

**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 Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia**

OLEH

**Adryan Crisstorosi Sianipar**

**NPM: 6051801052**

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 : Adryan Crisstorosi Sianipar

NPM : 6051801052

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

**“Analisis terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia”**

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:

- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. 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, 3 Juni 2022

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

  
()

Adryan Crisstorosi Sianipar

6051801052

## ABSTRAK

Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) merilis Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia yang bertujuan untuk mengisi kekosongan hukum terkait pengaturan tentang *esports* di Indonesia. Dalam pelaksanaannya, peraturan ini menimbulkan banyak pro dan kontra di kalangan masyarakat umum sebab terdapat beberapa ketentuan dalam Peraturan tersebut yang menimbulkan miskonsepsi dan mispersepsi di kalangan masyarakat umum. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui harmonisasi dari Peraturan PBESI tersebut dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan dari Peraturan PBESI tersebut serta penyempurnaan seperti apa yang perlu dilakukan agar Peraturan PBESI tersebut dapat menjadi suatu dasar hukum yang kuat dan efektif bagi pelaksanaan *esports* di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yuridis normatif yang berfokus pada pendekatan terhadap peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan aspek keolahragaan, khususnya tentang *esports* di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar ketentuan dari Peraturan PBESI tersebut telah memiliki materi muatan yang harmonis dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukannya. Kendati demikian, beberapa upaya penyempurnaan harus dilakukan khususnya terhadap beberapa ketentuan yang tidak harmonis dengan peraturan perundang-undangan induk atau tidak memiliki rumusan yang jelas sehingga Peraturan PBESI tersebut dapat menjadi suatu dasar hukum yang kuat dan efektif bagi pelaksanaan *esports* di Indonesia.

Kata Kunci: PBESI, Peraturan PBESI, *esports*, harmonisasi peraturan perundang-undangan.

## ABSTRACT

*The Executive Board of Esports Indonesia (PBESI) released the Regulation of the Executive Board of Esports Indonesia Number: 034/PB-ESI/B/VI/2021 concerning the Implementation of Esports Activities in Indonesia which aims to fill in the law related to the regulation of esports in Indonesia. In its implementation, this regulation raises many pros and cons among the public because there are several provisions in the regulation that cause misconceptions and misperceptions among the public. This study aims to find out the harmonization of the PBESI Regulation with the base regulations that form the PBESI Regulation and what improvements need to be made so that the PBESI Regulation can become a strong and effective legal basis for the implementation of esports in Indonesia. The research method used in this study is a normative juridic that focuses on the approach to regulations related to sports aspects, especially esports, in Indonesia. Based on the research conducted, the author concludes that most of the provisions of the PBESI Regulation contain material that is in harmony with the regulations that acts as a base regulation to form the PBESI Regulation. However, some improvement efforts still need to be made, especially on some provisions that are not in harmony with the base regulations or does not have a definite drafting so that the PBESI Regulation can become a strong and effective legal basis for the implementation of esports in Indonesia.*

*Keywords: PBESI, PBESI Regulation, esports, regulations harmonization.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kasih dan karuniannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum penulis yang berjudul *“Analisis terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia”* ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan hukum ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) bagi Mahasiswa Program Pendidikan S1 Ilmu Hukum di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan. Keberhasilan penyelesaian penulisan hukum ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang berkontribusi baik secara langsung maupun secara tidak langsung dalam prosesnya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat memberikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada para pihak tersebut dan mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah mendukung keberhasilan penulisan hukum ini.

Kepada yang saya hormati dan saya kasihi:

1. Rony Bastian Sianipar, S.H., M.Kn. dan Desi Natalia selaku kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan keberhasilan penulis dalam segala hal dan memberikan motivasi agar penulis tidak mudah menyerah dalam hal apapun, termasuk dalam proses penyelesaian penulisan hukum ini sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum ini dengan baik.
2. Rivandro Gracia Sianipar selaku adik dari penulis yang selalu mendukung dalam proses penyelesaian penulisan hukum ini.
3. Bapak Dr. Bayu Seto Hardjowahono, S.H., LL.M. selaku Dosen Pembimbing pada saat proposal penulisan hukum penulis dan kini menjadi Dosen Pembimbing I penulis dalam penulisan hukum yang selalu sabar membimbing penulis melalui berbagai arahan, komentar, kritik, dan saran yang sangat berguna terhadap proses penulisan hukum ini.
4. Ibu Galuh Candra Purnamasari, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing II penulis dalam penulisan hukum ini yang juga dengan sabar membimbing penulis melalui berbagai arahan, komentar, kritik, dan saran sehingga setiap kekurangan dalam pembahasan yang dilakukan oleh penulis selalu disempurnakan berkat Ibu.

