

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

Nomor : 2193/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022

**Kewenangan PBESI Sebagai Induk Organisasi Olahraga Dalam
Penghapusan Dan Penghentian Akses Game Di Indonesia**

Oleh

Farrel Attallah Pribadi

NPM : 6051801147

PEMBIMBING I

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

PEMBIMBING II

Galuh Candra Purnamasari S.H. M.H.

PENGUJI

Prof. Dr. Koerniatmanto Soetoprawiro, S.H., M.H.



Penulisan Hukum

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

2023

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 Nanang 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 : Farrel Attallah Pribadi

NPM : 6051801147

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

"Kewenangan PBSI Sebagai Induk Organisasi Olahraga Dalam Penghapusan Dan Penghentian Akses Game 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 mengandug 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 Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi 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, 26 Agustus 2023

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum



Farrel Attallah Pribadi

6051801147

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, berbagai bidang dalam kehidupan pun mulai berpindah dari bidang non elektronik menjadi elektronik, salah satunya adalah bidang olahraga. Electronic Sports atau lebih sering dikenal dengan Esports adalah olahraga prestasi yang diakui oleh pemerintah. Pemerintah pun mengangkat Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI) sebagai induk organisasi olahraga Esports. PBESI mengeluarkan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia dalam rangka mengatur pelaksanaan esports di Indonesia dan melindungi atlet dan seluruh orang yang berkecimpung di dalam industri esports Indonesia. Walaupun peraturan tersebut sudah dapat mengatasi beberapa masalah mengenai Esports di Indonesia, namun disebutkan dalam peraturan tersebut bahwa PBESI berhak untuk melakukan penghentian akses Game di Indonesia yang mana hal tersebut merupakan kewenangan yang dimiliki oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Hal tersebut menimbulkan kebingungan mengenai sejauh manakah kewenangan PBESI sebagai induk organisasi olahraga dalam melakukan penghentian akses Game di Indonesia, serta bagaimana upaya hukum yang dapat dilakukan publisher Game yang gamenya diblokir di Indonesia? Penulisan hukum ini dikaji dengan menggunakan metode penelitian hukum yuridis normatif, yaitu dengan menggunakan teknik dalam pengumpulan data dengan mengacu atau berpegang pada segi-segi yuridis. Penelitian ini akan meneliti dengan mempelajari berbagai literatur atau bahan hukum sekunder yang berhubungan dengan objek penelitian. Permasalahan yang diteliti dalam skripsi ini adalah Kewenangan PBESI Sebagai Induk Organisasi Olahraga Dalam Penghapusan Dan Penghentian Akses Game Di Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas ridanya Penulis dapat menyelesaikan Penulisan Hukum yang berjudul

“KEWENANGAN PBESI SEBAGAI INDUK ORGANISASI OLAHRAGA DALAM PENGHAPUSAN DAN PENGHENTIAN AKSES GAME DI INDONESIA”

Dalam hal ini, Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini, baik dari segi materi maupun analisis Penulis. Hal ini dikarenakan terbatasnya kemampuan dari Penulis sendiri. Saran dan kritik sangat diharapkan untuk dapat memberikan perbaikan selanjutnya.

Pada kesempatan ini, pertama-tama Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua Penulis, **Bapak Dony Pribadi dan Ibu Widy Fitriani**. Penulis sangat berterima kasih atas semua doa, dukungan dan kasih sayang yang tiada henti selama Penulis menyelesaikan program pendidikan sarjana di Universitas Katolik Parahyangan. Terima kasih untuk kedua orang yang terpenting dalam hidup saya, karena mereka saya selalu mempunyai motivasi untuk memberikan yang terbaik dalam hidup saya. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada **Vallen dan Vallerie** selaku saudara Penulis. Terima kasih untuk doa dan semangat yang telah diberikan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, sekaligus permintaan maaf kepada yang terhormat **Bapak Dr. Bayu Seto Hardjowahono, S.H., LL.M.** dan **Ibu Galuh Candra Purnamasari, S.H., M.H.** selaku dosen pembimbing Penulis yang telah meluangkan waktu dan membantu Penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada **Bapak Prof. Dr. Koerniatmanto Soetoprawiro, S.H., M.H.**

