam surat perintah penahanan yang dikeluarkan instansi penegak hukum tersebut. Dalam surat perintah penahanan pada bagian pertimbangannya disebutkan beberapa alasan penahanan yang seharusnya alasan-alasan penahanan tersebut dipilih dan dicoret oleh penyidik atau penuntut umum

yang mengeluarkan perintah penahanan dimaksud dengan mencocokkan alasan yang tersedia.

Tanpa adanya pencoretan tersebut maka alasan penahan tersebut adalah alasan yang bersifat subjektif, entah itu subjektif dari si penyidik atau penuntut umum yang mengeluarkan surat perintah penahanan dimaksud atau subjektif yang merucut pada kesewenang-wenangan lembaga. Dan kembali pada konteks perbuatan pidana tidak menyenangkan yang diatur Pasal 335 ayat (1), sesungguhnya konteks perbuatan pidana yang diatur dalam pasal tersebut ada 2 hal yakni perbuatan melawan hak dan pemaksaan memaksa orang dengan penistaan lisan atau tulisan.

Permainan lato-lato kini banyak digandrungi dan dimainkan berbagai kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa di Indonesia. Hampir di setiap daerah permainan yang mengeluarkan suara “tek-tek-tek” itu dimainkan dan menghiasi media sosial. Meski kini tengah menjadi tren di Indonesia, namun ternyata permainan itu sudah dimainkan sejak periode 1960-an. Permainan tersebut cukup sederhana, yakni dengan



menggoyangkan dua bola yang diikat dengan tali supaya saling berbenturan.

Dengan lato-lato memungkinkan seorang anak memiliki waktu dan dorongan untuk berkomunikasi atau berdiskusi mengenai permainannya dengan anak lainnya. Jika ada yang permainan lato-latonya dinilai bagus akan menarik perhatian anak lain untuk memerhatikan, bahkan menjadi tempat bertanya bagaimana ia mampu bermain dengan atraktif.

Bagi mereka yang belum bisa bermain dengan bagus, membuka peluang untuk menjadi ajang bagi anak lainnya yang lebih terampil agar berbagi ilmu dan pengalaman bagaimana caranya bermain dengan lebih bagus. Dengan demikian, permainan lato-lato membuka ruang kompetisi alamiah dalam suasana penuh keakraban di komunitas anak. Jiwa sosial menjadi kembali hidup lewat permainan lato-lato.

Hanya saja, kita tidak bisa menutup mata pada risiko dari permainan lato-lato. Saat memainkan lato-lato, seorang anak, jika tidak berhati-hati bisa berpeluang terkena pantulan atau pukulan bola keras pada tangan atau bagian di kepala. Tangan

atau kepala bisa bengkok. Karena itu, sebagaimana permainan dalam bentuk lain, pendampingan dari orang tua sangat diperlukan agar seorang anak aman dengan permainan lato-lato.

Pada awal '70-an, ratusan pembuat mainan telah menjual jutaan *clackers* di seluruh dunia. Pada periode itu, *clackers* sangat populer sehingga permainan itu menjangkau penduduk sebuah provinsi kecil di Italia utara bernama Calcinatello. Di wilayah yang mempunyai populasi 12.832 jiwa tersebut pernah diadakan kompetisi tahunan untuk penggemar *clackers*. *Clackers* memiliki desain yang mirip dengan boleadoras, senjata pilihan untuk gaucho atau koboi ala Argentina yang mencoba menangkap hewan bernama guanaco. Awalnya *clackers* terbuat dari kayu atau logam. Kemudian setelah itu dibuat dari *tempered glass*. Namun serpihan pecahan dari bahan *tempered glass* dianggap berbahaya bagi orang yang memainkannya.

