

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Nomor: 2193/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022

**Analisis Terhadap E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Indonesia
Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang
Keolahragaan**

OLEH

**Reinard Alvin Aditya
NPM : 2017200022**

PEMBIMBING I

Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M.

PEMBIMBING II

Galuh Candra Purnamasari S.H. M.H.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2022

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Nomor: 2193/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022

**Analysis of E-Sport as an Achievement Sport in Indonesia Based
on Law Number 11 of 2022 about Sports**

OLEH

**Reinard Alvin Aditya
NPM : 2017200022**

PEMBIMBING I

Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M.

PEMBIMBING II

Galuh Candra Purnamasari S.H. M.H.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2022

Telah disidangkan pada Ujian
Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing I

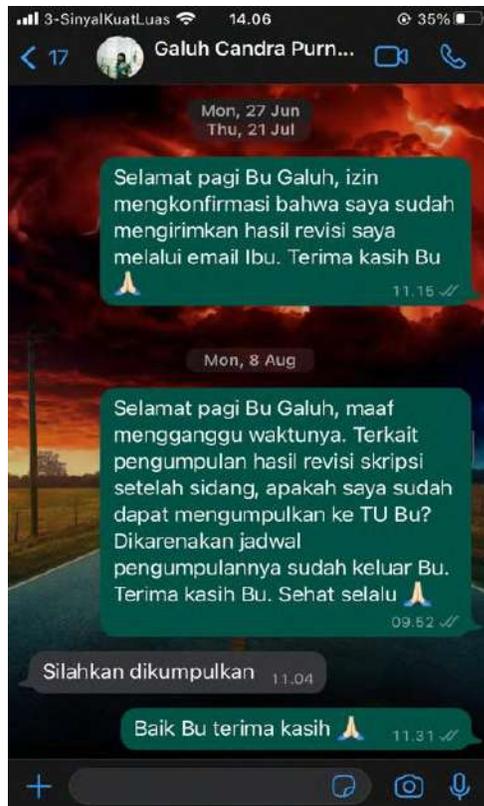
Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M.

Pembimbing II

Galuh Candra Purnamasari S.H. M.H.

Dekan,

Dr.iur. Liona N. Supriatna, S.H., M.Hum.





PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Reinard Alvin Aditya

NPM : 2017200022

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

“Analisis Terhadap E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan”

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 22 Agustus 2022

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

Reinard Alvin Aditya

2017200022

ABSTRAK

Pada perkembangan teknologi yang semakin modern, cabang olahraga juga semakin meluas dan berkembang mengikuti kemajuan teknologi dan internet. Cabang olahraga ini disebut dengan E-sport, yang dimana pertandingannya menggunakan media elektronik dan internet. *E-Sport* merupakan sebuah cabang olahraga prestasi berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan Pasal 1 angka 12. Dengan adanya perkembangan yang pesat dalam *E-sport*, dan munculnya ketertarikan banyak masyarakat mengenai bidang *E-sport*, muncul beberapa organisasi yang telah dibentuk di Indonesia yaitu IeSPA dan PBESI yang memiliki tujuan serupa untuk mengatur dan mengembangkan E-sport di Indonesia. Keberadaan PBESI ini menimbulkan pertanyaan apakah PBESI merupakan organisasi payung terhadap berbagai organisasi *E-sport* yang ada di Indonesia atau tidak, mengingat terdapat organisasi lain seperti IeSPA yang ikut serta menjadi organisasi cabang olahraga *E-sport*. Karena masih 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.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkah dan rahmat -Nya lah, Penulis (Reinard Alvin Aditya) dapat menyelesaikan penelitian hukum dengan judul “Analisis Terhadap E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan”. Adapun penelitian hukum ini adalah guna menyelesaikan program pendidikan sarjana ilmu hukum yang ada di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.

Penulis dalam proses menyusun skripsi ini mendapatkan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak yang tentunya bersifat mendukung dan positif demi terselenggaranya atau selesainya skripsi ini. Maka dari itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya Penulis dapat menyelesaikan pendidikan program sarjana di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
2. Kedua Orang Tua dari Penulis yang senantiasa memberikan doa, motivasi, bantuan serta dukungan baik secara materil dan moriil, sehingga Penulis dapat sampai pada titik ini dan Penulis dapat menyelesaikan pendidikan program studi sarjana di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan
3. Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M., dan Galuh Candra Purnamasari S.H. M.H. yang merupakan kedua Dosen Pembimbing Penulis yang senantiasa memberikan arahan, masukan serta bimbingan kepada Penulis, sehingga Penulis bisa menyelesaikan penulisan hukum ini yang mana skripsi ini sebagai salah satu persyaratan selesainya program studi sarjana di Fakultas Hukum Universitas Katolik Prahyangan. Penulis menyadari bahwa tanpa arahan dan bimbingan Pak Bayu dan Bu Galuh, Penulis tidak bisa menyelesaikan proses penulisan hukum ini.
4. Dr. Sentosa Sembiring, S.H., M.H. yang merupakan Dosen Penguji pada sidang penulisan hukum Penulis yang bertindak selaku Ketua Sidang.