5. Ibu Dr. Niken Savitri, S.H., MCL selaku Dosen Wali penulis yang selalu memberikan arahan kepada penulis dalam proses perencanaan kuliah penulis tiap semesternya sehingga penulis pada saat ini dapat mencapai ke dalam tahap penyelesaian penulisan hukum.
6. Fira Agustin selaku pacar dari penulis yang selalu mendoakan keberhasilan penulis dalam hal apapun dan selalu memberikan *moral support* bagi penulis pada saat proses penyelesaian penulisan hukum ini.
7. Bapak dan Ibu dosen tenaga pengajar serta staf tenaga kependidikan di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang telah banyak membantu penulis untuk melaksanakan kuliah dengan lancar sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
8. Komunitas Peradilan Semu Nasional (KMPSN) yang telah menjadi sarana bagi penulis untuk mengembangkan *hard-skills* dan *soft-skills* penulis dalam melakukan praktik terhadap berbagai ilmu hukum yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan beserta teman-teman di dalamnya yang selalu setia dalam berbagi cerita seputar perkuliahan.
9. Teman-teman di Universitas Katolik Parahyangan, khususnya bagi teman-teman angkatan 2018 Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas kebersamaannya selama 4 tahun penulis menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Katolik Parahyangan.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan hukum ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak akan penulis nantikan demi kesempurnaan penulisan hukum ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan.

3 Juni 2022

Adryan Crissthorosi Sianipar

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
1.5. Metode Penelitian.....	10
1.5.1. Metode Pendekatan.....	10
1.5.2. Teknik Pengumpulan Data, Jenis Data, dan Teknik Analisis.....	11
1.6. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II ASAS DAN TEORI PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN.....	15
2.1. Pengertian Peraturan Perundang-Undangan .....	15
2.2. Asas Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan .....	16
2.3. Jenis, Hierarki, dan Materi Muatan Peraturan Perundang-Undangan.....	23
2.3.1. Jenis dan Hierarki Peraturan Perundang-Undangan.....	23
2.3.2. Materi Muatan Peraturan Perundang-Undangan .....	28
2.4. Konsep Keberlakuan Peraturan Perundang-Undangan .....	31
2.5. Harmonisasi Peraturan Perundang-Undangan .....	34
BAB III PERKEMBANGAN KEGIATAN <i>ESPORTS</i> DI INDONESIA DAN PENGORGANISASIANNYA.....	44
3.1. Perkembangan Kegiatan Esports di Indonesia ditinjau dari Sudut Pandang Undang- Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.....	44
3.2. Perkembangan Kegiatan <i>Esports</i> di Indonesia ditinjau dari Sudut Pandang Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan.....	47
3.3. Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia .....	54

BAB IV ANALISIS TERHADAP PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA NOMOR: 034/PB-ESI/B/VI/2021 TENTANG PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA SEBAGAI DASAR HUKUM DALAM PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA.....	57
4.1. Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI).....	57
4.2. Harmonisasi Materi Muatan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia dengan Peraturan Perundang-Undangan yang Mengatur tentang Keolahragaan .....	59
4.3. Kebutuhan akan Upaya Penyempurnaan terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia .....	77
BAB V PENUTUP .....	81
5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	85



