

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pembahasan serta penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Lembaga yang berhak melakukan penghentian akses atau pemblokiran Game di Indonesia hanyalah Kementerian Komunikasi dan Informatika saja selaku kementerian yang bertanggungjawab atas muatan konten di dalam informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik (salah satu contohnya adalah Game). PBESI sebagai induk organisasi cabang olahraga esports di Indonesia hanya berwenang melakukan penghentian akses atau pemblokiran Game yang merupakan Game Esports sebagai olahraga saja, sehingga Game Esports tersebut tidak lagi dianggap Game Esports apabila tidak memenuhi syarat yang diajukan oleh PBESI. Karena Kemenkominfo yang memiliki kewenangan untuk melakukan penghentian akses maka apabila PBESI merasa suatu Game Esports perlu dilakukan pemblokiran maka perlu melakukan rujukan atau rekomendasi kepada Kominfo agar Game Esports tersebut tidak dapat diakses oleh masyarakat di Indonesia. Kementerian Pemuda dan Olahraga melimpahkan kewenangannya kepada PBESI selaku induk organisasi cabang olahraga esports untuk menentukan standar teknis, membina, dan mengelola cabang olahraga esports di Indonesia termasuk mengenai sarana olahraga esports (Game).

2. Upaya yang dapat dilakukan oleh Publisher Game yang Gamenya diblokir di Indonesia adalah tergantung oleh siapakah Game tersebut diblokir, apabila Game tersebut diblokir oleh Kemenkominfo perihal tidak mendaftarkan PSE lingkup privat, maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pendaftaran serta permohonan normalisasi kepada Kemenkominfo agar Game tersebut dapat diakses kembali oleh masyarakat Indonesia, apabila pemblokiran dilakukan karena adanya pengaduan dari masyarakat perihal konten dari Game tidak sesuai dengan klasifikasi kelompok usia pengguna maka upaya yang dapat dilakukan oleh Publisher Game adalah untuk melakukan pendaftaran kepada IGRS agar Gamenya dapat diberikan kategori usia sesuai isi konten dari Game tersebut, sedangkan khusus untuk Game Esports yang diblokir oleh PBESI maka upaya yang dapat dilakukan oleh Publisher Game adalah untuk melakukan pendaftaran kepada PBESI agar Gamenya dapat diakui sebagai Game Esports di Indonesia.

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan berdasarkan pembahasan serta penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya kolaborasi antara PBESI dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait Game Esports, sebab Game Esports merupakan irisan antara sistem elektronik/dokumen elektronik dan olahraga prestasi. Kolaborasi yang dimaksud adalah dengan adanya komunikasi dalam bentuk rujukan atau dengan surat rekomendasi mengenai suatu Game yang dirasa melanggar peraturan perundang-undangan. Misalnya apabila suatu Game Esports menurut PBESI tidak layak dijadikan Game Esports dan ingin Game tersebut diberhentikan aksesnya maka PBESI perlu melakukan rujukan kepada Kemenkominfo (selaku pihak yang berwenang dalam hal penghentian akses Game) agar game tersebut dapat dihapus aksesnya. Sebaliknya apabila suatu Game Esports hendak dihentikan aksesnya oleh Kemenkominfo karena mengandung konten yang dilarang oleh undang-undang maka Kemenkominfo dapat memberikan peringatan kepada PBESI agar PBESI dapat memberikan peringatan kepada Publisher Game Esports terkait agar konten di dalam Game tersebut diubah agar sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Sehingga dengan adanya kolaborasi antara kedua Lembaga tersebut diharapkan tidak ada lagi tumpang tindih kewenangan atau kesalahpahaman dalam pemblokiran Game di Indonesia antara PBESI dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika.

2. Perlu dilakukan perbaikan pada peraturan PBESI Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 khususnya pada pasal 39 mengenai Game dan Penerbit Game, kata “Game” menurut penulis kurang tepat dimasukkan ke dalam pasal tersebut karena terdapat perbedaan yang cukup kentara antara “Game” dan “Game Esports”, walaupun mungkin pembuat aturan tersebut tidak bermaksud untuk melangkahi wewenang dari Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam hal pemblokiran Game, tapi kata “Game” dalam peraturan tersebut dapat memberikan kesan yang salah seakan-akan PBESI memiliki wewenang penuh dalam pembinaan Game secara umum di Indonesia.