selaku dosen penguji Penulis yang telah memberikan masukan dan saran terhadap kekurangan penulisan hukum ini. Terima kasih juga Penulis sampaikan kepada **Bapak Dr.iur. Liona Nanang Supriatna, S.H., M.Hum.** selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan sekaligus dosen wali Penulis selama ini, yang banyak memberikan nasihat dan saran dalam menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan dan seluruh Dosen Fakultas Hukum yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Tidak lupa penulisan ucapkan terima kasih kepada **Bapak Valerianus Beatae Jehanu, S.H., M.H.**, selaku dosen pembimbing seminar proposal Penulis selama ini, yang banyak memberikan nasihat dan saran dalam menyusun proposal penulisan hukum Penulis. Serta kepada **Bapak Dadang Jumarsa**, selaku Ketua Bidang Tata Usaha beserta staff Tata Usaha lainnya, yang telah membantu Penulis untuk mengatasi hambatan selama masa perkuliahan dan skripsi.

Tidak lupa rasa terima kasih yang paling dalam Penulis sampaikan untuk :

1. Seluruh keluarga Penulis, saudara serta adik-adik yang turut serta memberikan doa dan dukungannya agar Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. **Izdihar**, Terima kasih banyak untuk kebahagiaan, kesedihan, serta pelajaran yang diberikan kepada Penulis sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh emosi dan motivasi.
3. Barudak **Sakaratul Maung, Stefanus, Rafel, Alfon, Okka, Ajen, Evan, Arya, Tanu, Tobias, Ariel**, Terima kasih banyak atas waktu serta dukungan dan motivasi yang diberikan kepada Penulis selama berkuliah di Fakultas Hukum Unpar, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh ketenangan, kebahagiaan dan kelucuan.
4. Barudak **Discord Korea, Ramdan, Dhika, Harvis**, dan semua teman mabar discord yang tidak bisa disebutkan satu persatu, Terima kasih sudah selalu ada menemani Penulis dalam mengerjakan skripsi ini walaupun terkadang menghambat proses penyusunan Skripsi.
5. Seluruh teman-teman Hukum 2018, atas dukungan dan semangat yang diberikan hingga mendorong Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang telah

memberikan banyak masukan dan saran kepada penulis, dan juga penulisan ini tak luput dari kesalahan, maka mohon maaf atas segala kesalasan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Bandung, 25 Agustus 2023

Farrel Attallah Pribadi

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Pernyataan Integritas Akademik	ii
Abstrak	iii
Daftar Isi	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tabel Perbandingan Proposal dengan Penelitian Terdahulu	5
1.2.1 Penelitian Pertama	5
1.2.2 Penelitian Kedua	7
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.5.1 Manfaat Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan Hukum.....	9
1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat	9
1.5.3 Manfaat Praktis	10
1.6 Metode Penelitian	10
1.6.1 Jenis Penelitian.....	10
1.6.2 Metode Pendekatan.....	10
1.6.3 Jenis dan Sumber Bahan Hukum	11
1.6.4 Teknik Penelusuran Bahan Hukum	13
1.6.5 Teknik Analisis Bahan Hukum.....	13
1.7 Sistematika Penulisan	13
BAB II KEDUDUKAN ESPORTS SEBAGAI OLAHRAGA DI INDONESIA	15
2.1 Pengantar.....	15
2.2 Olahraga.....	15
2.3 Video Game	17
2.4 Esports.....	17
2.5 Perbedaan Game dan Game Esports	18
2.6 Kedudukan serta Pengaturan Hukum Esports di Indonesia.....	19
2.7 Pihak-Pihak dalam esports di Indonesia	21

2.7.1 PBESI.....	21
2.7.1.1 Induk Organisasi Cabang Olahraga	21
2.7.1.2 Tugas Induk Organisasi Cabang Olahraga	22
2.7.1.3 Wewenang Induk Organisasi Cabang Olahraga	23
2.7.2 <i>Indonesia Esports Association (IESPA)</i>	24
2.7.3 Komite Olahraga Nasional (KONI)	26
2.7.3.1 Tugas Komite Olahraga Nasional Indonesia	26
2.7.3.2 Wewenang Komite Olahraga Nasional Indonesia	27
2.7.3.3 Fungsi dan Peran KONI dalam Esports	27
2.7.4 Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora)	28
2.7.4.1 Fungsi Kemenpora	28
2.7.4.2 Wewenang Kemenpora	29
2.7.5 Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo)	30
2.7.6 Penerbit Game (Publisher Game)	32
BAB III PENGHENTIAN AKSES GAME DI INDONESIA.....	36
3.1 Penghentian Akses Game	36
3.2 Peraturan Pemblokiran Game di Indonesia.....	36
3.2.1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan	36
3.2.2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)	38
3.2.3 Peraturan Menteri Komunikasi Informatika Nomor 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik	41
3.2.4 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Linkup Privat	43
3.2.5 Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB ESI/B/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.....	45
3.3 Pihak-Pihak yang dapat Melakukan Pemblokiran Game.....	47
3.3.1 Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam Pemblokiran Game di Indonesia.....	47
3.3.2 PBESI dalam Pemblokiran Game di Indonesia	48