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia yang begitu pesat dikarenakan pengaruh globalisasi serta kemajuan teknologi menimbulkan berbagai bentuk kegiatan baru, khususnya dalam dunia olahraga. Salah satu bentuk dari perkembangan kegiatan olahraga tersebut adalah munculnya *esports* atau *electronic sports*. *E-sports* merupakan bentuk dari olahraga di mana aspek primer dari olahraga tersebut difasilitasi oleh sistem elektronik atau dilakukan berdasarkan interaksi antara manusia dan elektronik (*human-computer interfaces*).<sup>1</sup> Dalam pengertian atau istilah yang lebih praktikal, *e-sports* secara umum merujuk pada permainan *video game* kompetitif (profesional/pro atau amatir) yang dikoordinasi oleh liga, turnamen, serta adanya suatu kondisi di mana para pemain (*players*) bergabung pada suatu tim atau organisasi yang disponsori oleh berbagai organisasi bisnis.<sup>2</sup>

Dalam beberapa tahun ini, kepopuleran *esports* meningkat dengan pesat dikarenakan munculnya berbagai *game online* baru serta teknologi siaran *online*. Dari peningkatan yang terjadi tersebut, diestimasikan bahwa lebih dari 70 juta orang telah menonton atau mengonsumsi *esports* pada tahun 2013.<sup>3</sup> Tak terkecuali di Indonesia, Indonesia merupakan negara pendorong utama pertumbuhan industri *esports* di Asia Tenggara di mana dari total 274,5 juta *gamers* di Asia Tenggara pada 2021, Indonesia berkontribusi sekitar 43% terhadap jumlah total tersebut. Selain itu, Indonesia juga menyumbang pendapatan terbesar senilai US\$ 2,08 Miliar (sekitar Rp 30 Triliun) terhadap industri *esports* di Asia Tenggara. Tingginya jumlah *gamers* dan jumlah pendapatan ini menjadi indikasi bahwa industri *esports* memiliki potensi yang cukup besar di Indonesia.<sup>4</sup> Indonesia sendiri telah memiliki berbagai prestasi yang cukup terkenal di *scene esports* internasional dalam kategori berbagai *game* seperti Mobile

---

<sup>1</sup> Juho Hamari dan Max Sjöblom, "What is eSports and why do people watch it?", Internet Research (Vol. 27 No. 2, 2017), Emerald Publishing Limited, hlm. 211.

<sup>2</sup> *Id.*

<sup>3</sup> 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).

<sup>4</sup> 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).

Legends: Bang Bang (MLBB) dan *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile)*. Beberapa prestasi tersebut antara lain adalah Indonesia pernah memenangkan turnamen *Mobile Legends World Championship 2019 (MI)* yang dimenangkan oleh EVOS Esports, salah satu tim *esports* dari Indonesia.<sup>5</sup> Selain itu, dalam *game PUBG Mobile*, Indonesia juga pernah memenangkan turnamen *PUBG Mobile World League (PMWL) East Season Zero* yang dimenangkan oleh salah satu tim *esports* dari Indonesia, yakni Bigetron Red Aliens.<sup>6</sup>

Di Indonesia sendiri, *esports* secara resmi telah diakui sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).<sup>7</sup> Setelah hal tersebut terjadi, *esports* pun masuk ke dalam kategori cabang olahraga yang dipertandingkan dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) XX Papua 2021 dengan membawa 5 (lima) cabang *game*, yakni Mobile Legends, Free Fire, efootball PES, PUBG Mobile, dan Lokapala.<sup>8</sup> Diakuinya *esports* sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia oleh KONI serta dimasukkannya kategori *esports* dalam cabang olahraga yang dipertandingkan dalam PON merupakan salah satu tanda bahwa Pemerintah mulai mengakui tentang eksistensi *esports* sebagai salah satu cabang olahraga berprestasi. Oleh karena itu, melihat adanya suatu perkembangan yang pesat terhadap *esports* di Indonesia serta diraihinya berbagai prestasi yang berhasil mengharumkan nama bangsa di kancah internasional oleh berbagai atlet serta tim *esports* asal Indonesia, Pemerintah merasa perlu untuk mengatur berbagai hal yang berkaitan dengan kepastian hukum dalam pelaksanaan *esports* di Indonesia. Pemerintah merasa perlu untuk mengatur mengenai kepastian hukum dalam pelaksanaan *esports* di Indonesia dikarenakan belum ada peraturan perundang-undangan yang mengatur secara khusus mengenai *esports* di Indonesia sehingga apabila ditinjau dari perspektif hukum, eksistensi *esports* di Indonesia sebenarnya masih belum jelas pengaturannya. Bahkan, Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan

---

<sup>5</sup> Yabes Elia, “EVOS Esports Juara Dunia di MI World Championship 2019”, Hybrid (<https://hybrid.co.id/post/evos-esports-juara-dunia-di-m1-world-championship-2019>), diakses pada tanggal 17 Oktober 2021).