5. Valerianus Beatae Jehanu, S.H, M.H. yang merupakan Dosen Pembimbing proposal Penulis dan juga Penguji pada sidang penulisan hukum Penulis.
6. Galuh Candra Purnamasari S.H. M.H. merupakan Dosen Kelas proposal Penulis yang juga membimbing Penulis dan memberi masukan saat proses penulisan proposal Penulis.
7. Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M., yang merupakan Dosen Penguji seminar proposal Penulis yang juga ikut memberi masukan dan arahan mengenai proposal Penulis.
8. Seluruh jajaran Dekanat, Dosen, Administrasi Tata Usaha, yang senantiasa memberikan bantuan, arahan kepada Penulis selama berada di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan ini. Tanpa dukungan dan arahan beliau-beliau, Penulis tidak dapat mempelajari, mengerti dan memaknai hal hal yang ada di fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan baik secara akademik dan non akademik.
9. Dela, Astu, Akew, Bang Yos, William, dan rekan-rekan seperjuangan yang selalu mengingatkan sekaligus mendukung saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Kepada semua orang yang tidak dapat Penulis sebut satu persatu yang turut andil dalam membantu Penulis untuk menyelesaikan program studi sarjana di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.

Terakhir, Penulis berharap kiranya skripsi yang telah Penulis buat ini dapat bermanfaat yakni sebagai salah satu syarat kelulusan program sarjana di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan dan juga kiranya dapat bermanfaat bagi setiap pembaca dan juga setiap pihak yang berkepentingan di dalamnya. Akhir kata Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan, dan atas perhatiannya, Penulis ucapkan terima kasih dan salam sehat.

Bandung, 22 Agustus 2022

Penulis,

Reinard Alvin Aditya

DAFTAR ISI

BAB I.....	3
1.1 Latar Belakang Penelitian	3
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	15
1.4 Manfaat Penelitian.....	15
1.4.1 Aspek Teoritis.....	15
1.4.2 Aspek Praktis.....	15
1.5 Metode Penelitian.....	16
1.6 Sistematika Penulisan.....	18
BAB II.....	20
2.1 Olahraga Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan.....	20
2.1.1 Fungsi Olahraga.....	21
2.1.2 Pihak-Pihak Dalam Olahraga.....	22
2.1.2.1 Pengolahraga	22
2.1.2.2 Olahragawan.....	22
2.1.2.3 Pembina Olahraga.....	23
2.1.2.4 Tenaga Keolahragaan.....	23
2.1.2.5 Organisasi Olahraga.....	23
2.1.2.6 Induk Organisasi Cabang Olahraga.....	23
2.1.2.7 Jenis-Jenis Olahraga Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan.....	24
2.2 <i>E-Sport</i> Secara Umum.....	25
2.2.1 Definisi <i>E-Sport</i>	25
2.2.2 Sejarah <i>E-Sport</i> Di Indonesia.....	26
2.3 Pihak-Pihak Dalam <i>E-Sport</i>	29
2.4 Hubungan <i>E-Sport</i> Dengan Olahraga Prestasi Di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan ..	30
BAB III.....	33
3.1 Pengantar.....	33
3.2 Indonesia eSports Association (IESPA)	34
3.3 Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia (AVGI)	35
3.4 Pengurus Besar eSports Indonesia (PBESI)	36
3.5 Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI)	39

3.6	Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO)	40
3.7	Indonesia Game Rating System (IGRS)	42
3.8	Kementerian Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA).....	43
3.9	Hubungan dan Koordinasi Antar Lembaga Terkait Kepengurusan <i>E-Sport</i>	45
BAB IV.....		47
	Analisis Mengenai Keberadaan E-sport Sebagai Olahraga Prestasi di Indonesia	47
4.1	Kepastian Perundang-Undangan di Indonesia Terhadap <i>E-Sport</i> Sebagai Olahraga Prestasi Secara Profesional	47
4.2	Peraturan Mengenai Tata Kelola Kelembagaan Yang Tepat dan Berwenang Terhadap <i>E-Sport</i> di Indonesia	50
BAB V.....		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	SARAN.....	58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada perkembangan teknologi yang semakin modern, cabang olahraga juga semakin meluas dan berkembang mengikuti kemajuan teknologi dan internet. Pertandingan olahraga yang biasanya dilaksanakan secara fisik dengan mempertemukan para atlet di lapangan atau arena olahraga, berkembang menjadi secara *Online* atau cenderung dengan penggunaan media elektronik dan internet serta suatu tempat virtual yang diciptakan oleh program aplikasi komputer tertentu sebagai lapangan pertandingan. Olahraga *Online* ini menggunakan sarana *game Online* sebagai sesuatu yang dikompertisikan atau dilombakan. *Game online* yang dikompertisikan itu disebut dengan Electronic Sport yang selanjutnya dapat disingkat dengan *E-sport*.