BAB IV ANALISIS MENGENAI KEWENAGNAN PBESI, KEMENPORA, DAN KEMENKOMINFO DALAM PENGHENTIAN AKSES GAME DI INDONESIA SERTA UPAYA HUKUM PUBLISHER GAME YANG GAMENYA DIBLOKIR DI INDONESIA	49
4.1 Kewenangan PBESI, Kemenpora, dan Kemenkominfo dalam Penghentian Akses Game di Indonesia.....	49
4.1.1 Kewenangan Kemenpora dalam Penghentian Akses Game di Indonesia	49
4.1.2 Kewenangan Kemekominfo dalam Penghentian Akses Game di Indonesia	50
4.1.3 Kewenangan PBESI dalam Penghentian Akses Game di Indonesia	51
4.1.4 Kesimpulan	52
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informatika, berbagai bidang dalam kehidupan pun mulai beralih ke bidang digital atau elektronik termasuk di dalamnya yaitu bidang olahraga. *Electronic Sports* atau lebih sering dikenal dengan sebutan Esports adalah bidang olahraga yang berdasarkan pada sistem elektronik. Perkembangan Esports sendiri khususnya di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat.¹ Perkembangan tersebut dapat dilihat dari besarnya antusias para pemain (*gamer*) dan peminat dari Esports itu sendiri, menurut data dari *Newzoo*, pada tahun 2017 Indonesia memiliki *gamer* sebanyak 43,7 juta orang lalu pada tahun 2019 bertambah menjadi 52 juta orang yang merupakan *gamer* di Indonesia. Hal tersebut membuktikan bahwa jumlah *gamer* di Indonesia mengalami lonjakan yang cukup signifikan.² Terlebih lagi pemerintah saat ini sudah mengakui bahwa Esports termasuk ke dalam kategori olahraga prestasi dan profesional, dapat dilihat di dalam Pasal 1 Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia bahwa “...*Esports adalah cabang olahraga prestasi dan professional dengan mempertandingkan game yang diakui secara nasional oleh Pengurus Besar Esports Indonesia....*”.

Olahraga Prestasi menurut Undang-Undang Keolahragaan adalah Olahraga yang membina dan mengembangkan Olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi Keolahragaan.³ Sedangkan Olahraga Profesional adalah Olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga.⁴ Selain itu pula salah satu contoh konkrit pemerintah sudah mengakui Esports sebagai olahraga antara lain adalah terdaftarnya Esports menjadi cabang

¹ Ifan Prasya, “*Perkembangan eSport di Indonesia: Pesat & Melesat!*”, <https://id-velopedia.velo.com/perkembangan-esport-indonesia/>, diakses pada 19 September 2021, 18:36 WIB

² Randy Fauzi, “*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>, diakses pada 19 September 2021, 18:42 WIB

³ Indonesia, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, L.N.R.I Tahun 2022 Nomor 71, Pasal 1 angka 12

⁴ Id, Pasal 1 angka 14

olahraga di PON XX Papua 2021.⁵ Ditambah lagi bukti bahwa Esports sudah diakui secara internasional khususnya di area Asia Tenggara adalah dimana pada ajang SEA Games 2023 di Kamboja kemarin terdapat sembilan cabang olahraga Esports, yang terdiri dari :

1. *Attack Online 2* (Solo)
2. *Attack Online 2* (Team)
3. *League of Legends: Wild Rift*
4. *PUBG Mobile* (Solo)
5. *PUBG Mobile* (Team)
6. *Mobile Legends: Bang Bang* (Pria)
7. *Mobile Legends: Bang Bang* (Wanita)
8. *Valorant*
9. *CrossFire*⁶

Permasalahan yang sempat muncul tentang Esports adalah bahwa para atlet dan pihak-pihak yang terkait belum memiliki payung hukum yang mengatur khusus tentang Esports untuk melindunginya dan hanya bernaung dibawah Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (telah dicabut oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan). Pada tanggal 1 Juni 2021, Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) mengeluarkan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia untuk mengatasi permasalahan tentang perlindungan hukum, asuransi, dan sebagainya terhadap para atlet dan pihak-pihak yang terkait.