Pada 1966, Food and Drug Administration, lembaga yang awalnya juga mengatur keamanan mainan di Amerika Serikat juga sempat mengeluarkan peringatan terkait

bahaya *clackers*. *Clackers* dilarang karena dianggap mengandung bahan kimia maupun radioaktif serta mudah terbakar. Tiga tahun kemudian, kewenangan tersebut diperluas, yakni dengan melarang penjualan mainan *clackers* di pasaran. Permainan yang awalnya dipasarkan sebagai cara untuk mengajarkan anak-anak koordinasi tangan dan mata itu bisa menjadi proyektil, sehingga dikeluarkan peringatan untuk mencegah kebutaan. Kendati dilarang di Amerika Serikat, namun kepopuleran permainan itu telah merambah ke seluruh dunia. Jika sebelumnya dibuat dari *tempered glass*, seiring berjalannya zaman *clackers* dibuat dari bahan plastik polimer yang dianggap lebih aman.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menilai pelarangan membawa mainan lato-lato ke sekolah bukanlah pilihan yang bijak. Sebab, bermain lato-lato dapat mengembalikan semangat belajar siswa. Penegasan di atas disampaikan oleh Wakil Ketua KPAI Jasra Putra merespons adanya larangan membawa lato-lato ke sekolah di beberapa daerah. Sejumlah sekolah menilai lato-lato dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Permainan bola tali yang dihempaskan dan menghasilkan suara ini juga dianggap menimbulkan kebisingan. Bahkan salah satu warga asal Kertawinangun, Kecamatan Cideng mendapati permainan lato-lato yang digunakan anaknya terlepas hingga mengenai televisi di rumahnya.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa menghindari kehidupan bertetangga di lingkungan tempat tinggalnya. Tetangga memiliki sikap dan sifat yang berbeda-beda. Oleh karena itu, diperlukan toleransi dan tenggang rasa dalam menjaga keharmonisan hidup bertetangga. Akan tetapi, tidak jarang terjadi konflik dalam kehidupan bertetangga. Apabila tidak dapat diselesaikan secara kekeluargaan, pemerintah memiliki aturan hukum untuk menyelesaikan konflik antarmasyarakat, seperti mengganggu ketenangan tetangga.

Seseorang yang membuat kerugian terhadap orang lain, secara perdata dapat digugat atas dasar perbuatan melawan hukum yang diatur dalam pasal 1365 Kitab Undang-undang Hukum Perdata atau KUHPer Pasal 1365 KUHP berbunyi, "Tiap perbuatan melanggar hukum yang membawa kerugian kepada orang lain,

mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian".

Unsur-unsur perbuatan melawan hukum dalam pasal 1365 KUHP adalah:

- Harus ada perbuatan (positif maupun negatif).
- Perbuatan itu harus melawan hukum.
- Ada kerugian.
- Ada hubungan sebab akibat antara perbuatan melawan hukum itu dengan kerugian.
- Ada kesalahan.

Yang dimaksud dengan perbuatan melawan hukum adalah:

- Bertentangan dengan kewajiban hukum si pelaku.
- Bertentangan dengan hak subjektif orang lain.
- Bertentangan dengan kesusilaan.
- Bertentangan dengan kepatutan, ketelitian, dan kehati-hatian.

Tindak Pidana Membuat Kegaduhan di Malam Hari Apabila tindakan mengganggu ketenangan dalam bentuk berteriak-teriak di malam hari, maka tetangga dapat dijerat dengan pasal 503 angka 1 Kitab Undang-undang Hukum

Pidana atau KUHP, yang berbunyi: "Dengan hukuman kurungan selama-lamanya tiga hari atau denda sebanyak-banyaknya Rp 225, barangsiapa membuat riuh atau ingar, sehingga pada malam hari waktunya orang tidur dapat terganggu".

### **3.2. Dampak positif negatif nya dalam permainan Lato-lato dalam kehidupan masyarakat**

Permainan lato-lato menjadi tren dikalangan anak Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh berbagai kalangan tidak terkecuali anak usia dini mulai usia 3-4 tahun mereka sudah mahir dalam memainkan permainan lato-lato. Permainan lato-lato sendiri merupakan permainan tradisional yang saat ini mengalami kebangkitan karena pelestarian permainan tradisional dikalangan anak-anak. Bentuk dari permainan lato-lato pun dari pun bermacam-macam. Seiring dengan semakin viralnya permainan ini, tanpa kita sadari bahwa perkembangan zaman telah merubah fungsi dan bentuk permainan tradisional lato-lato ini. Bahkan menjadi permainan yang bias menambah daya konsentrasi dan meningkatkan keterampilan anak.