E-sport merupakan olahraga yang sangat terbuka bagi siapapun, bahkan bagi penyandang disabilitas.¹ Pengertian *E-sport* itu sendiri terdiri dari dua kata yaitu *Electronic* dan *Sports* yang memiliki arti menggunakan perangkat elektronik sebagai *platform* untuk melakukan kegiatan yang bersifat kompetitif. Olahraga ini difasilitasi oleh sistem elektronik yang dimediasi oleh komputer.² Dalam dunia *E-sport* sendiri terdapat beberapa unsur seperti pencipta Permainan Interaktif Elektronik, pengguna Permainan Interaktif Elektronik dan adanya sebuah kontrak dalam mempekerjakan seorang atlet *E-sport* dengan klub atau perusahaan yang menaungi atlet tersebut.

Perkembangan *E-sport* memiliki beberapa aspek yang berkaitan dengan hukum. Dunia *E-sport* tidak hanya sebatas dalam permainan elektronik, namun berkembang hingga kategori edukasi, profesi, serta rekreasi. Apabila dikaitkan

¹ Faidillah Kurniawan, *E-sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. Jurnal Olahraga Prestasi (Vol 15 No 2, 2019), hlm. 64.

² 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

dengan konteks Indonesia, eksistensi *E-sport* merupakan penerapan dari Pasal 28C Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI 1945) yang berbunyi:

“Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.”

Namun, pengaturan mengenai *E-sport* dalam beberapa peraturan perundang-undangan masih kurang memadai untuk menjamin adanya kepastian hukum.

Secara Umum olahraga tidak hanya sekedar untuk mengembangkan jasmani maupun rohani, tetapi dapat dijadikan sebuah pertandingan dalam sebuah kompetisi untuk memperoleh sebuah prestasi atau penghargaan. Dipaparkan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan Pasal 1 angka 12 tentang olahraga prestasi yang dapat diartikan sebagai olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.³ Karena itu dalam melakukan olahraga prestasi, dilakukan secara profesional. Pengertian dari Olahraga profesional adalah olahraga yang dilaksanakan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga. Oleh karena itu, olahraga ini dilakukan orang untuk meraih pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain atas prestasi yang telah dicapainya.⁴

Olahraga yang bersifat amatir ataupun professional dilakukan oleh olahragawan. Pengertian olahragawan ada pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan Pasal 1 angka 6 yaitu peolahragawan yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan dengan penuh

³ Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 89, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6782.

⁴ Id.

dedikasi untuk mencapai prestasi.⁵ Olahragawan dapat juga disebut sebagai atlet. Setiap cabang olahraga mempunyai atlet yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dan bakat yang mereka miliki dan ditekuni. Namun, setiap atlet memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk memperoleh sebuah prestasi dari kompetisi yang mereka ikuti. *E-sport* sendiri dapat didefinisikan menjadi olahraga prestasi yang dilaksanakan oleh atlet secara profesional yang dianggap dapat memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Dianggap sebagai tindakan untuk mengembangkan kemampuan dan potensi olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa;
2. Dilaksanakan oleh setiap orang yang memiliki bakat, kemampuan, dan potensi untuk memperoleh prestasi;
3. Dilakukan melalui tahapan proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan;
4. Dilaksanakan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga.⁶

Akan tetapi hal ini tentu saja tetap menjadi perdebatan yaitu mengenai definisi "olahraga" yang telah dijabarkan sebelumnya dapat mencakup *E-sports*. Ini tentu saja perdebatan tentang unsur "mengembangkan potensi fisik" karena perbincangan yang menimbulkan perdebatan ini juga terjadi dalam cabang olahraga lain yaitu olahraga catur.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, *E-sport* mempunyai 3 unsur dasar, yaitu unsur kompetitif, unsur sportivitas, dan unsur prestasi.⁷ Berdasarkan Undang-Undang Olahraga, olahraga yang sudah dipertandingkan secara internasional dapat dikatakan sebagai olahraga prestasi. Permainan *Online*

⁵ Id., Pasal 1 angka (7)

⁶ Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 89, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6782.

⁷ Fikri Kurniawan, *Kominfo Berikan 3 Alasan Mengapa eSports Terdaftar Sebagai Cabang Olahraga*, <https://tekno.sindonews.com/read/377228/765/kominfo-berikan-3-alasan-mengapa-esports-terdaftar-sebagai-cabang-olahraga-1616745837>, diakses 26 Juni 2022

terhadap beberapa orang hanyalah tempat untuk hiburan dan melepaskan stress dari kesibukan sehari-hari. Akan tetapi, bagi beberapa orang juga, memainkan sebuah Permainan Interaktif Elektronik adalah sebuah wadah untuk mencari keuntungan sebanyak-banyaknya dan juga untuk memperoleh prestasi yang diakui khalayak umum. Para atlet *E-sport* profesional adalah sekumpulan orang yang terikat kontrak dengan sponsor atau perusahaan tertentu dan dibayar untuk bermain Permainan Interaktif Elektronik. Para atlet ini dapat dikatakan sebagai seorang profesional karena mereka bekerja dan mendapatkan upah dari sebuah kontrak yang telah mereka sepakati antara atlet dan tim *E-sport*.

