



PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 2 TAHUN 2024
TENTANG
KLASIFIKASI GIM

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA REPUBLIK INDONESIA,

- Menimbang :
- a. bahwa untuk memfasilitasi pemanfaatan teknologi informasi dan melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan informasi dan transaksi elektronik yang mengganggu ketertiban umum, pemerintah perlu melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi informasi berupa gim yang sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia;
 - b. bahwa untuk memenuhi kebutuhan pengaturan guna melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi informasi berupa gim, pemerintah telah menetapkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik;
 - c. bahwa Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan kebutuhan hukum masyarakat sehingga perlu diganti;
 - d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, perlu menetapkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika tentang Klasifikasi Gim;
- Mengingat :
1. Pasal 17 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
 2. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4916);
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6400);

4. Peraturan Presiden Nomor 22 Tahun 2023 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 51);
5. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 12 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 1120);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA TENTANG KLASIFIKASI GIM.

BAB I
KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Menteri ini yang dimaksud dengan:

1. Gim adalah piranti lunak di mana penggunaanya dapat berinteraksi melalui piranti keras untuk bermain dan mendapat umpan balik audiovisual.
2. Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat yang selanjutnya disebut PSE Lingkup Privat adalah penyelenggaraan sistem elektronik oleh orang, badan usaha, dan masyarakat.
3. Penerbit Gim yang selanjutnya disebut Penerbit adalah setiap orang perseorangan, badan usaha dan/atau badan hukum yang memasarkan produk Gim.
4. Pengguna Gim yang selanjutnya disebut Pengguna adalah setiap orang yang menggunakan Gim.
5. Klasifikasi Gim adalah kegiatan pengelompokan permainan berdasarkan konten dan usia Pengguna melalui asesmen yang dilakukan secara mandiri oleh Penerbit dan hasilnya akan dilakukan uji kesesuaian oleh penguji klasifikasi gim.
6. Sistem Perizinan Berusaha Terintegrasi Secara Elektronik (*Online Single Submission*) yang selanjutnya disebut Sistem OSS adalah sistem elektronik terintegrasi yang dikelola dan diselenggarakan oleh Lembaga OSS untuk penyelenggaraan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko.
7. Kementerian adalah kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
8. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
9. Direktur Jenderal adalah Direktur Jenderal Aplikasi Informatika.
10. Direktorat Jenderal adalah Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.

Pasal 2

- (1) Peraturan Menteri ini bertujuan untuk menjadi acuan bagi:
 - a. Penerbit, dalam melakukan Klasifikasi Gim secara mandiri;
 - b. Kementerian, dalam melakukan pengawasan terhadap Klasifikasi Gim; dan
 - c. masyarakat atau Pengguna, dalam menyampaikan pengaduan atas ketidaksesuaian hasil Klasifikasi Gim.
- (2) Klasifikasi Gim bertujuan untuk membantu:
 - a. Penerbit, dalam memasarkan produk Gim sesuai dengan budaya dan norma bangsa Indonesia;
 - b. Pengguna, dalam memilih Gim yang sesuai dengan usia Pengguna; dan
 - c. orang tua, dalam hal Pengguna termasuk dalam kelompok usia anak.

Pasal 3

Ruang lingkup Peraturan Menteri ini meliputi:

- a. tata cara Klasifikasi Gim;
- b. peran serta masyarakat; dan
- c. sanksi administratif.

BAB II

TATA CARA KLASIFIKASI GIM

Bagian Kesatu

Tata Cara Klasifikasi

Pasal 4

- (1) Penerbit wajib melakukan pendaftaran sebagai PSE Lingkup Privat melalui Sistem OSS berbasis risiko sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (2) Penerbit yang telah terdaftar sebagai PSE Lingkup Privat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib:
 - a. melakukan Klasifikasi Gim secara mandiri; dan
 - b. mencantumkan hasil Klasifikasi Gim sesuai uji kesesuaian pada deskripsi, kemasan, dan iklan Gim.
- (3) Klasifikasi Gim secara mandiri sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a dilakukan oleh Penerbit melalui pengisian asesmen.