Permainan lato-lato membawa dampak yang luar biasa, ada dampak

positif dan dampak negative yang diberikan oleh permainan ini. Dampak positif lato-lato. Pertama, bisa mengalihkan dan mengurangi dampak kecanduan gadget yang saat ini banyak dialami anak-anak. Kedua, permainan ini bisa membantu menstimulasi kemampuan motorik anak yang memang pada usianya masih butuh untuk dikembangkan. Selain itu membantu meningkatkan fungsi koordinasi kemampuan kogniti anak dan motoric halus di tangan ketika anak berusaha memainkan hingga menimbulkan bunyi. Munculnya sikap kompetitif atau mendorong anak untuk mecapai target dan berjuang sampai bisa memenangkan momen itu, menjadi healing sederhana bagi anak karena mampu membuat anak tertawa, merasakan senang, sedih atau kecewa jika tidak sesuai dengan target dan ini bisa membantu mengendalikan perkembangan social emosionalnya jika tujuan yang anak inginkan tercapai atau tidak serta termasuk permainan yang murah dan terjangkau. Permainan lato-lato juga bisa menumbuhkan pola pikir pada anak terkait proses. Anak-anak akan memiliki pemahaman bahwa kesuksesan itu harus menempuh proses dan penekanan bahwa proses itu penting, tidak ada sukses

instan, dan berlatih akan membawa hasil. Membangun konsep diri positif juga dapat diambil manfaat dari sisi baik permainan ini, karena anak berusaha menunjukkan kemahirannya didepan teman sebaya atau orangtua dan para orang tua juga bisa memiliki ruang untuk mengapresiasi anaknya ketika menunjukkan kemahirannya dengan bermain lato-lato dan hal ini penting bagi tumbuh kembangnya kelak.

Sebaliknya, mainan itu juga bisa berdampak negatif bagi anak apabila anak dan orangtua tidak bisa mengatur waktu bermainnya. Dampak negatif tersebut adalah jika dimainkan diusia kurang tepat atau meskipun diusia yang tepat tapi dilakukan secara berlebihan dapat menimbulkan tangan bengkok, kepala benjol jika terkena kepala, hingga tak jarang memicu pertikaian antar pemain setelahnya. Mainan lato-lato ini, jika terlalu keras memainkannya bolanya pecah maka akan berpotensi kuat menimbulkan cedera pada anak. Jika talinya putus, bolanya bisa membentur tubuh atau benda lain di sekitarnya. Permainan ini juga bias mengganggu sekitar jika dimainkan diwaktu yang tidak tepat dan mengganggu

intensitas belajar jika memainkannya tanpa mengenal waktu.

Oleh karena itu bagi orang tua harus lebih mengawasi anak jika bermain lato-lato. Hal ini untuk mengantisipasi dampak negatif dan hal-hal yang tidak diinginkan. Misalnya, ketika lato-lato dilombakan, harus dilakukan pada usia anak yang tepat. Karena di usia yang tepat akan mengasah emotional challenge pada diri anak. Secara teoritis, usia yang tepat untuk permainan lato-lato sebaiknya dimainkan pada usia 8 tahun ke atas. Hal ini mengacu pada teori tahap bermain anak menurut Jean Piaget, yang mengatakan bermain berdasarkan usia dan perkembangan kognitif anak yaitu Sensory Motor Play (usia 0-2 tahun), Symbolic (usia 2-7 tahun), Social Play Games With Rules (8-11 tahun), dan Games With Rules and Sport (11 tahun ke atas). Anak harus diajarkan bagaimana membagi waktu yang pas saat bermain. Jangan sampai anak melupakan aktivitas atau tugas sehari-harinya, seperti istirahat, ibadah, belajar serta jangan sampai lato-lato menjadi over

stimulus yang tentu akan menjadi tidak baik bagi perkembangan anak.<sup>7</sup>

Agar tetap bermanfaat untuk anak dan dapat mengurangi efek negatif yang bisa terjadi, ada beberapa hal yang perlu orang tua ketahui tentang permainan lato-lato. Pertama, orang tua sebaiknya memberikan permainan ini saat anak telah memasuki usia 8 tahun. Ini tentunya bukan tanpa alasan. Ketika berusia 8 tahun, anak sudah memiliki kemampuan kognitif memahami aturan dari permainan lato-lato, baik ketika memainkannya sendiri maupun bersama dengan teman. Selain itu, anak-anak pada usia ini juga sudah mengerti bahaya suatu permainan sehingga bisa memainkannya dengan lebih berhati-hati.

