

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Sebagaimana pembahasan yang telah disusun pada bab-bab sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar ketentuan dari Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia (“**PPBESI No. 34 Tahun 2021**”) telah memiliki materi muatan yang harmonis dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukannya. Khusus untuk ketentuan Pasal 39 Ayat (9) PPBESI No. 34 Tahun 2021, secara sekilas ketentuan Ayat tersebut memang menunjukkan bahwa PBESI memiliki kewenangan yang setara dengan Kemkominfo khususnya dalam hal penghapusan atau penghentian akses konten digital seperti *game*, namun jika dicermati lebih lanjut, ketentuan Pasal 39 Ayat (9) PPBESI No. 34 Tahun 2021 tidak memiliki maksud untuk menyamakan kedudukan PBESI dengan Kemkominfo khususnya dalam hal penghapusan atau penghentian akses dari suatu konten digital seperti *game*. Selain itu, ketiadaan pengaturan terkait sertifikasi menunjukkan pula bahwa masih terdapat kekurangan dalam PPBESI No. 34 Tahun 2021 sebab pengaturan terkait sertifikasi seharusnya diatur pula dalam PPBESI No. 34 Tahun 2021 mengingat peraturan perundang-undangan induk memiliki materi muatan yang mengatur tentang hal tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, PBESI selaku pihak yang merumuskan PPBESI No. 34 Tahun 2021 dapat melakukan berbagai upaya penyempurnaan agar peraturan yang mereka rumuskan tersebut dapat menjadi suatu dasar hukum yang kuat dan efektif terhadap pelaksanaan *esports* di Indonesia, khususnya bagi pihak-pihak yang terlibat secara langsung dengan PBESI dan/atau bagi pihak-pihak yang terdaftar sebagai anggota dalam PBESI. Berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh PBESI dalam menyempurnakan PPBESI No. 34 Tahun 2021 adalah sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan beberapa ketentuan dari PPBESI No. 34 Tahun 2021 yang belum atau tidak memiliki materi muatan yang harmonis dengan peraturan perundang-undangan yang lebih tinggi seperti UU Keolahragaan atau PP Penyelenggaraan Keolahragaan. Perumusan materi muatan harus dilakukan

dengan hati-hati dan selektif agar materi muatan PPBESI No. 34 Tahun 2021 sekiranya tidak mengatur tentang hal-hal yang tidak perlu karena pengaturannya sudah terdapat di dalam peraturan perundang-undangan yang lebih tinggi serta diupayakan pula agar PPBESI No. 34 Tahun 2021 tidak memiliki materi muatan yang berlaku eksternal sebab PPBESI No. 34 Tahun 2021 hanya dapat diberlakukan secara internal saja;

- 2) Menyesuaikan keseluruhan materi muatan PPBESI No. 34 Tahun 2021 dengan UU Keolahragaan sebab UU SKN yang dijadikan sebagai dasar pembentukan PPBESI No. 34 Tahun 2021 telah dicabut dan diganti oleh UU Keolahragaan. Hal ini menjadi penting agar materi muatan Peraturan PBESI selaras dengan UU Keolahragaan yang memiliki berbagai ketentuan yang lebih baru dan lebih relevan dengan kebutuhan hukum masyarakat saat ini, khususnya yang berkaitan dengan *esports*;
- 3) Mengubah beberapa frasa atau rumusan kalimat dari beberapa ketentuan PBESI sebagaimana yang telah dibahas dalam skripsi ini agar rumusan kalimat tersebut tidak memiliki makna yang tidak jelas atau bahkan berpotensi menimbulkan perbedaan penafsiran yang signifikan. Hal ini berkaitan pula dengan penerapan asas pembentukan peraturan perundang-undangan dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan.

## 5.2. Saran

Sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan berbagai pihak terkait *esports*, khususnya terkait kebutuhan hukum yang relevan dengan hal tersebut, penulis merekomendasikan agar beberapa pihak yang disebutkan di bawah ini melakukan berbagai hal berikut:

### A. Pemerintah/Pembuat Undang-Undang:

- Segera merumuskan Peraturan Pemerintah yang berfungsi sebagai peraturan pelaksanaan dari UU Keolahragaan sebab PP terkait hal tersebut yang berlaku saat ini adalah Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan yang dibentuk berdasarkan UU SKN sehingga

ketentuan dalam PP tersebut kurang relevan dengan kebutuhan hukum masyarakat saat ini, khususnya yang berkaitan dengan *esports*;

- Memberikan kejelasan terkait status Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) itu sendiri. Apabila Pemerintah memang berniat untuk menjadikan PBESI sebagai perpanjangan tangan dalam mengatur tentang *esports*, maka sebaiknya PBESI ditetapkan sebagai suatu badan atau lembaga resmi pemerintah sehingga PBESI dapat memiliki kewenangan yang lebih luas dalam melakukan pembinaan dan pengawasan terhadap *esports* di Indonesia.

