

BAB V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya dan sudah didukung dari berbagai sumber hukum yang telah dikumpulkan, oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan dari topik pembahasan penulisan ini, yaitu sebagai berikut:

Jadi, *E-sport* dapat dikatakan sebagai sebuah olahraga karena merujuk pada Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan dan untuk saat ini *E-Sport* di Indonesia tunduk pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, yang dimana terdapat empat unsur bahwa *E-sport* dapat dikatakan sebagai olahraga prestasi secara profesional.

Selanjutnya, lembaga yang berwenang seperti Kemenpora dan Kominfo diharapkan lebih ketat lagi dalam mendukung kemajuan *E-sport* di Indonesia agar sekaligus menciptakan kepastian hukum dalam dunia *E-sport* dari segi *game* hingga para atlet. Dan dalam pengaturan *E-sport* di Indonesia bukan PBESI, melainkan IESPA, karena IESPA telah bergabung sebagai anggota IESF, oleh karena itu, IESPA merupakan organisasi yang sah secara hukum berdasarkan undang-undang sebagai induk organisasi cabang olahraga yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan Pasal 1 angka 24 yang menjelaskan bahwa induk organisasi cabang olahraga harus masuk dalam anggota federasi cabang Olahraga internasional. Serta PBESI tidak memiliki kewenangan terhadap peredaran *game* di Indonesia, karena yang berwenang adalah kominfo yang bekerja sama dengan IGRS (Indonesia *Game Rating System*).

5.2 SARAN

Dengan melihat pesatnya perkembangan *E-Sport* di Indonesia, dan banyaknya minat kalangan muda untuk meraih prestasi dalam bidang *E-Sport*, namun karena kurangnya peraturan yang membahas tentang tata kelola kelembagaan kepengurusan *E-Sport* di Indonesia, dan ditakutkan dapat timbul tumpang tindih antar kelembagaan *E-Sport* di Indonesia. *E-Sport* tidak dapat berjalan dengan teratur tanpa adanya kelembagaan yang mengurus dengan baik dan tepat. Oleh karena itu, diharapkan untuk semua lembaga pengurus *E-sport* agar dapat menciptakan sebuah keharmonisan untuk saling bekerjasama dalam menjaga sekaligus mengembangkan *E-sport* di Indonesia. Perlu dipikirkan kembali di suatu saat untuk melakukan reorganisasi penyelenggaraan *E-sport* di Indonesia dengan memasukkan juga persoalan-persoalan yang selama ini dipegang oleh IESPA dan IGRS di bawah satu organisasi induk.

Daftar Pustaka

Buku

- HR, Ridwan, *Hukum Administrasi Negara*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014
- Nazir, Moh., *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003.
- Soemitro, Ronny Hanitijo, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- Soekanto, Soerjono dan Mumadji, Sri, *Penelitian Hukum Normatif*, Depok: Raja Grafindo Persada 2019.

Jurnal

- Daniel Kane dan Brandon D. Spradley, *Recognizing ESports as a Sport*, The Sport Journal, (Volume 41, June 2020).
- Dhedhy Yuliawan, *Legitimasi Esports dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review*, Jurnal Literasi Olahraga, 2(2), April 2021, 90-95
- Faidillah Kurniawan, *E-sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*, Jurnal Olahraga Prestasi (Vol 15 No 2, 2019).
- Jason A. Engerman and Robert J. Hein, *eSports Gaming and You*, Educational Technology Publications, Inc., (Vol. 57 No. 2).
- Johan Wahyudhi, *Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif Dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)*, (Vol. 1 No. 2, Desember 2014)
- Juho Hamari dan Max Sjöblom, *What is eSports and why do people watch it?*, Internet Research, (Vol. 27 No. 2, 2017).
- Moh. Adli Ahdiyati dan Irwansyah, *Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia*, Interaksi Jurnal Komunikasi, (Vol. 7, No. 2, Desember 2018).
- Muhammad Affandi, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 005 Samarinda*, Ejournal Ilmu Komunikasi, (Vol. 1, No. 4, 2013).
- R. Tony Prayogo, *Penerapan Asas Kepastian Hukum Dalam Peraturan Mahkamah Agung Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Hak Uji Materiil Dan Dalam Peraturan*

Mahkamah Konstitusi Nomor 06/Pmk/2005 Tentang Pedoman Beracara Dalam Pengujian Undang-Undang, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 13 NO. 02 - Juni 2016

Tatag Praditya Nugroho, *Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-sports di Indonesia*, *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*, Faculty of Law – Universitas PGRI Madiun

Yudistira Adipratama, *Esports Law Review*, K-Case Lawyer & Business Attorney, (Vol. 02, Agustus 2021).

Perundang-Undangan

Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 71, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6782

Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 89, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4535

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/Pb-Esi/B/Vi/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia

Website

Admin, *Misi Avgi Fokus Menjaring Talenta Komunitas Esports Di Indonesia*, <https://avgi.or.id/seputar-avgi/misi-avgi-fokus-menjaring-talenta-komunitas-esports-di-indonesia/>, diakses 26 Mei 2022

Adzikra Ibrahim. *Pengertian Olahraga Menurut Para Ahli*, <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-olahraga-menurut-pendapat-para-ahli>, diakses 27 Oktober 2021.