Di satu sisi, dengan dikeluarkannya peraturan tersebut sudah banyak mengatasi beberapa masalah-masalah yang menjadi persoalan dalam dunia Esports, seperti keabsahan kontrak para atlet yang masih dibawah umur, Asuransi Kesehatan, dan Perlindungan hukum. Tetapi di sisi lain terdapat ketentuan yang menurut penulis memiliki permasalahan.

Dalam peraturan tersebut pada bab mengenai *Game* dan Penerbit *Game* Pasal 39 ayat (9) disebutkan bahwa

⁵ Mela Arnani, “*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>, diakses pada 19 September 2021, 18:45 WIB

⁶ Haris Firmansyah, “*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> , diakses pada 31 Mei 2023, 15:20 WIB

“.... (9) PBESI bekerja sama dengan aparat penegak hukum dan pihak terkait untuk menghapus atau menghentikan akses dari suatu Game dan Game Esports yang tidak diakui oleh PBESI....”

Pada ayat (9) dimana hal tersebut menyatakan bahwa PBESI dapat melakukan penghapusan serta penghentian akses dari suatu Game dan Game Esports yang tidak diakui oleh PBESI. Hal tersebut menimbulkan suatu pertanyaan apakah PBESI memiliki kewenangan untuk melakukan penghapusan atau penghentian akses suatu Game di Indonesia? PBESI adalah satu-satunya induk organisasi olahraga Esports sebagai olahraga prestasi yang diakui pemerintah.⁷ Induk organisasi olahraga diatur di dalam Peraturan Pemerintah nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan tepatnya dalam Pasal 47 sampai dengan Pasal 56. Selain itu pun Induk Organisasi Cabang Olahraga menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan adalah Organisasi Olahraga yang membina, mengembangkan, dan mengoordinasikan 1 (satu) cabang Olahraga, jenis Olahraga, atau gabungan organisasi cabang Olahraga dari 1 (satu) jenis Olahraga yang merupakan anggota federasi cabang Olahraga Internasional.⁸

Sebelum terbitnya peraturan PBESI tersebut, pengaturan mengenai pendaftaran serta perizinan akses terhadap suatu game adalah melewati dua jenis pendaftaran, yang pertama yaitu IGRS (*Indonesia Game Rating System*) untuk mengklasifikasikan konten dari sebuah game agar sesuai dengan kategori usia pengguna, yang dasar hukumnya adalah Permenkominfo No.11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, yang kedua yaitu melakukan pendaftaran PSE (Penyelenggaraan Sistem Elektronik) yang berdasarkan Permenkominfo No. 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

Pasal 11 Permenkominfo No.11 Tahun 2016 lebih lanjut mengatur bahwa Penyelenggara (orang perseorangan dan/atau badan hukum yang menciptakan, memproduksi, mendistribusikan, dan/atau menyebarkan permainan interaktif elektronik)⁹ yang mengajukan klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik (Game) wajib melakukan pendaftaran melalui situs www.igrs.id. Sedangkan dalam Permenkominfo No. 5 Tahun 2020 mengatur mengenai kewajiban setiap PSE Lingkup Privat (Penyelenggaraan Sistem Elektronik oleh orang, badan

⁷ Indonesia, Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 1 angka 2

⁸ Supra no 3, Pasal 1 angka 24

⁹ Indonesia, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 1056, Pasal 1 angka 2

usaha, dan masyarakat)¹⁰ untuk melakukan pendaftaran kepada Menteri melalui OSS (*Online Single Submission*), lebih jelasnya lagi dijelaskan pada Pasal 2 Permenkominfo No. 5 Tahun 2020 bahwa setiap PSE Lingkup Privat wajib melakukan pendaftaran, salah satu contoh dari PSE itu adalah yang memiliki portal, situs, atau aplikasi dalam jaringan melalui internet yang dipergunakan untuk layanan mesin pencari, layanan penyediaan Informasi Elektornik yang berbentuk tulisan, suara, gambar, animasi, musik, video, film, dan permainan atau kombinasi dari Sebagian dan/atau seluruhnya¹¹. Selain itu pun di dalam Pasal 7 diatur juga mengenai sanksi yang dapat dijatuhkan kepada PSE yang tidak mendaftar yaitu sanksi administratif berupa Pemutusan Akses terhadap Sistem Elektronik (*access blocking*).