Untuk menjadi seorang gamer profesional, seorang pemain harus belajar berbeda keterampilan dan teknik untuk menjadi lebih baik.⁸ Permainan Interaktif Elektronik yang dimainkan yaitu *Game Online* yang sering ditandingkan dalam sebuah kompetisi nasional dan internasional yang berhadiah uang dengan nominal yang cukup besar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Woodcock dan Johnson* (2018), para atlet *E-sport* profesional adalah tenaga kerja untuk industri permainan *Online*. Kegiatan yang dilakukan oleh atlet *E-sport* profesional ini disebut dengan *E-sport*, namun ada juga istilah atlet *E-sport* amatir yang melakukan kegiatan ini dengan dasar kesenangan bukan sebagai pekerjaan.⁹ *E-sport* adalah sebuah kegiatan yang dapat mengharuskan setiap pemainnya untuk melakukan kompetisi dalam *game* yang ditandingkan.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik menggunakan istilah Penyelenggara Permainan Interaktif Elektronik untuk menyebut *developer*, Pengguna Permainan Interaktif Elektronik untuk menyebut *gamer*, dan Permainan Interaktif Elektronik untuk menyebut *game*. Kategori ini sudah tepat karena digunakan untuk mempermudah dalam memahami istilah tersebut.

Berdasarkan Peraturan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif

⁸ Daniel Kane, Brandon D. Spradley. *Recognizing ESports as a Sport*. (Volume 41 Issue 2. Juni 2020)

⁹ Moh. Adli Ahdiyati dan Irwansyah. *Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring Di Indonesia* (Vol. 7, No. 2 Desember 2018), hlm. 11

Elektronik, yang berwenang untuk melakukan klasifikasi kesesuaian permainan interaktif elektronik adalah IGRS (*Indonesia Game Rating System*). Uji kesesuaian klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik penting untuk memfasilitasi pemanfaatan teknologi informasi, sekaligus mengawasi masyarakat dalam penggunaan teknologi informasi berupa Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan karakter kebiasaan dan peraturan di Indonesia. Dalam menciptakan sebuah Permainan Interaktif Elektronik, harus memiliki ketentuan yang diatur oleh *Indonesia Game Rating System (IGRS)* dengan memperhatikan batasan usia bagi pengguna atau penikmat Permainan Interaktif Elektronik tersebut.

Kategorisasi atau Klasifikasi usia yang ditetapkan dalam IGRS yaitu usia 3 tahun atau lebih, usia 7 tahun atau lebih, kemudian usia 18 tahun atau lebih dan semua usia. Situs IGRS merupakan penerapan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Situs ini bertujuan supaya *developer* Permainan Interaktif Elektronik bisa mendaftar dan menguji secara mandiri terhadap produk yang ditawarkan kepada pengguna atau penggemar. IGRS diluncurkan pada November 2016 oleh Kementerian Kominfo bersama Kementerian Pendidikan Nasional untuk membantu masyarakat, termasuk orang tua, mengenai pemilihan Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan usia penggunanya agar tetap aman dan sesuai kepribadian bangsa Indonesia.

Sistem pengujian secara independen yang dilakukan *developer* Permainan Interaktif Elektronik lokal diawasi oleh komite klasifikasi yang terdiri dari unsur pemerintah, ahli dan komunitas industri Permainan Interaktif Elektronik.¹⁰ Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Komite Klasifikasi yang dimana ditetapkan oleh Menteri untuk melakukan uji kesesuaian klasifikasi permainan interaktif elektronik dengan menggunakan beberapa kriteria penting untuk menentukan kelayakan dari Permainan Interaktif Elektronik tersebut.¹¹ Komite klasifikasi ini memiliki

¹⁰ 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

¹¹ Supra no. 6

kewenangan untuk melakukan uji kesesuaian terhadap Permainan Interaktif Elektronik. Oleh karena itu masyarakat atau pengguna dapat menyampaikan pengaduan apabila terdapat ketidaksesuaian klasifikasi berdasarkan Pasal 13 ayat 3 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Hal ini juga dapat dikaitkan dengan keberadaan *E-sport* di Indonesia, yang dimana dalam *E-sport* sendiri harus terdapat sebuah Permainan Interaktif Elektronik yang dapat dikompertisikan dan biasanya kegiatan tersebut diadakan oleh komunitas Permainan Interaktif Elektronik itu sendiri.