Pasal 5

Penerbit wajib melakukan Klasifikasi Gim secara mandiri sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (2) huruf a dalam mengiklankan dan/atau memasarkan Gim di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pasal 6

- (1) Klasifikasi Gim secara mandiri oleh Penerbit melalui pengisian asesmen sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (3) dilakukan secara daring melalui:
 - a. laman situs web yang dikelola oleh Kementerian; atau

- b. sistem elektronik yang terhubung dengan situs web yang dikelola oleh Kementerian.
- (2) Klasifikasi Gim secara mandiri sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib:
 - a. menyediakan informasi terkait Penerbit minimal terdiri atas:
 - 1. nama Penerbit;
 - 2. nama penanggung jawab;
 - 3. narahubung;
 - 4. alamat;
 - 5. nomor telepon; dan
 - 6. alamat surat elektronik;
 - b. menyediakan informasi terkait Gim minimal terdiri atas:
 - 1. nama Gim;
 - 2. platform distribusi;
 - 3. jenis atau genre;
 - 4. waktu rilis;
 - 5. kode pembaruan (versi);
 - 6. deskripsi singkat;
 - 7. cuplikan permainan dan cuplikan konten;
 - 8. tautan untuk mengunduh Gim; dan
 - 9. monetisasi produk Gim.
- (3) Dalam hal tersedia, selain informasi terkait Gim sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b, Penerbit wajib menyediakan informasi:
 - a. fitur pembayaran;
 - b. iklan dalam bentuk fisik maupun cuplikan video;
 - c. media fisik, seperti bungkus luar, bungkus dalam, piringan, serta barang hadiah untuk Gim fisik;
 - d. tautan sosial media Penerbit maupun Gim terkait; dan/atau
 - e. fitur komunikasi secara audio, video, audio video, atau tertulis.
- (4) Menteri menerbitkan hasil Klasifikasi Gim setelah Penerbit menyelesaikan Klasifikasi Gim secara mandiri melalui pengisian asesmen sebagaimana dimaksud pada ayat (1).

Pasal 7

- (1) Penerbit dapat melakukan pemasaran Gim setelah Menteri menerbitkan hasil Klasifikasi Gim sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (4).
- (2) Penerbit dalam melakukan pemasaran Gim sebagaimana dimaksud pada ayat (1), paling sedikit wajib:
 - a. mencantumkan hasil Klasifikasi Gim yang dilakukan secara mandiri pada deskripsi, kemasan, dan iklan Gim;
 - b. menyesuaikan desain kemasan Gim dengan hasil Klasifikasi Gim yang dilakukan secara mandiri;
 - c. menyesuaikan konten iklan dengan hasil Klasifikasi Gim yang dilakukan secara mandiri;
 - d. menampilkan ketentuan pendampingan orang tua pada kemasan dan iklan Gim untuk Gim yang diklasifikasikan ke dalam kelompok 3 (tiga) tahun

- atau lebih dan kelompok 7 (tujuh) tahun atau lebih; dan
- e. menampilkan ketentuan bimbingan orang tua pada kemasan dan iklan Gim untuk Gim yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih dan kelompok usia 15 (lima belas) tahun atau lebih.
- (3) Dalam hal terjadi pembaruan dan/atau perubahan informasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (2) huruf b angka 5 sampai dengan angka 9 dan ayat (3) huruf a sampai dengan huruf e, Penerbit wajib melakukan klasifikasi ulang paling sedikit 1 (satu) kali dalam 1 (satu) tahun.

