

PROSPEK PENGATURAN OLAHRAGA ELEKTRONIK DALAM UNDANG-UNDANG SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL

by Kevin Ali Rakhmadi

Submission date: 09-Sep-2024 08:45AM (UTC+0700)

Submission ID: 2448469593

File name: turnitin_1.docx (32.92K)

Word count: 3325

Character count: 21123

PROSPEK PENGATURAN OLAHRAGA ELEKTRONIK DALAM UNDANG- UNDANG SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL

Kevin Ali Rakhmadi

17 Aan Efendi

RA Rini Anggraeni

Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Jember

Kevinali801@gmail.com

Abstrak : Pada prinsipnya olahraga dilakukan secara fisik di tempat kebugaran dan lapangan yang selama ini banyak dilakukan oleh masyarakat. Namun untuk saat ini dengan kemajuan dan berkembangnya teknologi olahraga bisa dilakukan tidak dengan fisik dan berkeringat melainkan cukup dengan kecerdasan dan kecanggihan teknologi misalnya Game Online. Olahraga yang demikian dalam regulasi yang ada belum mampu mengatur secara keseluruhan sehingga jika terjadi pelanggaran dan penyalahgunaan game online tersebut tidak terdapat payung hukum yang jelas sebagai acuan dalam memberikan dan mengambil keputusan hukum. Uu Keolahragaan yang ada yakni Uu 11/2022 belum mengakomodir hal tersebut sehingga dibutuhkan konsep dan hukum yang jelas agar tidak terjadi kekosongan hukum. Hasil penelitian mengharuskan adanya format hukum yang jelas untuk mengatur dan sekaligus membatasi game online yang selama ini banyak terjadi pelanggaran dan penyalahgunaan akan hal tersebut. Sebagai kesimpulan perlu revisi dan pembaharuan terhadap regulasi yang berkaitan dengan keolahragaan dalam kaitannya dengan teknologi. Kata kunci : Prospek pengaturan, olah raga elektronik, olah raga nasional

Abstract: In principle, sports are carried out physically in gyms and fields, which are often done by the public. However, nowadays, with the progress and development of technology, sports can be done not physically and sweating, but simply with intelligence and technological sophistication, for example online games. In such sports, the existing regulations are not yet able to regulate it in its entirety so that if there is a violation of the online game protocol there is no clear legal payment as a reference in providing and making legal decisions. The existing Sports Law, namely Law 11/2022, does not yet accommodate this, so clear concepts and laws are needed to avoid a legal vacuum. The research results require the existence of a clear legal format to regulate and at the same time limit online games, which have been subject to many violations and restrictions. In conclusion, there is a need to revise and update regulations relating to sports in relation to technology.

Keywords: Regulatory prospects, electronic sports, national sports

I. PENDAHULUAN

Di era modern dan serba digital olahraga yang pada umumnya dilakukan dengan memadukan kekuatan otot atau fisik dengan lapangan dan pusat kebugaran sedikit demi sedikit mulai bergeser dengan olahraga yang tidak lagi memerlukan kekuatan fisik dan otot serta di alam terbuka atau pusat olahraga seperti yang salaama ini banyak dijumpai, melainkan olahraga modern banyak memadukan antara kecerdasan dengan teknologi sebagai sarana dan prasarananya missal bersepeda tidak perlu dijalan bebas melain cukup mengyuh dalam rumah demikian juga dengan berlali-lari cukup dilakukan dalam rumah dengan alat yang serba modern dan canggih. Dalam berkembangannya olahraga *by* teknologi dikenal dengan istilah *E-Sport* atau *game online*. Dalam jenis olahraga ini cukup memadukan kecakapan, kemampuan menggunakan teknologi dan mengolah kecerdasan otak sehingga tidak membutuhkan lapangan dan sejenisnya sehingga e-sport dapat dikatakan lebih simple dan bisa dilakukan kapan dan dimanapun berada.

Keberadaan dan hubungan teknologi dengan generasi M dan generasi Z adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan mengingat kemajuan dan perkembangan dunia modern menuntut setiap orang yang ada dan hidup didalamnya mampu beradaptasi dengan teknologi tersebut sebab, jika tidak maka ia akan tertinggal dan ketinggalan jaman orang bilang. Melek teknologi dan memiliki keterampilan dalam penggunaan tekmologi di era yang serba digital ²⁰ adalah sebuah keharusan yang harus dimiliki oleh setiap orang agar ia mampu terus bertahan hidup dan mengikuti alur perkembangan zaman yang ada dan dunia internasional membutuhkannya. Namun demikian penggunaan teknologi yang bebas dan tanpa ada control yang jelas dari pemerintah atau negara berpotensi banyak terjadi pelanggaran dan penyalahgunaan yang bermuara pada hal yang sifatnya negatif atau buruk bagi diri sendiri, oranglain bahkan hingga kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Sehingga negara perlu hadir untuk memberi control dan batasan tentu melalui seperangkat regulasi yang mengatur objek sebagaimana dibahas di atas.