Perkembangan komunitas *E-sport* di Indonesia membuktikan bahwa Industri Permainan *online* telah mendapat dukungan dari berbagai kepentingan baik dari pihak *developer*, *publisher*, pemerintahan, dan masyarakat secara umum sebagai khalayak pada *game Online*. Salah satu yang membuat *E-sport* Indonesia semakin berkembang adalah komunitas *E-sport* yang terus bertumbuh. Bahkan bisa dikatakan bahwa komunitas adalah salah satu element terpenting di dalam dunia *E-sports*. Komunitas tak hanya penting untuk kalangan atlet *E-sport* saja, namun pihak *developer* juga membutuhkan komunitas yang aktif karena suatu game bisa bertahan dengan adanya komunitas. Sebagus apapun suatu *game*, jika tidak memiliki komunitas pasti akan sulit bertahan. *E-Sport Community Center* yaitu fasilitas untuk mewadahi komunitas *E-Sport* dalam berbagai kegiatan seperti bermain *video game*, berolahraga dengan *video game*, sosialisasi antar *game*, pelatihan tim profesional, *dorm*, serta ajang pengenalan perkembangan teknologi *E-sport*. Misalnya melalui website pribadinya, IeSPA mengungkapkan sedang mencari gamers berbakat dan berprestasi untuk dijadikan atlet *E-sport* Nasional serta dilatih dalam Pelatnas agar siap mengikuti TAFISA (*The Association For International Sport For All*) 2016. Pada event tersebut mereka akan mewakili Indonesia dalam kompetisi melawan 100 negara lain dalam cabang e-Sport.¹²

¹² 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

Komunitas *E-sport* telah maju dengan cara yang nyata dan mewakili bentuk permainan kompetitif *Online* tertinggi untuk lingkungan Permainan Interaktif Elektronik digital.¹³ Wujud dukungan pemerintahan terhadap perkembangan *E-sport* adalah dengan membentuk Indonesia eSports Association (IeSPA) dibawah naungan Kementrian Pemuda dan Olahraga.

IeSPA memiliki peraturan yang mengikat bagi para anggotanya berdasarkan AD/ART Perkumpulan Olahraga Elektronik Bab 1 Pasal 8. IeSPA memiliki tujuan untuk menciptakan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan dipandang dalam bidang *E-sport* di mata internasional. Dalam mewujudkannya, konsep liga *E-sport* akan segera dan kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga nasional yang nantinya akan dikirim ke Manila untuk pemusatan pelatihan *E-sport Asia*. Tak berhenti sampai di situ, Indonesia yang notabene tertinggal beberapa kali dalam menerima perkembangan teknologi, termasuk Permainan Interaktif Elektronik *Online*, namun berkesempatan menjadi tempat lahirnya sebuah sejarah baru bagi *E-sport* dunia. Sebab, *E-sport* resmi menjadi cabang olahraga (cabor) ekshibisi di *Asian Games* 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang.

Olahraga Elektronik atau *E-sport*, dimana ada olahraga pasti bersangkutan dengan atlet atau sebuah tim. Di Indonesia sendiri sudah terbentuk organisasi yang mengatur segala bentuk Atlet maupun Tim yang sudah berperan di turnamen internasional maupun dalam negeri, organisasi tersebut adalah IeSPA dikenal sebagai Indonesia *E-sport* Association, telah didukung oleh FORMI saat ini juga telah menjadi anggota IeSF (International *E-sport* Federation) setiap ada event dan pertemuan yang diadakan oleh IeSF, IeSPA akan diikutsertakan dan bisa berpartisipasi dengan mengirimkan delegasi untuk mengikuti cabang-cabang *E-sport* yang dipertandingkan secara Internasional. Dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industri *E-sport* di dunia yang berkembang pesat sejak tahun 2000. Kegiatan *gaming* yang awalnya sekedar hobi,

¹³ Jason A. Engerman and Robert J. Hein. *eSports Gaming and You. Educational Technology Publications, Inc.*, (Vol. 57, No. 2)

berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan bagi seluruh stakeholders didalamnya.¹⁴

Dengan adanya perkembangan yang pesat dalam *E-sport*, dan munculnya ketertarikan banyak masyarakat mengenai bidang *E-sport*, pada awal tahun 2020 telah didirikannya sebuah organisasi baru yang mengatur tentang *E-sport* yaitu Pengurus Besar *E-sport* Indonesia (PBESI) dengan tujuan untuk mengatur *E-sport* di Indonesia. PBESI merupakan salah satu organisasi *E-sport* di Indonesia yang diresmikan pada 18 Januari 2020. Dengan adanya PBESI, seluruh komposisi dalam ekosistem *E-sport* akan memperoleh perhatian, pengawasan dan agar bisa menjadi lebih maju. Untuk periode 2020-2024, PBESI diketuai oleh Jenderal Pol. (P.) Prof. Dr. Budi Gunawan S.H., M.Si.