<sup>6</sup> 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).

<sup>7</sup> 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).

<sup>8</sup> 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).

Nasional (UU SKN) yang merupakan peraturan acuan dalam pelaksanaan sistem keolahragaan di Indonesia tidak memiliki pengaturan secara khusus terkait *esports*. Permasalahan terkait belum adanya pengaturan secara khusus terkait *esports* oleh peraturan perundang-undangan di Indonesia bahkan menjadi salah satu poin pembahasan yang disorot oleh Wakil Ketua Komisi X DPR RI, Hetifah Sjaifudian, saat memimpin rapat Panja UU SKN Komisi X DPR RI dengan pakar dan para pelaku *esports*.<sup>9</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu induk cabang olahraga *esports* yang berada di bawah naungan KONI, yakni Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) mengeluarkan sebuah peraturan yang bertujuan untuk mengatur mengenai pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia, yakni Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.<sup>10</sup> Peraturan tersebut menimbulkan pro dan kontra bagi masyarakat Indonesia, khususnya di antara kalangan masyarakat penikmat *game* serta kalangan masyarakat yang memiliki pekerjaan yang berkaitan dengan *game* seperti *publisher*, *developer*, *content creator*, dan lain sebagainya. Di satu sisi, peraturan ini menjadi dasar hukum yang jelas terhadap pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia dan memberikan kepastian hukum serta perlindungan hukum bagi pihak-pihak yang aktif terlibat atau berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia. Di lain sisi, peraturan ini memiliki banyak masalah dalam perumusan pasal-pasal yang tidak jelas serta adanya suatu kewenangan PBESI yang menurut pandangan penulis terlalu kuat dalam mengatur pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia. Salah satu contoh dari masalah yang disebutkan penulis tersebut adalah tentang pendefinisian *game* itu sendiri. Pasal 1 angka 21 PPBESI No. 34 Tahun 2021 mendefinisikan *game* sebagai berikut:

*“Game adalah suatu permainan terstruktur yang mengandalkan strategi, stamina, dan konsentrasi dengan memanfaatkan teknologi digital.”*

Menurut hemat penulis, definisi tentang *game* tidak seharusnya dirumuskan sesederhana ketentuan Pasal 1 angka 21 Peraturan PBESI tersebut. Pada dasarnya,

---

<sup>9</sup> 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).

<sup>10</sup> 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).

*game* tidak hanya terbatas pada definisi “suatu permainan terstruktur yang terbentuk atas dasar strategi, stamina, dan konsentrasi.” Perumusan yang terlalu sederhana tersebut menurut hemat penulis dapat menimbulkan masalah seperti sempitnya definisi tentang *game* sehingga berpotensi membatasi *game* apa saja yang dapat digunakan untuk dipertandingkan dalam kompetisi *esports*. Selain permasalahan dalam bentuk perumusan pasal yang kurang jelas tersebut, perlu diteliti pula terkait harmonisasi materi muatan yang terdapat dalam Peraturan PBESI ini dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan atau sumber terhadap perumusan Peraturan PBESI tersebut.

Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 dirumuskan dengan mengacu pada 2 peraturan perundang-undangan, yakni Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN) dan Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan (PP Penyelenggaraan Keolahragaan).<sup>11</sup> Sebagaimana yang telah disebutkan penulis sebelumnya, harmonisasi materi muatan yang terdapat dalam Peraturan PBESI dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan Peraturan PBESI tersebut merupakan salah 1 (satu) hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan Peraturan PBESI ini. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan apakah materi muatan yang terdapat dalam Peraturan PBESI tersebut telah sesuai atau konsisten dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan Peraturan PBESI tersebut atau masih terdapat beberapa materi muatan dalam Peraturan PBESI yang belum sesuai atau tidak konsisten dengan peraturan perundang-undangan induk tersebut. Sebagai contoh, penulis menemukan bahwa dalam peraturan perundang-undangan induk ditemukan ketentuan tentang Doping yang menyatakan sebagai berikut:

**Pasal 85 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional**

*“Setiap induk organisasi cabang olahraga dan/atau lembaga/organisasi olahraga nasional wajib membuat peraturan doping dan disertai sanksi.”*

---

<sup>11</sup> Bagian Mengingat Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021.