Pasal 8

- (1) Gim diklasifikasikan berdasarkan kelompok usia Pengguna yang 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 15 (lima belas) tahun atau lebih; dan
 - e. kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih.
- (2) Kelompok usia Pengguna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditentukan berdasarkan kategori konten yang terdiri atas:
- a. rokok dan/atau rokok elektronik, minuman beralkohol, narkotika, psikotropika, dan/atau zat adiktif lainnya;
 - b. kekerasan;
 - c. darah, mutilasi, dan kanibalisme;
 - d. penggunaan bahasa;
 - e. penampilan tokoh;
 - f. pornografi;
 - g. simulasi dan/atau kegiatan judi;
 - h. horor; dan
 - i. interaksi daring.
- (3) Penggunaan Gim yang diklasifikasikan berdasarkan kelompok usia Pengguna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a dan huruf b harus disertai pendampingan orang tua.
- (4) Penggunaan Gim yang diklasifikasikan berdasarkan kelompok usia Pengguna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c dan huruf d harus disertai bimbingan orang tua.
- (5) Penerbit wajib melakukan klasifikasi ulang terhadap Gim apabila terdapat pembaruan dan/atau perubahan pada kategori konten sebagaimana dimaksud pada ayat (2).

Pasal 9

Gim yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (1) huruf a harus memenuhi kriteria:

- a. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok dan/atau rokok elektronik, minuman beralkohol, narkotika, psikotropika, dan/atau zat adiktif lainnya;
- b. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan kekerasan;
- c. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan darah, mutilasi, dan/atau kanibalisme;
- d. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa;
- e. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong;
- f. konten yang terdapat pada produk Gim tidak memuat pornografi;
- g. konten yang terdapat pada produk Gim tidak mengandung simulasi dan/atau kegiatan judi;
- h. konten yang terdapat pada produk Gim tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat; dan
- i. produk Gim tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan.

Pasal 10

Gim yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (1) huruf b harus memenuhi kriteria:

- a. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok dan/atau rokok elektronik, minuman beralkohol, narkotika, psikotropika, dan/atau zat adiktif lainnya;
- b. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan kekerasan;
- c. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan/atau unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli;
- d. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa;
- e. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong;
- f. konten yang terdapat pada produk Gim tidak memuat pornografi;
- g. konten yang terdapat pada produk Gim tidak mengandung simulasi dan/atau kegiatan judi;
- h. konten yang terdapat pada produk Gim tidak mengandung

- horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/ atau takut yang amat sangat; dan
- i. produk Gim tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan.

Pasal 11

- (1) Gim yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (1) huruf c harus memenuhi kriteria:
 - a. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok dan/atau rokok elektronik, minuman beralkohol, narkotika, psikotropika, dan/atau zat adiktif lainnya;
 - b. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia, namun dapat menampilkan unsur darah;
 - c. konten yang terdapat pada produk Gim tidak mengandung humor dewasa dan/atau tidak berkonotasi seksual;
 - d. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan sebagian anggota tubuh meliputi alat vital, payudara, dan/atau bokong;
 - e. konten yang terdapat pada produk Gim tidak memuat pornografi;
 - f. konten yang terdapat pada produk Gim tidak mengandung simulasi dan/atau kegiatan judi; dan
 - g. konten yang terdapat pada produk Gim tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat.
- (2) Selain kriteria sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Gim yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih dapat:
 - a. menampilkan unsur kekerasan yang 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; dan/atau
 - b. memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, dengan ketentuan harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual.

Pasal 12

- (1) Gim yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 15 (lima belas) tahun atau lebih sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (1) huruf d harus memenuhi kriteria:
 - a. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok dan/atau rokok elektronik, minuman beralkohol, narkotika, psikotropika, dan/atau zat adiktif lainnya;

- b. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia, namun dapat menampilkan unsur darah;
 - c. konten yang terdapat pada produk Gim tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan sebagian anggota tubuh meliputi alat vital, payudara, dan/atau bokong;
 - d. konten yang terdapat pada produk Gim tidak memuat pornografi;
 - e. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung simulasi dan/atau kegiatan judi; dan
 - f. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat.
- (2) Selain kriteria sebagaimana dimaksud pada ayat (1) Gim yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 15 (lima belas) tahun atau lebih dapat:
- a. menampilkan unsur kekerasan yang hanya terbatas pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia tetapi tidak melakukan kekerasan yang bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah;
 - b. memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, dengan ketentuan harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual; dan/atau
 - c. mengandung humor dewasa yang tidak berkonotasi seksual.