Sementara untuk orang tua, pastikan untuk memberikan pendampingan ketika anak sedang bermain lato-lato. Dengan begitu, anak-anak tidak membenturkan bandul terlalu keras atau tidak menyalahgunakan permainan ini untuk merusak benda atau melukai orang lain. Selain itu, orang tua juga harus

---

<sup>7</sup>Fatmawati Ayu Fitri, 2023, Fenomena Lato-lato Bebas Gadget Tapi Suara Bikin Kaget, <https://umg.ac.id/opini/fenomena-latolato-bebas-gadget-tapi-suara-bikin-kaget> , Diakses 18 Januari 2023

memastikan bahwa bahan dari permainan lato-lato aman dan tidak rentan pecah meski anak-anak membenturkannya berkali-kali. Selalu cek secara berkala, jika terdapat retakan pada bandul, ibu harus segera menggantinya dengan lato-lato yang baru.

Tak ketinggalan, periksa pula kekuatan tali lato-lato, pastikan talinya kuat dan tidak mudah putus. Ini guna mencegah bandul terlempar tak terkendali dan mengenai benda atau bahkan melukai orang lain apabila tali tiba-tiba putus. Sebenarnya, sudah menjadi kewajiban orang tua untuk selalu mendampingi anak saat beraktivitas. Baik ketika belajar atau bermain, termasuk saat bermain lato-lato. Jangan lupa, jelaskan pada anak risiko yang bisa terjadi terhadap permainan tersebut dan mengapa mereka harus bermain dengan hati-hati.

Jadi, orang tua tidak serta-merta langsung melarang anak untuk bermain permainan lato-lato tanpa anak tahu apa risikonya untuk mereka. Dampingi saat mereka bermain, karena fase pertumbuhan dan perkembangan anak akan lebih optimal apabila mereka bisa bermain dengan aman dan gembira.

Setelah ramai menjadi perbincangan di dunia nyata dan maya karena digemari anak-anak hampir di semua daerah di Indonesia, cerita tentang permainan lato-lato kini bertambah viral. Perbincangan terbaru dari permainan berbentuk sepasang bola kecil yang diikat dengan tali itu adalah dampak yang ditimbulkan, yakni anak dapat terkena pantulan atau serpihan bola bertekstur keras dari lato-lato.

Banyak pihak kemudian mengingatkan para orang tua agar tidak membiarkan anak-anaknya bermain barang yang dinilai berbahaya itu. Dengan peringatan berlebihan sehingga menimbulkan rasa mengerikan, di media sosial bertebaran foto korban dan narasi yang meminta orang tua agar melarang anak-anaknya menggunakan mainan itu. Selain risiko terhadap pemainnya, lato-lato juga bisa mengusik kenyamanan orang lain. Beberapa orang merasa terganggu dengan suara nyaring dari lato-lato saat dua bola beradu, terutama saat sejumlah anak bermain di waktu bersamaan.

Meskipun demikian, sebagian orang tua tidak terima dengan sikap mengambinghitamkan permainan bola berbahan dasar dari plastik polimer itu

sebagai penyebab celaka. Beberapa orang tua yang tidak terima permainan tradisional tersebut dijadikan sumber masalah beralasan bahwa semua permainan pada hakikatnya selalu beriringan dengan risiko. Misalnya, bermain sepeda berisiko jatuh, kemudian si anak terluka. Bermain layangan juga berisiko terluka, jika jatuh. Bahkan, bermain di sawah yang sangat alamiah juga tidak akan lepas dari datangnya risiko.