**Pasal 49 Ayat (1) huruf f Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007  
Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan**

*“(1) Induk organisasi cabang olahraga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 47 ayat (1) mempunyai tugas:*

*f. mencegah dan mengawasi penyalahgunaan doping dalam olahraga.”*

**Pasal 49 Ayat (2) huruf h Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007  
Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan**

*“(2) Dalam melaksanakan tugasnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1), induk organisasi cabang olahraga wajib:*

*h. melakukan pencegahan, pengawasan, dan penindakan terhadap penyalahgunaan doping dalam olahraga.”*

**Pasal 98 Ayat (1), Ayat (2), dan Ayat (3) Undang-Undang Nomor 11  
Tahun 2022 Tentang Keolahragaan**

*“(1) Setiap Induk Organisasi Cabang Olahraga, lembaga/Organisasi Olahraga nasional, dan/atau Pelaku Olahraga wajib mematuhi peraturan anti-Doping.*

*(2) Pemerintah Pusat membantu pendanaan organisasi anti-Doping nasional untuk tujuan kegiatan Keolahragaan yang bersih dari Doping.*

*(3) Organisasi anti-Doping nasional sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan satu-satunya organisasi anti-Doping nasional yang bersifat mandiri, profesional, objektif, dan akuntabel dalam melaksanakan tugas, fungsi, dan kewenangan sesuai dengan peraturan organisasi anti-Doping dunia.”*

Berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan induk tersebut terkait Doping, PBESI sebagai induk organisasi cabang olahraga *esports* merumuskan pula ketentuan yang mengatur mengenai pencegahan penggunaan doping dalam olahraga, khususnya dalam konteks penggunaan doping dalam *esports*. Ketentuan mengenai larangan penggunaan Doping tersebut terdapat dalam Pasal 41 Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia di mana Pasal 41

Peraturan PBESI tersebut ditempatkan dalam Bab XX yang mengatur secara khusus mengenai “Antidoping”. Adanya ketentuan yang mengatur mengenai larangan penggunaan doping tersebut menunjukkan bahwa Peraturan PBESI telah memiliki materi muatan yang sesuai dengan ketentuan larangan penggunaan doping yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan Peraturan PBESI tersebut. Akan tetapi, kesesuaian 1 (satu) materi muatan dengan peraturan perundang-undangan induk tidak serta-merta berarti bahwa Peraturan PBESI telah bersifat konsisten dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar dalam pembentukan Peraturan PBESI tersebut. Oleh karena itu, perlu dilihat juga berbagai ketentuan lainnya dalam Peraturan PBESI untuk menentukan apakah Peraturan PBESI tersebut telah memiliki materi muatan yang harmonis dengan dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar dalam pembentukan Peraturan PBESI tersebut.

Selain kesesuaian dalam materi muatan yang mengatur tentang larangan penggunaan doping, penulis juga menemukan bahwa masih terdapat salah satu materi muatan yang belum sesuai penerapannya dengan peraturan perundang-undangan induk, yakni materi muatan yang mengatur tentang sertifikasi. Pasal 83 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyatakan bahwa hasil sertifikasi berbentuk sertifikat kompetensi dan sertifikat kelayakan yang dikeluarkan oleh Pemerintah dan/atau lembaga mandiri yang berwenang serta induk organisasi cabang olahraga yang bersangkutan sebagai bentuk akuntabilitas publik. Selain itu, Pasal 103 Ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan menyatakan bahwa lembaga keolahragaan, induk organisasi cabang olahraga, dan induk organisasi fungsional yang menyelenggarakan sertifikasi wajib mendapatkan akreditasi dari Badan Standardisasi dan Akreditasi Nasional Keolahragaan (BSANK). Berkaitan dengan ketentuan yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan induk tersebut terkait sertifikasi, maka kita dapat mengetahui bahwa induk organisasi cabang olahraga memiliki kewenangan untuk melakukan sertifikasi yang bertujuan untuk menilai pemenuhan standar nasional keolahragaan yang terdiri dari kompetensi tenaga keolahragaan, kelayakan prasarana dan sarana olahraga, dan kelayakan organisasi olahraga dalam melaksanakan kejuaraan. Berdasarkan hal tersebut, PBESI sebagai induk organisasi cabang olahraga *esports* seharusnya memiliki materi muatan yang