Apabila membaca dengan seksama, dapat diambil kesimpulan sementara bahwa terdapat suatu irisan antara peraturan yang dibuat oleh PBESI yang bernaung dibawah Kementerian Pemuda dan Olahraga dengan Peraturan yang dikeluarkan oleh Kementrian Komunikasi dan Informatika mengenai penghapusan serta penghentian akses suatu game di Indonesia, pada satu sisi PBESI yang bernaung dibawah Kementerian Pemuda dan Olahraga memiliki kewenangan untuk menghentikan akses dari suatu game di Indonesia tetapi di satu sisi juga Kementerian Komunikasi dan Informatika memiliki kewenangan pula untuk melalukan penghentian akses game di Indonesia yang tidak terdaftar, sehingga hal yang ditakutkan dapat terjadi di kemudian hari adalah apabila terdapat sebuah *publisher game* yang ingin menerbitkan dan mengedarkan gamenya di Indonesia tetapi hanya melakukan pendaftaran kepada IGRS dan Kementrian Komunikasi dan Informatika saja karena memang tidak berniat untuk menjadikan gamenya sebagai game yang kompetitif (Esports), lalu anggap saja misalnya game tersebut laku keras serta digemari oleh banyak masyarakat di Indonesia sehingga muncul turnamen-turnamen yang diselenggarakan oleh pihak ketiga (komunitas), lalu dikarenakan game tersebut tidak didaftarkan sebagai game atau game Esports kepada PBESI, maka PBESI berwenang untuk menghentikan akses game tersebut di Indonesia.

Hal tersebut dapat menjadi suatu masalah hukum yaitu adanya tumpang tindih kewenangan antara kewenangan yang dimiliki oleh Kementrian Pemuda dan Olahraga serta Kementrian Komunikasi dan Informatika. Selain itu pula setelah dikeluarkanya peraturan PBESI tersebut seakan-akan terlihat seperti PBESI melewati batas kewenangan atau bertindak diluar batas wewenangnya/ranahnya (memasuki wilayah kewenangan Kementrian

¹⁰ Indonesia, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 1376, Pasal 1 angka 5

¹¹ Id, Pasal 2 ayat 2 huruf b angka 5

Komunikasi dan Informasi) yang dimana PBESI hanyalah sebuah Induk Organisasi Olahraga. Selain itu juga dapat muncul masalah serta persoalan baru, misalnya mengambil contoh kasus diatas dimana sang Publisher game tersebut yang sudah mendaftarkan gamenya ke Kominfo namun tidak kepada PBESI (karena memang bukan game Esports) sehingga akhirnya game tersebut diblokir oleh PBESI. Yang menjadi persoalan adalah bagaimana kedudukan hukum dan upaya apa saja yang dapat dilakukan oleh publisher game tersebut yang gamenya diblokir di Indonesia oleh PBESI padahal Publisher tersebut sudah mengikuti pengaturan mengenai pendaftaran game di Indonesia melalui IGRS serta PSE.

Karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimanakah kewenangan yang dimiliki oleh PBESI sebagai Induk Organisasi Olahraga, Kementerian Pemuda dan Olahraga, dan Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam melakukan penghapusan serta penghentian akses terhadap suatu Game di Indonesia menurut Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia serta bagaimanakah kedudukan hukum serta upaya apa saja yang dapat dilakukan oleh Publisher game yang gamenya diblokir di Indonesia.

1.2. Tabel Perbandingan Proposal dengan Penelitian Terdahulu

1.2.1 Penelitian Pertama

Judul Penelitian	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
Tahun	2022
Peneliti	Adryan Christhorosi Sianipar
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 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

	<p>suatu dasar hukum yang kuat dan efektif bagi pelaksanaan esports di Indonesia?</p>
<p>Kesimpulan</p>	<p>Sebagian besar ketentuan dari Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia 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 melampaui batas kewenangan milik Kominfo namun sebetulnya PBESI tidak bermaksud demikian. Selain itu, kurangnya juga pengaturan mengenai sertifikasi seperti yang diatur didalam peraturan perundang-undangan induk.</p> <p>Beberapa upaya yang dapat dilakukan PBESI guna memperbaiki peraturannya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 3) Mengubah beberapa frasa atau rumusan kalimat dari beberapa ketentuan PBESI agar rumusan kalimat tersebut tidak memiliki makna yang tidak jelas atau bahkan berpotensi menimbulkan perbedaan penafsiran yang signifikan.
<p>Perbedaan dengan Proposal</p>	<p>Yang membedakan antara penelitian tersebut dengan penelitian dalam proposal ini adalah dimana di dalam proposal ini yang akan diteliti berfokus kepada wewenang yang dimiliki oleh PBESI sebagai induk organisasi cabang olahraga Esports, Kementerian Pemuda dan Olahraga, dan Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam</p>