Agus Tri Haryanto, *Lantik AVGI, Begini Kelakar Menkominfo jika Mau Blokir Game*, <https://inet.detik.com/games-news/d-4627064/lantik-avgi-begini-kelakar-menkominfo-jika-mau-blokir-game>. Diakses 13 Mei 2022

- Agustan Ekrima, *Sport Center Di Yogyakarta*, <http://e-journal.uajy.ac.id/>. Diakses 3 Mei 2022
- Apriliandi Damar Priyambodo, *Mengenal Tugas dan Fungsi Manajer Tim Esport*, <https://esports.skor.id/mengenal-tugas-fungsi-manajer-tim-esport-01385698>, diakses 24 Mei 2022
- Bernadetha Aurelia Oktavira, S.H., *Ini Dasar Hukum E-Sports di Indonesia*. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ini-dasar-hukum-ie-sports-i-di-indonesia-1t5b57f5f02a085/>., Diakses 19 Mei 2022
- Defri Saefullah, *I ESPA Gandeng Kemenpora Untuk Kembangkan Esport di Indonesia*, <https://www.bola.com/e-sports/read/4303416/iespa-gandeng-kemenpora-untuk-kembangkan-esport-di-indonesia>, diakses 27 Mei 2022
- FS, *Apa Singkatan dari PBESI? Berikut Penjelasan Lengkapnya*, <https://kumparan.com/info-sport/apa-singkatan-dari-pbesi-berikut-penjelasan-lengkapnya-1xgOjhMzMZy/full>. Diakses 13 Mei 2022
- Garry. *Polemik Penyelenggaraan Esports Di Indonesia*. September 08, 2021. <https://www.froyonion.com/news/esensi/polemik-penyelenggaraan-esports-di-indonesia-2>, diakses 1 November 2021.
- Indosport, *Mengenal 3 Organisasi eSports di Indonesia Beserta Tanggung Jawabnya*, <https://m.caping.co.id/news/detailmi/6575544?uid=1002988504>. Diakses 13 Mei 2022
- Javier Ferdano, *Iespa Banten Anggap Peraturan Game Esports Dari PBESI Lawan Hukum Dan Keblinger*. <https://gamebrott.com/iespa-banten-anggap-peraturan-game-esports-dari-pbesi-lawan-hukum-dan-keblinger> diakses 25 Oktober 2021.
- Jofie Yordan, *Harus Tahu! Ini 3 Organisasi Esports di Indonesia Beserta Tanggung Jawabnya*, <https://jalantikus.com/gaming/organisasi-esports-indonesia/>. Diakses 13 Mei 2022
- Juho Hamari dan Max Sjöblom, *What is eSports and Why do People Watch it?*. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IntR-04-2016-0085/full/pdf?casa>, diakses 20 Desember 2021.

- Noor Iza . *Menkominfo Minta Developer Game Patuhi Ketentuan IGRS.*
https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/13847/siaran-pers-no-168hmkominfo082018-tentang-menkominfo-minta-developer-game-patuhi-ketentuan-igrs/0/siaran_pers, diakses 29 November 2021.
- Nadia Lutfiana, “*Apa Itu IESF (International Esports Federation)?*”,
<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-iesf/>, diakses 29 November 2021.
- Muhamad Djumhana, “*Perlindungan Hukum Hak Merchandising Dalam Menunjang Perumbuhan Industri Kreatif Di Indonesia Dihubungkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*,” FH, UNISBA XII, no. 3 (2010), <http://pusathki.uui.ac.id/news/artikelterbaru/membangun-citra-positif-hak-kekayaan-intelektual-hki->. diakses 1 April, 2022,
- Ptr, *Apa Bedanya Atlet Esport dan Gamers?*,
<https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20220216135734-178-759944/apa-bedanya-atlet-esports-dan-gamers#:~:text=Eddy%20mengatakan%20keseharian%20seorang%20atlet,a%20nalisis%20dan%20bertanding%20yang%20teratur.>, Diakses 19 Mei 2022
- Pusat Olahraga Rekreasi Futsal di Sleman, *Tinjauan Olahraga Rekreasi Dan Futsal*, [Http://E-Journal.Uajy.Ac.Id/](http://E-Journal.Uajy.Ac.Id/). Diakses 3 Mei 2022
- Rina Hayati, *Pengertian Sistematis dan 2 Contohnya*,
<https://penelitianilmiah.com/sistematis/>, diakses 24 Mei 2022
- Sugiono. *Pengertian Metode Penelitian Menurut para Ahli*. 2012.
<https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian>
[diakses 29 November 2021](https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian).
- Thomas, *Menkominfo Lantik Pengurus AVGI*,
<https://www.liputan6.com/tekn/read/4013978/menkominfo-lantik-pengurus-avgi>. Diakses 13 Mei 2022
- Yandip, *Pengurus FORMI Periode 2018-2023 Dilantik*,
<https://jatengprov.go.id/beritadaerah/pengurus-formi-periode-2018-2023-dilantik/>, diakses 24 Mei 2022

Yudi Aulia Firmansah. *Apa Itu PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia)*.
<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pbesi-pengurus-besar-esports-indonesia/>. Diakses 29 November, 2021.