Memilih olahraga sebagai permainan, seperti sepak bola, juga berisiko jatuh, kemudian patah kaki atau tangan. Permainan bola voli pun juga demikian. Jika demikian, pertanyaannya, permainan apa yang "suci" dari dampak risiko atau bahaya? Jawabannya bisa dipastikan tidak ada. Bahkan, hidup pun juga mengajarkan manusia untuk selalu siap dan berdamai dengan datangnya risiko.

Kemudian, bermain telepon seluler pintar atau gawai yang secara fisik terlihat aman, pada ujungnya juga tidak sepenuhnya ramah pada diri anak. Justru permainan dengan alat gawai itu lebih mengandung risiko tak kasat mata, yang bisa merusak mental si anak dalam jangka

panjang. Anak bisa terjatuh pada jebakan psikis, berupa kecanduan, sehingga berdampak pada mental dan perilaku yang asosial. Anak menjadi cenderung tidak peduli pada sekitarnya ketika sudah terhipnosis dalam permainan yang disuguhkan oleh gawai yang sangat seru. Dalam istilah psikologi, gawai tergolong dalam kelompok berbahaya, sebagai "narkoba mata".

Poli Jiwa RSUD dr Koesnadi Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur, beberapa tahun lalu, pernah menangani beberapa anak sekolah yang kecanduan gawai dengan menunjukkan perilaku aneh, seperti menyakiti diri. Si anak membenturkan kepalanya ke dinding saat ingin memegang gawai, namun tidak dituruti oleh orang tuanya. Bukankah dampak ini juga mengandung risiko secara fisik? Penanganannya juga memerlukan waktu berbulan-bulan sehingga anak kembali menjadi normal.

Para orang tua yang risau dengan dampak permainan gawai itu kemudian tidak terima kalau lato-lato dinilai berbahaya. Justru lato-lato dianggap telah mampu mengalihkan perhatian anak dari godaan gawai. Meskipun bersifat sementara, lato-lato mampu mengalihkan

perhatian anak dari gawai. Setidaknya, mata dan pikiran bawah sadar anak yang biasanya hanya berkutat dengan gawai mampu mengidentifikasi adanya permainan nyata yang juga mengasyikkan.

Secara psikologis, lato-lato memiliki keunggulan saat dimainkan oleh anak-anak. Permainan lato-lato menuntut pemainnya untuk konsentrasi, sehingga permainan itu melatih anak untuk fokus. Sebagai permainan sesungguhnya (bukan maya), lato-lato tergolong dalam kelompok permainan yang melatih kecerdasan kinestetik pada anak, sehingga anak terlatih atau mampu menggerakkan otot tangan atau keterampilan motorik.

Permainan yang menimbulkan bunyi "tek tek tek tek" itu mampu merangsang kebersamaan secara sosial yang hal itu sangat sulit ditumbuhkan saat anak hanyut dalam buaian tipuan gawai. Tidak jarang, orang tua juga tergoda untuk ikut bermain, dengan motif nostalgia ke masa lalu saat dia masih berstatus anak-anak. Dengan ikut bermain lato-lato, orang tua berlatih untuk masuk "gelembung" atau dunia anak, bukan sebaliknya, memaksa anak mengikuti kemauan orang tua.

Dengan lato-lato memungkinkan seorang anak memiliki waktu dan dorongan untuk berkomunikasi atau berdiskusi mengenai permainannya dengan anak lainnya. Jika ada yang permainan lato-latonya dinilai bagus akan menarik perhatian anak lain untuk memerhatikan, bahkan menjadi tempat bertanya bagaimana ia mampu bermain dengan atraktif. Bagi mereka yang belum bisa bermain dengan bagus, membuka peluang untuk menjadi ajang bagi anak lainnya yang lebih terampil agar berbagi ilmu dan pengalaman bagaimana caranya bermain dengan lebih bagus. Dengan demikian, permainan lato-lato membuka ruang kompetisi alamiah dalam suasana penuh keakraban di komunitas anak. Jiwa sosial menjadi kembali hidup lewat permainan lato-lato. Hanya saja, kita tidak bisa menutup mata pada risiko dari permainan lato-lato. Saat memainkan lato-lato, seorang anak, jika tidak berhati-hati bisa berpeluang terkena pantulan atau pukulan bola keras pada tangan atau bagian di kepala. Tangan atau kepala bisa bengkak. Karena itu, sebagaimana permainan dalam bentuk lain, pendampingan dari orang tua sangat diperlukan agar seorang anak aman dengan permainan lato-lato.