	<p>penghentian akses game di Indonesia serta bagaimana kedudukan hukum serta upaya apa saja yang dapat dilakukan oleh publisher game yang gamenya diblokir di Indonesia. Penelitian terdahulu tersebut lebih fokus terhadap apakah Peraturan PBESI itu sudah harmonis dengan peraturan-peraturan perundang-undangan yang menjadi dasar pembuatannya atau belum. Sehingga menurut penulis terdapat perbedaan yang cukup signifikan dimana penelitian terdahulu lebih mencakup kepada ranah ilmu perundang-undangan sedangkan di dalam penelitian dalam proposal ini lebih mencakup kepada ranah kewenangan lembaga-lembaga yang terkait serta kedudukan hukum sebuah subjek hukum (Publisher game). Oleh karena itu menurut penulis perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai hal tersebut mengingat di dalam penelitian terdahulu belum terlalu dijelaskan secara rinci mengenai bagaimana hubungan serta kewenangan antara PBESI, Kemenpora, dan Kominfo dalam penghentian akses game di Indonesia serta kedudukan publisher game yang gamenya diblokir di Indonesia.</p>
--	---

1.2.2 Penelitian Kedua

<p>Judul Penelitian</p>	<p>Analisis Terhadap E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan</p>
<p>Tahun</p>	<p>2022</p>
<p>Peneliti</p>	<p>Reinard Alvin Aditya</p>
<p>Rumusan Masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 <i>E-sport</i> di Indonesia?
<p>Kesimpulan</p>	<p>Jadi, E-sport dapat dikatakan sebagai sebuah olahraga karena merujuk pada Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang</p>

	<p>Keolahragaan dan untuk saat ini E-Sport di Indonesia tunduk pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan.</p> <p>Selanjutnya, lembaga yang berwenang seperti Kemenpora dan Kominfo diharapkan lebih ketat lagi dalam mendukung kemajuan E-sport di Indonesia agar sekaligus menciptakan kepastian hukum dalam dunia E-sport dari segi game hingga para atlet.</p> <p>IESPA lah yang seharusnya menjadi organisasi esports di Indoensia karena sudah menjadi anggota dari IESF sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang, tidak seperti PBESI yang tidak terdaftar. Serta PBESI tidak memiliki kewenangan terhadap peredaran game di Indonesia, karena yang berewenang adalah kominfo yang bekerja sama dengan IGRS (Indonesia Game Rating System).</p>
<p style="text-align: center;">Perbedaan dengan Proposal</p>	<p>Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian dalam proposal ini adalah dimana di dalam penelitian terdahulu lebih menjelaskan mengenai tata kelola antar lembaga-lembaga yang berwenang terhadap Esports di Indonesia, seperti adanya dualisme organisasi Esports antara PBESI dan IESPA, lalu bagaimana agar pengaturannya dengan IGRS dan PBESI tidak tumpang tindih. Sedangkan di dalam penelitian di dalam proposal ini, penulis lebih berfokus kepada kewenangan apa yang dimiliki oleh PBESI sebagai induk organisasi cabang olahraga, Kemenpora, dan Kominfo dalam penghapusan akses game di Indonesia.</p> <p>Selain itu pula terdapat sedikit perbedaan kondisi PBESI dengan IESPA, di dalam penelitian terdahulu dimana di dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa PBESI tidak sah secara hukum untuk menjadi organisasi yang menangani esports di Indonesia dan seharusnya IESPA lah yang lebih sah secara hukum, hal tersebut sudah terpatahkan karena saat ini IESPA sudah resmi mengindukkan dirinya kepada PBESI, sehingga kini PBESI lah satu-satunya induk organisasi cabang olahraga esports yang juga merupakan anggota KONI sebagai lembaga pembantu Kemenpora.</p>