3. Perlu dilakukan pelengkapan pada Peraturan Kementerian Komunikasi dan Informatika nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, pelengkapan tersebut ialah perlu adanya pengaturan mengenai sanksi yang diberikan kepada penyelenggara (Publisher Game) yang tidak melakukan pendaftaran Gamenya untuk diklasifikasikan, sebab walaupun terdapat kewajiban para Publisher untuk mendaftarkan

Gamenya kepada *IGRS*, tanpa adanya sanksi yang dicantumkan, maka akan menimbulkan kebingungan serta ketidakjelasan apakah mendaftarkan Game kepada *IGRS* itu wajib atau tidak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

HR, Ridwan, *Hukum Administrasi Negara*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014

Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, 2020.

Simon Gardnier dkk, *Sports Law*, Cavendish Publising Limited, London, 2001

Diantha I Made Pasek, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, Prenada Media, Jakarta, 2016.

Jurnal

Sonata Depri Liber, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris: Karakteristik Khas Dari Metode Meneliti Hukum*, Fiat Justisia Jurnal Ilmu Hukum (Vol. 8 No.1, Januari-Maret 2014)

Kornelius Benuf dan Muhammad Azhar, *Metodologi Penelitian Hukum Sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer*, Jurnal Gema Keadilan (Vol. 7 Edisi I, Juni 2020)

Adhiputro Pangarso Wicaksono, *Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch*, *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*, Fakultas Hukum Universitas PGRI Madiun, 6 Agustus 2021

Skripsi

Aditya Reinard Alvin, "Analisis Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan", (Bandung: UNPAR,2022)

Sianipar Christhorosi Adryan, "Analisis Terhadap Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia", (Bandung: UNPAR,2022)

Perundang-Undangan

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

Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2026 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952

Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan

Peraturan Presiden Nomor 106 Tahun 2020 tentang Kementerian Pemuda dan Olahraga

Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat

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

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

Website

Prasya Ifan, *Perkembangan eSport di Indonesia: Pesat & Melesat!*, <https://id-velopedia.velo.com/perkembangan-esport-indonesia/>

Fauzi Randy, *Jumlah Gamer Indonesia Tumbuh, Masa Depan Cerah Buat Industri Esports?*, <https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia-tumbuh-masa-depan-cerah-buat-industri-esports?page=all>

Arnani Mela, *Esports Jadi Cabor di PON XX Papua 2021, Ini Syarat dan Daftarnya*, <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>

Firmansyah Haris, *Klasemen SEA Games ke-32 Kamboja 2023 Cabor Esports, Indonesia Ranking 1!*, <https://duniagames.co.id/discover/article/klasemen-sea-games-ke-32-kamboja-2023-cabor-esports>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <https://kbbi.web.id/olahraga>

Cambridge University Dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sport>

KBBI Kemendikbud, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/qim%20video>

Merriam-webster dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game#dictionary-entry-1>

Atika Zahra Ira, *e-Sports, e-sports, esports, atau eSports?*, <https://esportsnesia.com/kasual/penulisan-esports-yang-benar/>

Rifki Billy, *Sah! KONI Akui Esports Cabang Olahraga Prestasi*, <https://esports.id/other/news/2020/08/457ded6f20b28feb21b9bca73c498671/sah-koni-akui-esports-cabang-olahraga-prestasi>

Komite Olahraga Nasional Indonesia, <https://koni.or.id/profil/>

Martini, *Sempat Dituduh Dualisme Organisasi Esports, IESPA Kini jadi Binaan PBESI*, <https://www.indosport.com/esports/20220213/sempat-dituduh-dualisme-organisasi-esports-iespa-jadi-binaan-pbesi>

iespaWPEditor1, *Sah! IESPA Resmi Menginduk ke PBESI*, <https://www.iespa.or.id/sah-iespa-resmi-menginduk-ke-pbesi/>

Deputi 4 Peningkatan Prestasi Olahraga Kemenpora Republik Indonesia, *Bangun E-sports Sebagai Olahraga Prestasi, Kemenpora Gelar Pelatihan Bertajuk “Melalui E-sports Masa Depan Cerah*, <https://deputi4.kemenpora.go.id/detail/53/bangun-e-sports-sebagai-olahraga-prestasi-kemenpora-gelar-pelatihan-bertajuk-melalui-e-sports-masa-depan-cerah>

Bestari Novina Putri, CNBC Indonesia, *Steam Hingga Paypal Diblokir, #BlokirKominfo Menggema*, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220730111859-37-359795/steam-hingga-paypal-diblokir-blokirkominfo-menggema>

Islami Nur, *Game “Fight of Gods” Diblokir Kominfo, Kenapa?* https://www.kominfo.go.id/content/detail/10679/game-fight-of-gods-diblokir-kominfo-kenapa/0/sorotan_media