PBESI merupakan organisasi olahraga prestasi yang resmi diakui oleh KONI (Komite Olahraga Indonesia). Menurut Pasal 36 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, KONI berkewajiban membantu Pemerintah Indonesia dalam menghasilkan kebijakan nasional di bidang kepengurusan, sekaligus membina dan meningkatkan prestasi olahraga di tingkat nasional. Beranjak dari amanat tersebut, kemudian KONI menerbitkan Surat Keputusan tertanggal 8 September 2020 yang secara resmi menyatakan bahwa PBESI adalah induk cabang olahraga prestasi untuk *E-sports*. Selain PBESI, warga Indonesia yang memiliki kecintaan terhadap *E-sports* juga dapat mengekspresikan semangat dan kecintaannya dengan membentuk sebuah asosiasi. Hak bagi masyarakat Indonesia dalam membuat suatu organisasi dijamin secara hukum, dimana suatu organisasi dapat didirikan berdasarkan Undang-undang No. 17 Tahun 2013 tentang Organisasi Kemasyarakatan.¹⁵

PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia) mempunyai visi dan misi yang besar dalam meningkatkan perkembangan olahraga *E-sports*. Salah satunya adalah melalui Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang secara resmi mengakui *E-sports* sebagai sebuah cabang olahraga prestasi. PBESI memiliki visi

¹⁴ Nadia Lutfiana. *Apa Itu IESF (International Esports Federation)?* <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-iesf/>, diakses 29 November 2021

¹⁵ Yudistira Adipratama, *Esports Law Review*, K-Case Lawyer & Business Attorney, (Vol. 02, Agustus 2021), hlm. 2.

yang kuat untuk mengembangkan serta mempromosikan *E-sport* agar bisa dikenal luas. Ke depannya juga berharap agar talenta *E-sport* Indonesia mampu menjadi yang terbaik, khususnya di kawasan Asia. Visi yang kuat tentu akan menjadi penyemangat bagi siapapun yang terlibat dalam perkembangan olahraga Permainan Interaktif Elektronik ini. Akan tetapi, visi tersebut harus juga didampingi dengan misi yang besar, yaitu dengan mendorong industri *E-sports* di Indonesia untuk bisa tumbuh lebih cepat hingga menjadi pusatnya di Asia, walaupun prestasi tim-tim yang ada di Indonesia sendiri memang sudah cukup baik. Bukan hanya di tingkat Asia saja, bahkan sudah ada yang berhasil menjadi juara dunia. Prestasi yang berhasil diperoleh masih bisa lebih baik dengan dorongan dari organisasi, khususnya yang memiliki dukungan langsung dari pemerintah.¹⁶

Organisasi PBESI akan menjadi sebuah naungan bagi tim *E-sport*, pemain hingga Penyelenggara Permainan Elektronik untuk menjadikan olahraga *E-sport* lebih dikenal di Indonesia. Dalam pelaksanaannya, organisasi ini akan membantu perkembangan *E-sports* mulai dari tingkat daerah. Target yang tinggi untuk bisa berprestasi di tingkat internasional tentu membutuhkan persiapan yang matang.

Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) bersama Komisi Olahraga Nasional Indonesia (KONI) telah resmi menyatakan bahwa *E-sport* sebagai olahraga prestasi di Indonesia. Pengakuan ini dilakukan saat Rapat Kerja Nasional Pusat (Rakernas) KONI2020 secara virtual pada 25 Agustus 2020. Rapat tersebut juga mengakui bahwa pemerintah Indonesia telah menyetujui Badan Pelaksana *E-Sports* Indonesia (PBESI) adalah satu-satunya lembaga resmi pemerintah yang menaungi *E-sport* sebagai olahraga prestasi di bawah KONI. Adanya pengakuan ini menunjukkan bahwa Esports dapat mengikuti kompetisi resmi di tingkat nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON). Menurut Presiden Harian PBESI Bambang Sunarwibowo, *E-sports* layak menjadi olahraga karena menggunakan tenaga manusia berupa kecepatan, kelincahan dan strategi seperti pada olahraga pada umumnya. Ia juga menyebut kelayakan *E-sport* sebagai

¹⁶Yudi Aulia Firmansah. *Apa Itu PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia)*. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pbesi-pengurus-besar-esports-indonesia/>. Diakses 29 November, 2021.

olahraga yang sukses karena ia telah mengikuti banyak event nasional dan internasional termasuk Asian Games 2018 dan SEA Games 2019.