Pasal 13

Gim diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (1) huruf e dalam hal:

- a. menampilkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok dan/atau rokok elektronik, minuman beralkohol, narkoba, psikotropika, dan/atau zat adiktif lainnya;
- b. menampilkan unsur kekerasan pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia;
- c. menampilkan unsur atau konten darah, mutilasi, dan/atau kanibalisme;
- d. mengandung unsur humor dewasa yang berkonotasi seksual;
- e. menampilkan tokoh menyerupai manusia tetapi tidak memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong;
- f. konten yang terdapat pada produk Gim tidak memuat pornografi;
- g. memperlihatkan kegiatan permainan yang didasarkan pada peruntungan belaka atau segala pertarungan sepanjang tidak menggunakan alat pembayaran yang sah, mata uang asing, uang elektronik, atau komoditi tidak berwujud berupa aset digital yang dapat diperdagangkan dan ditukarkan menjadi alat pembayaran yang sah;
- h. menampilkan produk mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat; dan/atau

- i. memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan.

Pasal 14

Gim tidak dapat diklasifikasikan apabila memuat konten:

- a. menampilkan dan/atau memperdengarkan pornografi;
- b. merupakan kegiatan permainan yang didasarkan pada peruntungan belaka atau segala pertaruhan (judi) yang dapat menggunakan alat pembayaran yang sah, mata uang asing, uang elektronik, atau komoditi tidak berwujud berupa aset digital yang dapat diperdagangkan dan ditukarkan menjadi alat pembayaran yang sah dan menyediakan/mendukung/memfasilitasi adanya fitur pencairan (*cash out*); dan/atau
- c. melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 15

- (1) Dalam hal Gim digunakan untuk kepentingan pendidikan atau pelayanan kesehatan, ketentuan mengenai kriteria kategori konten sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 sampai dengan Pasal 13 dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (2) Dalam hal terdapat Gim yang:
 - a. menggunakan teknologi baru namun tidak terbatas pada teknologi sensor;
 - b. bersifat meresahkan masyarakat; dan/atau
 - c. bersifat mengganggu ketertiban umum,Menteri dapat menetapkan kriteria kategori konten diluar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 sampai dengan Pasal 13.

Bagian Kedua Uji Kesesuaian

Pasal 16

- (1) Hasil Klasifikasi Gim secara mandiri oleh Penerbit dilakukan uji kesesuaian oleh penguji Klasifikasi Gim.
- (2) Penguji Klasifikasi Gim sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan badan usaha yang memiliki keahlian untuk melakukan uji kesesuaian.
- (3) Penguji Klasifikasi Gim sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib melakukan uji kesesuaian berdasarkan standar yang ditetapkan oleh Menteri.
- (4) Penguji Klasifikasi Gim berdasarkan uji kesesuaian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menerbitkan hasil uji kesesuaian.
- (5) Setiap penguji Klasifikasi Gim sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan oleh Menteri.
- (6) Dalam hal belum terdapat penguji Klasifikasi Gim sebagaimana dimaksud pada ayat (1), uji kesesuaian dilaksanakan oleh Kementerian.

Bagian Ketiga Pengawasan

Pasal 17

- (1) Menteri melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan Klasifikasi Gim.
- (2) Pengawasan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup pemantauan, pengendalian, pemeriksaan, penelusuran, dan pengamanan.
- (3) Pengawasan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dilakukan terhadap:
 - a. Penerbit dalam melakukan klasifikasi Gim secara mandiri; dan
 - b. penguji Klasifikasi Gim yang melakukan uji kesesuaian.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai Penerbit dan penguji Klasifikasi Gim sebagaimana dimaksud pada ayat (3) diatur dengan Peraturan Menteri.

