PROSES ADOPSI SISTEM PEGI SEBAGAI NORMA DI NEGARA - NEGARA EROPA (2003 – 2021)

TUGAS AKHIR

Valiant Rahina Putra

1211004018

PROGRAM STUDI ILMU POLITIK

KONSENTRASI HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS BAKRIE

2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses adopsi sistem Pan European Game Information (PEGI) sebagai norma regulasi mandiri yang diadopsi secara luas di Eropa. PEGI dikembangkan pada tahun 2003 oleh Interactive Software Federation of Europe (ISFE) sebagai respons terhadap kebutuhan harmonisasi sistem klasifikasi konten video game yang semula terfragmentasi. Melalui pendekatan konstruktivisme dan teori *Norm Life Cycle* dari Finnemore dan Sikkink, penelitian ini menguraikan tiga tahap penting dalam siklus kehidupan norma: kemunculan, penyebaran, dan internalisasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus serta teknik analisis dokumen untuk menelusuri bagaimana PEGI, meskipun tidak memiliki kekuatan hukum formal dari negara atau Uni Eropa, tetap berhasil menjadi standar dominan yang diakui oleh berbagai negara. Penelitian ini menegaskan bahwa aktor non-negara seperti ISFE memiliki kemampuan menciptakan dan menyebarkan norma internasional melalui legitimasi teknis, dukungan industri, dan pembelajaran lintas negara.

Key word: PEGI, ISFE, norma internasional, self-regulation, AVMSD, Eropa, konstruktivisme

ABSTRACT

This research aims to analyze the adoption process of the Pan European Game Information (PEGI) system as a self-regulatory norm that has been widely adopted across Europe. PEGI was developed in 2003 by the Interactive Software Federation of Europe (ISFE) in response to the need for harmonizing previously fragmented video game content rating systems. Using a constructivist approach and the Norm Life Cycle theory by Finnemore and Sikkink, this study outlines the three key stages in the life cycle of a norm: emergence, diffusion, and internalization. The research employs a qualitative method with a case study approach and document analysis technique to examine how PEGI despite lacking formal legal authority from either nation-states or the European Union has nonetheless succeeded in becoming a dominant standard recognized by various countries. The study asserts that non-state actors such as ISFE have the capacity to create and promote international norms through technical legitimacy, industry support, and cross-national learning.

Keywords: PEGI, ISFE, international norms, self-regulation, AVMSD, Europe, constructivism

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,

dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk

telah saya nyatakan dengan benar

Nama	: Valiant Rahina Putra
NIM	: 1211004018
Tanda Tangan	
	:
Tanggal	: 1 Agustus 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh

Nama	Valiant Rahina Putra
NIM	1211004018
Fakultas	Fakultas Ekonomi Dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi	Proses Adopsi Sistem PEGI Sebagai Norma Di Negara - Negara Eropa (2003 – 2021)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Sosial pada Program Studi Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing Dr.rer.pol. Aditya Batara Gunawan, S.Sos., M.Litt ( )

Penguji I Selita, S.sos, M.A ( )

Penguji II Yudha Kurniawan, S.Sos., M.A ( )

Ditetapkan di Jakarta

Tanggal : 31 Juli 2025

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Proses Adopsi Sistem Pegi Sebagai Norma Di Negara - Negara Eropa (2003-2021)"* dengan baik. Tanpa pertolongan-Nya, penulis menyadari bahwa penyusunan karya ilmiah ini tidak akan dapat terselesaikan dengan lancar.

Penelitian ini merupakan bagian dari upaya akademik untuk memahami dinamika pembentukan norma internasional dalam konteks digital, khususnya melalui studi kasus sistem Pan-European Game Information (PEGI). Dengan mengacu pada pendekatan konstruktivisme dan teori *Norm Life Cycle*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan studi hubungan internasional, khususnya pada bidang norma transnasional dan peran aktor non-negara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap saran, kritik, dan masukan yang membangun untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta semangat dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, kesehatan, dan kekuatan kepada penulis selama menjalani kegiatan magang hingga laporan ini selesai.

2. Keluarga penulis, khususnya Mama yang selalu memberikan doa dan bapak penulis yang sudah tidak ada untuk melihat ini, yang selalu memberikan semangat, doa, serta kasih sayang yang tulus.

3. Bapak Dr.rer.pol. Aditya Batara Gunawan, S.Sos., M.Litt., selaku dosen pembimbing di Universitas Bakrie yang telah memberikan dukungan akademik serta bimbingan yang sangat berarti bagi penulis.

4. Teman teman penulis yang sudah membantu dan menyemangati yaitu Restu Sartika Dewi, Muhammad Rakhsan, Jonathan Sebastian, Adinda Adjeng Tresnawulan, Ikhsan Badru Tamam, Aisyah Wismaningrum, Dimas Idham Nugraha

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama	Valiant Rahina Putra
NIM	1211004018
Fakultas	Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Program Studi	Ilmu politik
Judul Skripsi	Proses Adopsi Sistem PEGI Sebagai Norma Di Negara - Negara Eropa (2003 – 2021)

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan Universitas Bakrie yang dapat di akses di https://repository.bakrie.ac.id/ adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya

Jakarta, 1 agustus 2025

Valiant Rahina Putra

DAFTAR ISI

ABSTRAK ii
ABSTRACT iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS iv
HALAMAN PERSETUJUAN v
KATA PENGANTAR vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vii
DAFTAR ISI viii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Kajian Pustaka 6
1.3. Pertanyaan Penelitian 9
1.4. Tujuan Penelitian 9
1.5 Manfaat Penelitian 9
1.6 Sistematika Pembahasan 10
BAB II KERANGKA TEORI 12
2.1 Paradigma konstruktivisme 12
2.2 Norma Internasional 15
2.3 Siklus Norma Internasional (Norm Life Cycle Theory) 17
2.4 Kerangka Pemikiran 20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 21
3.1 Metode Penelitian 21
3.2 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data 22
3.3 Tabel Operasional Konsep 22
BAB IV PEMBAHASAN 24
4.1 Sejarah PEGI 24
4.2 Kemunculan Norma (Norm Emergence) 26
4.3 Penyebaran Norma (Norm cascade) 33
4.4 Internalisasi Norma (Norm Internalization) 39
4.4.1 Studi Kasus Negara: Inggris dan Belanda sebagai Pelopor 42
4.4.2 Studi Kasus Negara: Polandia Sebagai Tempat Industri Game Besar 45

4.4.3 Studi Kasus Negara: Portugal, Dan Serbia Sebagai Negara Yang Baru Mengadopsi PEGI 47

4.4.4 Proses Politik antara Aktor Negara dan Non-Negara dalam Adopsi PEGI 52

4.4.4.1 Inggris: Delegasi Otoritas melalui Reformasi Regulasi dan Koordinasi Antaraktor 52

4.4.4.2 Belanda: Model Ko-regulasi dan Institusionalisasi Kolaboratif atas Norma Non-Negara 54

4.4.4.3Serbia: Pengakuan Administratif dan Adaptasi Normatif dalam Konteks Integrasi Regional 55

4.4.4.4 Portugal: Legislasi Formal dan Integrasi Institusional Norma Non-Negara 56

4.5 Dinamika Global dan Tantangan Masa Depan PEGI 57

BAB V KESIMPULAN 61

5.1 Kesimpulan 61

5.2 Saran 62

Daftar Pustaka 63