Dalam *E-sport* di Indonesia, terdapat beberapa organisasi yang mengatur dan menaungi kegiatan *E-sport* di Indonesia, yaitu Kementerian Komunikasi dan Informatika yang memiliki kewenangan untuk menguji kelayakan *game online* yang beredar di Indonesia, Kementerian Hukum dan HAM, dan Kementerian Pemuda dan Olahraga. Permen Menpora tentang *e-sports* akan menjadi memperkaya Undang-Undang Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan yang mengatur tata kelola olahraga nasional, tetapi belum mengatur *E-sports*. Dalam Industri *E-sports* pun tidak lepas dari berbagai masalah hukum yang perlu diperhatikan, khususnya permasalahan terkait Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Berdasarkan pandangan pada hukum kekayaan intelektual, serangkaian hak terkait yang ada pada *E-sport* merupakan objek perlindungan hak cipta yang di dalamnya terdiri atas pencipta, pelaku pertunjukan, dan hak lembaga penyiaran. Selain tiket untuk menonton sebuah pertandingan olahraga, dalam olahraga konvensional dan *E-sport* terdapat juga penjualan barang atau merchandise yang di dalam hukum hak cipta dikenal dengan merchandising rights seperti pencitraan pemain, logo klub, dan replika lainnya yang keseluruhannya dilakukan kerjasama penyedia barang dagang selain dengan klub tertentu, yaitu dengan liga atau penyelenggara yang bertindak atas nama semua pihak klub.¹⁷

Terdapat perbenturan kewenangan antara IGRS yang dinaungi oleh Kominfo dengan PBESI. Mengingat ada dua otoritas antara PBESI yang membuat peraturannya sendiri dengan IGRS yang memiliki dasar Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Kerancuan terhadap peraturan yang dibuat oleh PBESI sehingga menimbulkan kesan bahwa setiap permainan interaktif elektronik (pasalnya dikutip) harus didaftarkan terlebih dahulu ke PBESI, sehingga menimbulkan pertanyaan mengenai hubungan antara PBESI dengan

¹⁷ 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.uji.ac.id/news/artikelterbaru/membangun-citra-positif-hak-ke-kayaan-intelektual-hki->, diakses 1 April, 2022,

IGRS. Berdasarkan peraturan PBESI pada BAB XVIII Game dan Penerbit Game pasal 39 ayat 1 disebutkan

“PBESI membina mengatur, dan mengawasi Game yang berlaku di Indonesia.”¹⁸

Yang dimana seharusnya PBESI tidak memiliki kewenangan untuk mengatur semua Permainan Interaktif Elektronik yang beredar di Indonesia, karena PBESI hanya mengatur Permainan Interaktif Elektronik *E-sport* yang bertujuan sebagai olahraga prestasi. Kewenangan ini sebenarnya berada di tangan Indonesia *Game Rating System* (IGRS) yang bekerja bersama Kementerian Komunikasi dan Informatika. IGRS dan Kemenkominfo telah menjadi pihak yang paling berwenang untuk memberi izin sebuah gim bisa beroperasi atau tidak di Indonesia. Sehingga, masuknya PBESI melangkahi peraturan yang sudah lebih dulu ada yang mestinya dilakukan oleh IGRS dan Kemenkominfo.

Dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan analisis terhadap syarat *E-sport* yang dapat dikategorikan sebagai olahraga prestasi secara professional. Hal ini dianggap penting oleh penulis karena *E-sport* dapat dibidang merupakan fenomena yang cukup baru di Indonesia sehingga masih muncul pro dan kontra terhadap apakah *E-sport* dapat dikatakan olahraga berprestasi atau tidak, dan *E-sport* dipercaya dapat memperkaya cabang olahraga di Indonesia maupun secara internasional. Sampai sekarang belum ada satu undang-undang pun yang mengatur eksistensi dunia *e-sport* di Indonesia. Meskipun demikian, terdapat beberapa organisasi yang menungi dunia e-sports yaitu PBESI (Pengurus Besar E-sports Indonesia), Indonesia E-sports Association (IESPA), Asosiasi Olahraga Video Games Indonesia (AVGI), dan Federasi E-sports Indonesia (FEI). Hal ini yang menyebabkan munculnya perdebatan mengenai bagaimana seharusnya peraturan kelembagaan *E-sport* di Indonesia yang tepat dan teratur.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis akan meneliti mengenai unsur dari olahraga *E-sport* yang dapat dikategorikan sebagai olahraga prestasi dalam

¹⁸ 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 1 April 2022

tulisan “Analisis Terhadap E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan“

1.2 Rumusan Masalah

Dengan penjabaran di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang akan dikaitkan dalam pengajuan untuk skripsi ini, yaitu :

1. Apakah peraturan perundang-undangan di Indonesia sudah memberikan kepastian terhadap *E-sport* sebagai olahraga prestasi secara profesional?
2. Bagaimana seharusnya peraturan mengenai tata kelola kelembagaan yang berwenang terhadap *E-sport* di Indonesia?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang akan dilakukan oleh penulis sesuai dengan rumusan masalah diatas adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk menjawab rumusan masalah pertama dan menganalisis terhadap *E-sport* sebagai olahraga prestasi secara professional berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan;
2. Untuk menjawab rumusan masalah kedua dan menganalisis mengenai tata kelola kelembagaan yang seharusnya berwenang terhadap *E-sport* di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Aspek Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan hukum tambahan terhadap dunia *E-sport*, khususnya dalam kewenangan sebuah organisasi dalam mengurus *E-sport*.