#### **B. Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI):**

- Melakukan perubahan terhadap PPBESI No. 34 Tahun 2021 mengikuti ketentuan UU Keolahragaan serta mengubah pula materi muatan yang tidak harmonis dengan peraturan perundang-undangan induk yang relevan;
- Menambahkan bagian “Penjelasan Umum” dalam PPBESI No. 34 Tahun 2021 supaya tersedianya suatu uraian yang dapat menafsirkan atau menjelaskan beberapa rumusan ketentuan yang berpotensi menimbulkan penafsiran ganda dan tidak sesuai tujuan awal perumusan ketentuan tersebut;
- Khusus untuk ketentuan Pasal 39 Ayat (9) PPBESI No. 34 Tahun 2021 yang paling banyak dipermasalahkan oleh masyarakat umum, penulis menyarankan bahwa perlu dilakukan suatu perubahan terhadap perumusan ayat tersebut atau menambahkan penjelasan terkait beberapa hal yang masih *obscure* pelaksanaannya seperti bagaimana mekanisme kerja sama antara PBESI dan Kemkominfo sehingga tidak menimbulkan miskonsepsi dan mispersepsi di kalangan masyarakat umum;
- Menerapkan prinsip akuntabilitas dan transparansi dalam melaksanakan proses pembinaan dan pengawasan *esports* agar masyarakat juga mengetahui tentang bagaimana proses pembinaan dan pengawasan yang dilakukan oleh PBESI serta bagaimana proses pelaksanaan dari kegiatan *esports* itu sendiri.

#### **C. Pihak yang terlibat langsung dengan PBESI atau anggota PBESI:**

- Mengusulkan kepada PBESI untuk segera mengubah Peraturan PBESI mengikuti ketentuan UU Keolahragaan agar ketentuan dalam Peraturan PBESI lebih relevan dengan kebutuhan hukum terkait *esports* saat ini;

- Vokal dalam menyuarakan berbagai kebutuhan hukum terkait pelaksanaan *esports* sehingga diharapkan berbagai kritik dan saran yang diberikan dapat berkontribusi terhadap perkembangan pengaturan tentang *esports* di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Peraturan Perundang-Undangan:**

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

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan.

Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.

Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021.

### **Buku:**

Ahmad Redi, *Hukum Pembentukan Peraturan Perundang-undangan* (Jakarta: Sinar Grafika, 2018).

Maria Farida Indrati, *Ilmu Perundang-Undangan, Dasar-Dasar dan Pembentukannya* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2006).

Mochtar Kusumaatmadja, *Hukum, Masyarakat dan Pembinaan Hukum Nasional: Suatu Uraian tentang Landasan Pokok Pikiran, Pola dan Mekanisme Pembaharuan Hukum di Indonesia* (Bandung: Lembaga Penelitian Hukum dan Kriminologi Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, 1976).

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Cetakan ke-1, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006).

Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Rajawali Pers, 2001).

**Jurnal:**

Andi Bau Inggit AR, “*Asas-Asas Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan dalam Penyusunan Rancangan Peraturan Daerah*”, *Jurnal Restorative Justice* (Vol. 3, Nomor 1, Mei 2019), Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

Hikmahanto Juwana, *Penyusunan Naskah Akademik sebagai Prasyarat dalam Perencanaan Pembentukan RUU* (Departemen Hukum dan HAM, 2006).

John Rawls, *A Theory of Justice* (New York: Oxford University Press Inc., 1973).

Juho Hamari dan Max Sjöblom, “*What is eSports and why do people watch it?*”, *Internet Research* (Vol. 27 No. 2, 2017), Emerald Publishing Limited.

Muhammad Syirazi Neyasyah, “*Keberlakuan Yuridis Peraturan Desa dalam Perspektif Asas Formal Kelembagaan Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan*”, *UBELAJ* (Volume 4, Number 1, April 2019), Fakultas Hukum Universitas Indonesia.

Sapto Budoyo, “*Konsep Langkah Sistemik Harmonisasi Hukum dalam Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan*”, *Jurnal Ilmiah CIVIS* (Volume IV, No. 2, Juli 2014), Universitas PGRI Semarang.