mengatur secara khusus terkait sertifikasi ini, khususnya yang berkaitan dengan tujuan penilaian pemenuhan standar nasional keolahragaan yang terdiri dari kompetensi tenaga keolahragaan, kelayakan prasarana dan sarana olahraga, dan kelayakan organisasi olahraga dalam melaksanakan kejuaraan.<sup>12</sup> Akan tetapi, Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia hanya memiliki ketentuan yang mengatur mengenai Sertifikat Keanggotaan PBESI.

Sertifikat keanggotaan PBESI merupakan surat yang dikeluarkan oleh PBESI sebagai bukti terpenuhinya syarat administratif untuk menjadi Tim *Esports* Profesional Indonesia.<sup>13</sup> Hal tersebut menimbulkan pertanyaan apakah suatu tim *esports* yang telah memperoleh Sertifikat Keanggotaan PBESI telah secara otomatis memenuhi pula standar nasional keolahragaan yang terdiri dari kompetensi tenaga keolahragaan, kelayakan prasarana dan sarana olahraga, dan kelayakan organisasi olahraga dalam melaksanakan kejuaraan, khususnya dalam bidang *esports*, sebab Sertifikat Keanggotaan PBESI hanya berfungsi sebagai bukti pemenuhan persyaratan administratif bagi suatu tim *esports* agar tim *esports* tersebut dapat disebut sebagai Tim *Esports* Profesional Indonesia. PBESI sebagai induk organisasi cabang olahraga *esports* tidak memiliki pengaturan lebih lanjut terkait sertifikasi tersebut dalam peraturannya sehingga dalam hal ini, penulis menilai bahwa Peraturan PBESI belum memiliki materi muatan yang konsisten dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukannya, khususnya dalam hal sertifikasi. Oleh karena itu, perlu diteliti lebih lanjut terkait harmonisasi materi muatan yang terdapat dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukannya. Hal tersebut perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh apa harmonisasi materi muatan yang dimiliki oleh Peraturan PBESI tersebut dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukannya serta bagaimana harmonisasi yang terdapat di antara Peraturan PBESI dengan peraturan perundang-undangan induk tersebut. Kemudian, pada saat skripsi ini ditulis, Pemerintah menerbitkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan yang mencabut dan menggantikan keberlakuan Undang-

---

<sup>12</sup> Pasal 83 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

<sup>13</sup> Pasal 1 angka 47 Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Dikarenakan hal tersebut, perlu dikaji pula bagaimana dampak dari diterbitkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

Berdasarkan berbagai persoalan yang telah disinggung di atas dari terbitnya Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, maka penulis bermaksud untuk meneliti lebih lanjut terkait: **“Analisis terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan di atas, permasalahan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Apakah Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia telah memiliki materi muatan yang harmonis atau selaras dengan materi muatan yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan dari Peraturan PBESI tersebut?
2. Hal-hal apa saja yang harus disempurnakan pengaturannya dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia agar Peraturan tersebut dapat menjadi suatu dasar hukum yang kuat dan efektif bagi pelaksanaan *esports* di Indonesia?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari **“Analisis terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan**