### III. KESIMPULAN

Penerapan Undang-undang KUHP mengenai permainan Lato-lato dalam mengganggu kenyamanan masyarakat Manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan rasa aman, tenteram dan terlindungi. Terutama segala yang berkaitan dengan hubungan atau interaksi terhadap sesama, sekitar dan komunitasnya. Setiap manusia memiliki kepentingan namun jika kepentingan itu salah sasaran maka dapat merugikan atau bahkan membahayakan orang lain. Negara sebagai payung tempat masyarakat berteduh wajib memberikan solusi dan melindungi segala kepentingan masyarakat agar tidak mengganggu dan saling merugikan antara yang satu dengan yang lainnya. Penjelasan Membuat ingar atau gaduh, Dalam pasal 503, Yang dimaksud dengan ingar adalah membuat ramai di dalam rumah, sehingga orang-orang tetangga terdekat terganggu dalam ketenteraman malam. Sedangkan gaduh diantara tetangga adalah membuat geger diantara agak banyak tetangga dalam suatu kelompok rumah. Akan tetapi ukuran jam berapa ketenteraman malam berlangsung, menurut keadaan setempat. Membuat ingar

atau gaduh diantara orang-orang tetangga rumoer of buren geruchth, yang mengakibatkan dapat terganggunya ketenteraman malam nachrust. Membuat ingar di dekat rumah ibadat atau gedung pengadilan pada waktu dilakukan ibadat atau pemeriksaan perkara. Menurut KUHP yang baru disahkan, masyarakat yang berbuat berisik hingga mengganggu ketenangan tetangga pada malam hari bisa dipidanakan. Bagi mereka yang melakukan tindakan yang mengganggu ketenteraman di lingkungan tersebut, bisa dipidana denda senilai Rp10 juta. Aturan itu tercantum dalam Pasal 265 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana KUHP yang disahkan pada Selasa, 6 Desember 2022 lalu. Dalam bagian aturan terkait Gangguan terhadap Ketenteraman Lingkungan dan Rapat Umum disebutkan bahwa orang yang berisik pada malam hari bisa dikenakan denda. Selain berbuat berisik, masyarakat yang secara sengaja membuat tanda-tanda bahaya palsu juga bisa kena hukuman tersebut. Dipidana dengan pidana denda paling banyak kategori II, Setiap Orang yang mengganggu ketenteraman lingkungan dengan membuat hingar-bingar atau berisik tetangga pada Malam atau membuat seruan atau tanda-tanda bahaya

palsu, kata Pasal 265. Lato - lato adalah permainan zaman dahulu, namun belakangan ini namanya kembali melejit di sosial media bahkan dimainkan oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Lato-lato ini ternyata permainan yang berasal dari Amerika Serikat, dan sudah ada sejak 1990. Nama lato-lato sendiri berasal dari bahasa Bugis dan berubah menjadi katto-katto di Makassar, namun tiap-tiap daerah biasanya memiliki sebutan yang berbeda-beda di tiap-tiap daerah. Di benua Amerika, lato-lato mempunyai banyak nama. Diantaranya click-clack, knockers, ker-bangers, atau yang paling populer clackers.