1.4.2 Aspek Praktis

Diharapkan secara aspek praktis, penelitian ini dapat memberikan gambaran secara umum terhadap peraturan mengenai *E-sport* di Indonesia terutama terhadap orang yang terlibat dengan dalam *E-sport*. Penulis berharap dengan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap penegak hukum maupun masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia.¹⁹

Penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut :

1. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif analitis, yaitu menggambarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku dikaitkan dengan teori-teori hukum praktek pelaksanaan hukum positif yang menyangkut permasalahan.²⁰ Penelitian akan dilakukan dengan melakukan tinjauan yuridis terhadap *E-sport* di Indonesia.

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu metode pendekatan yuridis normatif. Pendekatan Yuridis Normatif adalah pendekatan yang digunakan untuk menelusuri bahan kepustakaan dengan mengumpulkan dan mempelajari sumber-sumber referensi seperti buku-buku, bahan tertulis, dan bentuk lainnya yang dianggap relevan terhadap pembahasan dalam penelitian ini.²¹ Bentuk penelitian yang akan digunakan adalah penelitian inventarisasi hukum, dimana penelitian ini akan mencari dan menelusuri hukum positif yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas dan dianggap memiliki keterkaitan dengan penelitian ini dan akan digunakan sebagai dasar untuk menyelesaikan rumusan masalah pada penelitian ini berupa bahan hukum primer yaitu:

- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional;

¹⁹ Sugiono. Pengertian Metode Penelitian Menurut para Ahli. 2012. <https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian/>. Diakses 29 November 2021

²⁰ Ronny Hanitijo Soemitro, Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), hlm. 35

²¹ Soerjono Soekanto dan Sri Mumadji, Penelitian Hukum Normatif (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019), hlm. 13

- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan
- Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 9 Tahun 2015 tentang Kedudukan, Fungsi, Tugas, Dan Susunan Organisasi Badan Olahraga Profesional Indonesia
- Peraturan Menteri Kominfo Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik;

Seluruh peraturan tersebut akan digunakan untuk mengetahui mengenai unsur *E-sport* yang dikatakan sebagai olahraga prestasi. Kemudian penulis akan menggunakan bahan pustaka lainnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh penulis adalah Teknik pengumpulan data sekunder. Pengumpulan data sekunder dilakukan karena penelitian ini bersifat normatif. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada (Hasan, 2002: 58). Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, serta berbagai buku referensi yang merupakan hasil penelitian sebelumnya yang sejenis dan berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Data Sekunder terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier yaitu:

- a. Bahan Hukum Primer, bahan-bahan hukum yang bersifat mengikat. Bahan hukum primer yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, AD/ART IeSPA, AD/ART PBESI 2020, Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/Pb-Esi/B/Vi/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.

- b. Bahan Hukum Sekunder, bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder yang akan digunakan adalah buku, jurnal hukum, dan artikel yang berkaitan dengan penelitian ini.
- c. Bahan Hukum Tersier, bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum tersier yang digunakan adalah internet.

4. Jenis data dan Teknik Analisa

Jenis data dan Teknik Analisa yang akan digunakan yaitu kualitatif, dimana penelitian ini mengacu terhadap peraturan perundang-undangan dengan topik permasalahan dalam penelitian yaitu mengenai *E-sport* di Indonesia

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan hukum ini melingkupi 5 (lima) bab yang tersusun secara sistematis dan berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya, meliputi:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai pendahuluan yang akan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II: E-sport Sebagai Bagian Dari Olahraga Prestasi dan Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan tinjauan pustaka yaitu *E-sport* Sebagai Jenis Olahraga Berprestasi Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Kebebasan Berkumpul dan Berserikat, Kewajiban Negara Dalam Pengembangan Inovasi dan Teknologi, Permainan Interaktif Elektronik,

Indonesia Game Rating System (IGRS), dan Peraturan Besar *Esports Indonesia (PBESI)*.

BAB III: Kedudukan dan Kewenangan Lembaga-Lembaga di Indonesia Terhadap E-sport di Indonesia

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan mengenai kedudukan dan kewenangan lembaga-lembaga di Indonesia terhadap *E-sport* termasuk peraturan-peraturan yang menjadi dasar kedudukan dan kewenangan lembaga-lembaga tersebut terhadap *E-sport*.

BAB IV: Analisis Mengenai Keberadaan E-sport Sebagai Olahraga Prestasi di Indonesia

Dalam bab ini penulis akan mengelaborasi hasil penelitian dalam Bab II dan Bab III yang kemudian akan dihubungkan dengan peraturan kelembagaan di Indonesia terhadap *E-sport* di Indonesia

BAB V: Penutup : Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini akan berisi kesimpulan dan saran yang akan diberikan oleh penulis berkaitan dengan penelitian. Kesimpulan merupakan inti dari segala apa yang telah dibahas pada penelitian ini. Saran merupakan sumbangan pemikiran dan solusi yang diberikan oleh penulis berkaitan dengan penelitian ini.