Pasal 18

- (1) Penerbit dapat mengajukan keberatan atas hasil uji kesesuaian kepada Menteri.
- (2) Dalam hal Penerbit mengajukan keberatan atas hasil uji kesesuaian sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Menteri dapat melibatkan ahli yang berasal dari unsur:
 - a. pemerintah;
 - b. masyarakat; dan/atau
 - c. komunitas Gim.
- (3) Ahli sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan Klasifikasi Gim berdasarkan permintaan Menteri melalui Direktur Jenderal.
- (4) Ahli sebagaimana dimaksud pada ayat (2) menyampaikan hasil evaluasi berupa rekomendasi kepada Menteri melalui Direktur Jenderal paling lama 7 (tujuh) hari kalender sejak permintaan evaluasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) diterima.
- (5) Pengajuan keberatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

BAB III PERAN SERTA MASYARAKAT

Pasal 19

- (1) Pengguna Gim atau masyarakat dapat menyampaikan pengaduan atas ketidaksesuaian hasil Klasifikasi Gim kepada Menteri.
- (2) Pengaduan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat disampaikan secara:
 - a. daring melalui:
 1. laman situs web yang dikelola oleh Kementerian; atau
 2. sistem elektronik yang terhubung dengan situs web yang dikelola oleh Kementerian; dan/atau
 - b. luring kepada Direktorat Jenderal.

BAB IV SANKSI ADMINISTRATIF

Pasal 20

- (1) Menteri mengenakan sanksi administratif kepada Penerbit yang:
 - a. tidak melakukan pendaftaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (1);
 - b. tidak melakukan Klasifikasi Gim yang dilakukan secara mandiri sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (2) huruf a;
 - c. tidak mencantumkan hasil Klasifikasi Gim sesuai uji kesesuaian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (2) huruf b;
 - d. mengiklankan atau memasarkan Gim yang belum diklasifikasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5;
 - e. tidak melakukan klasifikasi ulang terhadap Gim sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3); dan/atau
 - f. tidak melakukan klasifikasi ulang terhadap Gim sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (5).
- (2) Dalam hal Penerbit tidak melakukan pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a, Menteri mengenakan sanksi administratif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai penyelenggaraan sistem elektronik.
- (3) Dalam hal Penerbit tidak mencantumkan hasil klasifikasi sesuai uji kesesuaian dalam proses peredaran Gim sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c, Menteri mengenakan sanksi administratif berupa:
 - a. teguran tertulis yang disampaikan melalui surat elektronik dan/atau media elektronik lainnya;
 - b. penghentian sementara Gim apabila tidak melaksanakan teguran tertulis sebagaimana dimaksud dalam huruf a; atau
 - c. pemutusan akses terhadap Gim dalam hal penerbit tidak memberikan konfirmasi dalam jangka waktu 7 (tujuh) hari kalender setelah penghentian sementara sebagaimana dimaksud dalam huruf b.
- (4) Dalam hal Penerbit:
 - a. tidak melakukan Klasifikasi Gim secara mandiri sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b;
 - b. memasarkan atau mengiklankan Gim yang belum diklasifikasikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d;
 - c. tidak melakukan klasifikasi ulang sebagaimana pada ayat (1) huruf e; dan/atau
 - d. tidak melakukan klasifikasi ulang sebagaimana pada ayat (1) huruf f,Menteri mengenakan sanksi administratif berupa pemutusan akses Gim.

Pasal 21

Dalam hal pengujian Klasifikasi Gim melakukan uji kesesuaian tidak berdasarkan standar yang ditetapkan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 ayat (3), Menteri dapat mencabut penetapan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 ayat (5).

BAB V

KETENTUAN PENUTUP

Pasal 22

- (1) Penerbit wajib melakukan Klasifikasi Gim paling lambat 2 (dua) tahun sejak Peraturan Menteri ini diundangkan.
- (2) Gim yang telah diklasifikasikan di luar wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dan dipasarkan di Indonesia, wajib memenuhi Klasifikasi Gim berdasarkan ketentuan dalam Peraturan Menteri ini paling lambat 2 (dua) tahun sejak Peraturan Menteri ini diundangkan.

Pasal 23

Pada saat Peraturan Menteri ini mulai berlaku, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 1056), dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

Pasal 24

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 16 Januari 2024

MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA,

ttd.

BUDI ARIE SETIADI

Diundangkan di Jakarta
pada tanggal 24 Januari 2024

DIREKTUR JENDERAL
PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA,

ttd.

ASEP N. MULYANA

BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2024 NOMOR 50