	Perbedaan selanjutnya adalah dimana di dalam penelitian terdahulu tidak menjelaskan mengenai penghentian akses atau pemblokiran game di Indonesia serta bagaimana kedudukan serta upaya yang dapat dilakukan oleh Publisher game apabila gamenya diblokir di Indonesia.
--	---

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

- 1.3.1. Sejauh mana batas-batas kewenangan PBESI sebagai Induk Organisasi Olahraga, Kementerian Pemuda dan Olahraga, dan Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam melaksanakan kewenangan penghapusan serta penghentian akses terhadap suatu Game di Indonesia menurut Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia?
- 1.3.2. Bagaimana kedudukan hukum serta upaya apa saja yang dapat dilakukan oleh Publisher game yang gamenya diblokir di Indonesia?

1.4. Tujuan Penelitian

- 1.4.1. Untuk memberikan konsep Kerjasama atau kolaborasi kewenangan PBESI sebagai Induk Organisasi Olahraga, Kementerian Pemuda dan Olahraga, dan Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam melakukan penghapusan serta penghentian akses terhadap suatu Game di Indonesia menurut Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia.
- 1.4.2. Untuk memberikan pemahaman mengenai kedudukan hukum serta upaya apa saja yang dapat dilakukan oleh Publisher game yang mengalami pemblokiran Game di Indonesia.
- 1.4.3. Untuk memberikan jawaban atas kebingungan mengenai siapa yang berwenang terhadap penghapusan serta penghentian akses game di Indonesia

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan Hukum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu perspektif baru untuk ilmu pengetahuan hukum mengenai ekosistem game serta esports di Indonesia sebagai suatu subjek baru dalam kajian hukum.

1.5.2. Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta kepastian hukum terhadap masyarakat khususnya para publisher game, atlet esports, tim, dan seluruh individu yang berkecimpung di dalam ekosistem game mengenai pendaftaran serta penghentian akses game di Indonesia.

1.5.3. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta saran mengenai pertimbangan untuk merevisi peraturan PBESI mengenai kewenangannya untuk menghapus atau menghentikan akses game di Indonesia agar lebih jelas dan sesuai dengan maksud dan tujuan PBESI.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian yuridis normatif yang merupakan metode yang memiliki kecenderungan untuk mencitrakan hukum sebagai disiplin preskriptif di mana hanya melihat hukum dari sudut pandang norma-normanya saja, yang tentunya bersifat preskriptif.¹² Penulis memilih jenis penelitian yuridis normatif untuk penelitian ini karena objek yang akan ditelitinya adalah sebuah norma atau suatu perundang-undangan, yang dimana objek yang akan ditelitinya adalah suatu kewenangan yang diatur di dua perundang-undangan berbeda yang mengatur mengenai hal yang serupa yaitu mengenai wewenang pemblokiran Game. Dengan menggunakan metode penelitian yuridis normatif maka akan dapat dilakukan analisis terhadap sinkronisasi vertikal maupun horizontal terhadap kedua peraturan yang mengatur hal yang serupa tersebut.¹³

1.6.2. Metode Pendekatan

Penelitian ini akan menggunakan metode pendekatan perundang-undangan (*Statutory Approach*). Metode pendekatan perundang-undangan adalah salah satu dari lima metode pendekatan yaitu pendekatan konseptual, pendekatan sejarah hukum, pendekatan kasus, dan pendekatan perbandingan.¹⁴

¹² Depri Liber Sonata, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris: Karakteristik Khas Dari Metode Meneliti Hukum*, *Fiat Justisia Jurnal Ilmu Hukum* (Vol. 8 No.1, Januari-Maret 2014), hlm.25.

¹³ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Juni 2020, hlm 48

¹⁴ I Made Pasek Diantha, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, Prenada Media, Jakarta, 2016, hlm.156.

Mengapa penulis memilih untuk melakukan pendekatan perundang-undangan? Karena metode pendekatan perundang-undangan adalah metode pendekatan yang paling cocok untuk penelitian ini. Menurut I Made Pasek Diantha di dalam bukunya bahwa pendekatan perundang-undangan digunakan apabila terdapat konflik diantara peraturan perundang-undangan baik secara vertikal maupun horizontal.¹⁵ Di dalam penelitian ini akan membahas mengenai adanya konflik diantara peraturan PBESI dengan peraturan yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Lebih jelasnya lagi yang akan diteliti adalah tugas dan wewenang dari sebuah induk organisasi olahraga dalam Peraturan Pemerintah nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Serta pengaturan mengenai pendaftaran dan pemblokiran suatu game dalam Permenkominfo No. 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat dan Permenkominfo No.11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