## **Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia”** adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tentang apakah Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia telah memiliki materi muatan yang harmonis atau selaras dengan materi muatan yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan dari Peraturan PBESI tersebut;
2. Menunjukkan letak inkonsistensi atau ketidakharmonisan dalam Peraturan PBESI No 034/2021 dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukannya dan memberikan solusi atas masalah inkonsistensi tersebut;
3. Menjabarkan hal-hal apa saja yang harus disempurnakan pengaturannya dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia agar Peraturan tersebut dapat menjadi suatu dasar hukum yang kuat dan efektif bagi pelaksanaan *esports* di Indonesia;
4. Menentukan apakah Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia dapat menjadi suatu dasar hukum yang kuat dan efektif dalam menjamin kepastian hukum serta memberikan perlindungan hukum bagi pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah dirumuskan di atas, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat membawa manfaat sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang Hukum Hiburan dan Olahraga serta Ilmu Perundang-Undangan;
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan atau menjadi bahan pertimbangan bagi para legislator (khususnya bagi PBESI selaku pihak yang merumuskan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-

ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia) untuk merumuskan atau menyempurnakan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia;

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang eksistensi serta potensi *esports* bagi masyarakat umum. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan pula dapat meningkatkan kesadaran hukum masyarakat terkait berbagai pengaturan yang ada tentang *esports*;
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur dan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

## 1.5. Metode Penelitian

### 1.5.1. Metode Pendekatan

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian hukum yuridis normatif atau dapat pula disebut dengan istilah penelitian hukum normatif. Istilah “normatif” diartikan sebagai bentuk variabel penelitian maupun sumber data yang akan dikaji dengan dasar atau kaidah atau norma yang berlaku pada hukum positif yang relevan<sup>14</sup> sementara penelitian hukum normatif merupakan penelitian hukum yang dilakukan dengan cara melakukan pendekatan terhadap peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan hukum terkait.<sup>15</sup> Pendekatan terhadap peraturan perundang-undangan tersebut dilakukan dengan mengacu kepada asas pembentukan peraturan perundang-undangan serta asas materi muatan peraturan perundang-undangan yang terdapat dalam Pasal 5 dan Pasal 6 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undang dan pendekatan tersebut diharapkan dapat membantu penulis untuk menjawab permasalahan terkait harmonisasi peraturan perundang-undangan, khususnya peraturan perundang-undangan yang dimaksud dalam hal ini adalah Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia serta peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan dari Peraturan PBESI tersebut. Selain dilakukan dengan cara melakukan pendekatan terhadap peraturan perundang-undangan yang

---

<sup>14</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Rajawali Pers, 2001), hlm. 13-14.

<sup>15</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Cetakan ke-1, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 35.

berkaitan dengan permasalahan hukum terkait, penelitian hukum normatif juga dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan pustaka.<sup>16</sup> Oleh karena itu, penulis akan mengelola data yang berasal dari peraturan perundang-undangan yang berlaku serta ditambah dengan bahan bacaan berupa buku-buku, jurnal, makalah, dan lain sebagainya yang relevan dengan permasalahan hukum yang diteliti.

Penggunaan metode penelitian yuridis normatif dalam penelitian ini akan membuat penulis menyelesaikan objek permasalahan hukum yang ada dalam penelitian ini dengan cara melihat fakta-fakta hukum yang dikaitkan dengan kedudukan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai dasar hukum dalam pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia serta peraturan perundang-undangan lainnya yang berlaku sebagai hukum positif berkaitan dengan kedudukan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai dasar hukum dalam pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia. Penggunaan metode penelitian yuridis normatif ini diharapkan dapat memberikan argumentasi yuridis yang dapat menghubungkan *das sollen* dengan *das sein* atau mengisi kekosongan hukum yang menjadi permasalahan sebagaimana dibahas dalam penelitian ini. Sumber data dalam penelitian ini dicari dari peraturan yang terdapat dalam bahan Pustaka atau data sekunder, lalu peraturan tersebut dikaitkan dengan fakta-fakta hukum yang ada dan yang relevan terhadap kepustakaan yang dimaksud.<sup>17</sup>

### **1.5.2. Teknik Pengumpulan Data, Jenis Data, dan Teknik Analisis**

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah mengumpulkan berbagai jenis data yang relevan dengan permasalahan hukum yang dibahas serta melakukan teknik analisis yang bersifat kualitatif terhadap data-data tersebut. Berbagai jenis data yang dimaksud terdiri dari:

#### **(1) Sumber Hukum Primer**

- a. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional;
- b. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan;

---

<sup>16</sup> *Supra* note 14.