Tatag Praditya Nugroho, Nizam Zakka Arrizal, Tiara Putri Desatasari, Almasyhuri Sulfary, dan Adinda Hernawati, “*Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-sports di Indonesia*”, *Proceeding of Conference on Law and Social Studies* (e-ISSN: 2798-0103, 2021), Universitas PGRI Madiun.

**Karya Ilmiah dalam Bentuk Lainnya:**

K-Case Lawyer, “*Esports Law Review Vol. 01 – October 2020*”.

K-Case Lawyer, “*Esports Law Review Vol. 02 – Agustus 2021*”.

Sony Maulana Sikumbang, Fitriani Ahlan Sjarif, M. Yahdi Salampessy, “*Pengantar Ilmu Pengetahuan Perundang-undangan*”, Modul 1 Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Terbuka (dapat diakses melalui <http://repository.ut.ac.id/4111/1/HKUM4403-M1.pdf>), hlm. 6.

## **Makalah:**

M. Papaloukas, “*E-Sports Explosion: The Birth of Esports Law or merely a New Trend Driving Change in Traditional Sports Law?*”, Paper Presented at the 24th IASL International Sports Law Congress (2018).

## **Referensi Pendukung dari Internet:**

Akbar Priono, “PMWL 2020 East Season Zero League Finals: Bigetron RA Juara Asia”, Hybrid (<https://hybrid.co.id/post/bigetron-ra-juara-pmwl-2020-season-zero-east-region>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

Antara, “*Esports Sudah Resmi Diakui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi*”, Tempo (<https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

Faizal Kamil, “*Masalah Visa Jegal Langkah BREN Esports di VCT Masters Berlin*”, ESPORTS.ID (<https://esports.id/valorant/news/2021/09/48c4a756d0ce842a039b2ee9e3f05174/masalah-visa-jegal-langkah-bren-esports-di-vct-masters-berlin>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

IESPA, “*Sejarah Perkembangan*” (<http://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>, diakses pada tanggal 1 Juni 2022).

Iqbal Nuril, “*Peraturan PBESI Disahkan, Akhirnya Esports Punya Undang-Undang*”, GGWP.ID (<https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/peraturan-pbesi>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

Komisi X DPR RI, “*‘E-Sport’ Perlu Dilindungi UU*” (<https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/30604/t/%E2%80%98E-Sport%E2%80%99+Perlu+Dilindungi+UU>, diakses pada tanggal 6 Desember 2021).

Mela Arnani, “*Esports Jadi Cabor di PON XX Papua 2021, Ini Syarat dan Cara Daftarnya*”, Kompas (<https://www.kompas.com/tren/read/2021/08/31/140000165/esports-jadi-cabor-di-pon-xx-papua-2021-ini-syarat-dan-cara-daftarnya?page=all>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

Natasha Ancely, “*DPR RI Akhirnya Sahkan Undang-Undang Keolahragaan*”, Kompas TV (<https://www.kompas.tv/article/262681/dpr-ri-akhirnya-sahkan-undang-undang-keolahragaan>, diakses pada tanggal 20 Mei 2022).

Ni Luh Anggela, “*Indonesia Negara Pendorong Utama Pertumbuhan Industri Esport di Asia Tenggara*”, Bisnis.com  
(<https://teknologi.bisnis.com/read/20210805/564/1426468/indonesia-negara-pendorong-utama-pertumbuhan-industri-esport-di-asia-tenggara>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

Philippa Warr, “*Esports in Numbers: Five Mind-Blowing Stats*”, Red Bull ([www.redbull.com/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats](http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats), diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

Rofiq Hidayat, “*Begini Substansi UU Keolahragaan yang Baru Disahkan*”, Hukumonline (<https://www.hukumonline.com/berita/a/begini-substansi-uu-keolahragaan-yang-baru-disahkan-lt620c901acb9e7/?page=all>, diakses pada tanggal 1 Juni 2022).

Tyler Erzberger, “*Mental Health Issues Remain Pervasive Problem in Esports Scene*”, ESPN Esports ([https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/24427802/mental-health-issues-esports-remain-silent-very-real-threat-players](https://www.espn.com/esports/story/_/id/24427802/mental-health-issues-esports-remain-silent-very-real-threat-players), diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

Yabes Elia, “*EVOS Esports Juara Dunia di M1 World Championship 2019*”, Hybrid (<https://hybrid.co.id/post/evos-esports-juara-dunia-di-m1-world-championship-2019>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).