1.6.3. Jenis dan Sumber Bahan Hukum

Penelitian ini akan menggunakan Data Sekunder yang berupa :

1.6.3.1 Bahan Hukum Primer :

- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan
- Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan
- Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2015 Tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika
- Peraturan Presiden Nomor 106 Tahun 2020 Tentang Kementerian Pemuda dan Olahraga

- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No.11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat
- Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia

1.6.3.2 Bahan Hukum Sekunder :

Bahan hukum yang tidak mempunyai kekuatan, dan hanya berfungsi sebagai penjelas dari bahan hukum primer, seperti Rancangan perundangan, Hasil Karya ilmiah para sarjana, dan Hasil penelitian.¹⁶ Lebih spesifiknya lagi sebagai berikut :

- Anggaran Dasar Pengurus Besar Esports Indonesia
- Anggaran Rumah Tangga Pengurus Besar Esports Indonesia
- Skripsi “Analisis Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan” oleh Reinard Alvin Aditya (2022)
- Skripsi “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” oleh Adryan Christhorosi Sianipar (2022)

1.6.3.3 Bahan Hukum Tersier :

¹⁶ Kornelius Benuf dan Muhammad Azhar, *Metodologi Penelitian Hukum Sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer*, Jurnal Gema Keadilan (Vol. 7 Edisi I, Juni 2020), hlm.26.

Bahan hukum yang memberikan informatika tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti bibliografi, Ensiklopedia, Koran, Kamus Bahasa Indonesia, dan Internet.

1.6.4. Teknik Penelusuran Bahan Hukum

Teknik Penelusuran Bahan Hukum dalam penelitian ini adalah dengan melakukan Studi Kepustakaan. Penulis memilih teknik penelusuran bahan hukum dengan melakukan Studi Kepustakaan karena menurut penulis Studi Kepustakaan merupakan teknik yang cocok digunakan untuk penelitian ini, Studi Kepustakaan dapat dilakukan dengan cara membaca, melihat, mendengarkan dan penelusuran melalui internet mengenai data yang terkait dengan penelitian ini seperti bahan-bahan hukum yang disebutkan pada poin 1.6.3

1.6.5 Teknik Analisis Bahan Hukum

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan Teknik Analisa yuridis analitis secara kualitatif dan cara berfikir deduktif-induktif. Penulis menggunakan Teknik analisis kualitatif karena sesuai dengan bahan-bahan pada poin 1.6.3 yang merupakan data berbentuk narasi serta dokumen hukum yang lebih cocok dengan penelitian kualitatif.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, kerangka penulisan hukum yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan garis besar permasalahan dari keseluruhan penulisan hukum ini yang memuat pendahuluan yaitu terdiri dari latar belakang masalah yang hendak diteliti, identifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang akan diteliti, tujuan penititan, serta metode yang akan digunakan untuk meneliti.

BAB II KEDUDUKAN ESPORTS SEBAGAI OLAHRAGA DI INDONESIA

Bab ini akan menjelaskan tentang apa itu Esports, Perbedaan Esports dengan Game, Bagaimana kedudukan Esports di Indonesia, Siapa saja pihak yang terkait di dalam ekosistem Esports di Indonesia, dan Pengaturan hukum tentang Esports di Indonesia.

BAB III PENGHENTIAN AKSES GAME DI INDONESIA

Bab ini akan menjelaskan secara umum mengenai penghentian akses/pemblokiran game, siapa saja pihak yang dapat melakukan pemblokiran game serta regulasi mengenai pemblokiran game di Indonesia.

BAB IV ANALISIS MENGENAI KEWENANGAN PBESI, KEMENPORA, DAN KEMENKOMINFO DALAM PENGEHENTIAN AKSES GAME DI INDONESIA SERTA UPAYA HUKUM PUBLISHER GAME YANG GAMENYA DI BLOKIR DI INDONESIA

Bab ini akan menjelaskan serta menganalisis mengenai kewenangan yang dimiliki oleh PBESI, Kemenpora, dan Kemenkominfo dalam penghentian akses game di Indonesia, dan menjelaskan juga mengenai upaya hukum yang dapat dilakukan oleh publisher game yang gamenya diblokir di Indonesia

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang diberikan mengenai penelitian yang sudah dilakukan.