Dampak positif negatif nya dalam permainan Lato-lato dalam kehidupan masyarakat Permainan lato-lato menjadi tren dikalangan anak Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh berbagai kalangan tidak terkecuali anak usia dini mulai usia 3-4 tahun mereka sudah mahir dalam memainkan permainan lato-lato. Permainan lato-lato sendiri merupakan permainan tradisional yang saat ini mengalami kebangkitan karena pelestarian permainan tradisional dikalangan anak-anak. Bentuk dari permainan lato-lato pun

dari pun bermacam-macam. Seiring dengan semakin viralnya permainan ini, tanpa kita sadari bahwa perkembangan zaman telah merubah fungsi dan bentuk permainan tradisional lato-lato ini. Bahkan menjadi permainan yang bias menambah daya konsentrasi dan meningkatkan keterampilan anak. Permainan lato-lato membawa dampak yang luar biasa, ada dampak positif dan dampak negative yang diberikan oleh permainan ini. Dampak positif lato-lato. Pertama, bisa mengalihkan dan mengurangi dampak kecanduan gadget yang saat ini banyak dialami anak-anak. Kedua, permainan ini bisa membantu menstimulasi kemampuan motorik anak yang memang pada usianya masih butuh untuk dikembangkan. Selain itu membantu meningkatkan fungsi koordinasi kemampuan kogniti anak dan motoric halus di tangan ketika anak berusaha memainkan hingga menimbulkan bunyi. Munculnya sikap kompetitif atau mendorong anak untuk mencapai target dan berjuang sampai bisa memenangkan momen itu, menjadi healing sederhana bagi anak karena mampu membuat anak tertawa, merasakan senang, sedih atau kecewa jika tidak sesuai dengan target dan ini bisa membantu mengendalikan

perkembangan social emosionalnya jika tujuan yang anak inginkan tercapai atau tidak serta termasuk permainan yang murah dan terjangkau. Permainan lato-lato juga bisa menumbuhkan pola pikir pada anak terkait proses. Anak-anak akan memiliki pemahaman bahwa kesuksesan itu harus menempuh proses dan penekanan bahwa proses itu penting, tidak ada sukses instan, dan berlatih akan membawa hasil. Membangun konsep diri positif juga dapat diambil manfaat dari sisi baik permainan ini, karena anak berusaha menunjukkan kemahirannya didepan teman sebaya atau orangtua dan para orang tua juga bisa memiliki ruang untuk mengapresiasi anaknya ketika menunjukkan kemahirannya dengan bermain lato-lato dan hal ini penting bagi tumbuh kembangnya kelak. Sebaliknya, mainan itu juga bisa berdampak negatif bagi anak apabila anak dan orangtua tidak bisa mengatur waktu bermainnya. Dampak negatif tersebut adalah jika dimainkan diusia kurang tepat atau meskipun diusia yang tepat tapi dilakukan secara berlebihan dapat menimbulkan tangan bengkak, kepala benjol jika terkena kepala, hingga tak jarang memicu pertikaian antar pemain setelahnya. Mainan lato-lato ini, jika

terlalu keras memainkannya bolanya pecah maka akan berpotensi kuat menimbulkan cidera pada anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Djoko Prakoso, Alat Bukti Dan Kekuatan Pembuktian Di Dalam Proses Pidana, Liberty, Yogyakarta, 1988

Bambang Waluyo, Sistem Pembuktian Dalam Peradilan Indonesia, Sinar Grafika, Jakarta, 1992

Ronny Hanityo Soemitro, Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurimetri, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1980

Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat, PT.Radja Grafindo Persada, Jakarta, 1995,

Bahder Johan Nasution, Metode Penelitian Ilmu Hukum, CV. Mandar Maju, Bandung, 2008

Akbar Andi, 2017, Pasal Tentang Mengganggu Kenyamanan Dan Ketentraman Orang Lain, <https://seniorkampus.blogspot.com/2017/05/pasal-tentang-mengganggu-kenyamanan.html?m=1>, Diakses 30 Desember 2022

Fatmawati Ayu Fitri, 2023, Fenomena Lato-lato Bebas Gadget Tapi Suara Bikin Kaget, <https://umg.ac.id/opini/fenomena-latolato-bebas-gadget-tapi-suara-bikin-kaget>, Diakses 18 Januari 2023

Soesilo, R. Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-komentarnya Lengkap Pasal demi Pasal. Bogor: Politeia

Masuki M. Astro, Viral Lato-lato Dan Berbagai Resiko Semua Permainan, Antara Megapolitan, Jakarta, 2023  
Kitab Undang-undang Hukum Perdata