<sup>17</sup> *Id.*

- c. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan;
- d. Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan;
- e. Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

## **(2) Sumber Hukum Sekunder**

- a. Buku-buku yang berkaitan dengan bidang Hukum Hiburan dan Olahraga;
- b. Buku-buku yang berkaitan dengan bidang Ilmu Perundang-Undangan;
- c. Jurnal-jurnal hukum yang dapat menunjang penulisan skripsi;
- d. Skripsi, tesis, disertasi, atau karya ilmiah lainnya yang berkaitan dengan permasalahan hukum dalam skripsi.

## **(3) Sumber-sumber Penunjang Lainnya**

- a. Informasi dalam bentuk perkembangan berita-berita tentang penyelenggaraan *esports* dan masalah-masalah yang timbul di dalamnya;
- b. Informasi lainnya dari *website* internet yang dapat menunjang penulisan skripsi.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan pembagian pembahasan ke dalam 5 (lima) bab yang diharapkan dapat memberikan pemaparan serta pemahaman terkait “**Analisis terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia**”. Pembagian pembahasan tersebut terbagi sebagai berikut:

### **Bab I: Pendahuluan**

Dalam Bab I ini, penulis akan memuat secara keseluruhan latar belakang permasalahan yang menjadi dasar pertimbangan tulisan ini. Adapun latar belakang

permasalahan yang dimaksud tersebut terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

## **Bab II: Asas dan Teori Peraturan Perundang-Undangan**

Dalam Bab II ini, penulis akan melakukan pemaparan tentang berbagai asas dan teori peraturan perundang-undangan seperti asas pembentukan peraturan perundang-undangan, asas materi muatan peraturan perundang-undangan, dan asas keberlakuan hukum yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan. Berbagai asas dan teori peraturan perundang-undangan tersebut diharapkan dapat membantu penulis untuk menjawab berbagai masalah terkait harmonisasi peraturan perundang-undangan yang terdapat dalam penelitian ini.

## **Bab III: Perkembangan Kegiatan *Esports* di Indonesia dan Pengorganisasiannya**

Dalam Bab III ini, penulis akan melakukan pemaparan tentang perkembangan *esports* di Indonesia ditinjau dari sudut pandang pengaturan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan. Selain itu, penulis juga akan membahas tentang berbagai hal yang berkaitan dengan Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) sebagai induk cabang olahraga *esports* di Indonesia seperti dasar terbentuknya PBESI, ruang lingkup kewenangan PBESI, tujuan terbentuknya PBESI, struktur organisasi dari PBESI, dan hubungan antara PBESI dan Pemerintah serta hubungan antara PBESI dengan lembaga-lembaga lain yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan *esports* di Indonesia. Terakhir, penulis akan menjelaskan secara singkat tentang Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

## **Bab IV: Analisis terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia**

Dalam Bab IV ini, penulis akan menjelaskan mengenai Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia itu sendiri dalam konteks hal-hal apa saja yang diatur dalam

Peraturan PBESI tersebut, kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, serta bagaimana harmonisasi materi muatan yang terdapat dalam Peraturan PBESI tersebut dengan peraturan perundang-undangan induk yang menjadi dasar pembentukan atau sumber dari perumusan Peraturan PBESI itu sendiri (*consistency check*), yakni Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan, dan penulis akan mengaitkan pula tentang bagaimana harmonisasinya dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan. Setelah itu, penulis akan menilai apakah Peraturan PBESI ini layak untuk menjadi suatu dasar hukum yang kuat dan efektif dalam menjamin kepastian hukum serta memberikan perlindungan hukum bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan *esports* dengan kepentingan-kepentingan yang berbeda-beda serta upaya apa saja yang perlu dilakukan dalam menyempurnakan Peraturan PBESI tersebut.

#### **Bab V: Penutup**

Dalam Bab V ini, penulis akan memberikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, penulis juga akan memberikan saran yang diharapkan dapat membantu menemukan solusi lebih lanjut terkait permasalahan hukum yang diteliti oleh penulis.