Jika dilihat dari minat dan penggunaanya, maka jelas tipe olahraga online atau game online jadi bagian olahraga yang paling banyak digamari dan disukai oleh banyak orang khususnya mereka yang masuk dalam kategori generasi M dan generasi Z. tentu hal ini bukanlah sebuah hal yang mengherankan mengingat berolahraga dengan teknologi yang

super canggih dan modern adalah menyenangkan dan tidak perlu dilakukan diluar rumah cukup dilakukan dalam rumah atau kamarpun bisa. Inilah yang oleh banyak orang disebut berolahraga sambil bermain dan menjelajahi dunia Internasional. Bahkan jika dilihat dari sisi pengguna dan peminat, dari kalangan anak-anakpun banyak yang menggemari game online sebagai bagian dari olahraga mereka seperti mobile legend dan sebagainya yang tidak jarang bahkan mereka juga mengikuti lomba dan kejuaraan sesama pengguna dan pemain game online tersebut. Tentu jika dilihat dari UU keolahragaan hal ini belum diakomodir dalam UU tersebut.

Jika dipersentasikan pengguna e-sport tentu sangat beragam mulai dari pekerja, mahasiswa, anak sekolah pada tingkat SMA/MA/SMK dan sederajat, SMP/MTs dan hingga siswa pada tingkat SD dan MI bahkan tidak jarang dijumpai anak TK yang sudah gemar bermain dengan teknologi yang didalamnya juga terdapat game online dan permainan yang dimainkan biasanya oleh kalangan dewasa. Jika dilihat dari umur pengguna e-sport paling banyak di dominasi oleh usia antara 20-45 tahun dengan persentase 78 persen. Sedangkan jika dilihat dari jenis kelamin pengguna e-sport antara perempuan dengan laki-laki tidak jauh berbeda yakni dengan persentase 67 % dari laki-laki dan 33% dari kalangan perempuan sehingga bisa disimpulkan baik laki-laki maupun perempuan sama-sama memiliki minat yang tinggi dalam bermain game online atau e-sport di era modern ini. Dengan persentase yang begitu banyak dan peminat olahraga ini hampir semua kalangan maka pemerintah sudah seharusnya hadir guna memberi batas dan control bagi pengguna agar terhindar dari praktek yang merugikan. Disisi yang lain pemerintahpun perlu hadir guna memberi ruang dan kesempatan bagi pengguna untuk hal ini menjadi ajang uji kemampuan dan kemahiran yang berujung pada kepunyaan keterampilan sehingga pada akhirnya akan tercipta tenaga yang terampil dalam bidang teknologi modern.

Ketenaran dan tingginya pengguna *E-sports* di Indonesia mendorong lembaga terkait untuk mengambil peran penting dalam menerbitkan regulasi yang mengatur hal di atas dalam hal ini adalah kementerian olahraga dan pemuda RI. Desakan tersebut kemudian ditindaklanjuti dengan adanya regulasi PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tahun 2021 yang mengatur Kegiatan *E-sports*. Menurut Peraturan tersebut dibagi menjadi 2 kategori yaitu atlet profesional handal dan pemain amatiran. UU No. 11/2022 tersebut belum cukup mampu

memberikan kepastian hukum baik dalam membatasi dan memberikan penegakan dan atau sanksi jika pada praktiknya ditemukan pelanggaran yang merugikan sesama pengguna, orang lain, bahkan bangsa dan negara dalam skala yang lebih besar.

Kehadiran hukum tentu diharapkan mampu menutupi adanya kekosongan hukum khusus yang mengatur tentang hal di atas. Sebab sebagaimana dipahami bersama bahwa UU keolahragaan yang ada tidak cukup mampu memberikan kepastian dan perlindungan hukum baik bagi pelaku, pengguna, ataupun bagi korban dan keluarga korban yang mungkin dirugikan dengan adanya kegiatan e-sport tersebut. Sebagai negara hukum maka sudah barang tentu segala sesuatu yang ada harus mampu diselesaikan dengan jalur hukum atau mekanisme hukum yang ada hal ini sesuai dengan amanat konstitusi pada Pasal 1 (3) UUD 1945. Namun jika hukumnya yang secara khusus mengatur belum ada maka ketidakpastian, ketidakadilan dan kemanfaatan hukum sudah barang tentu tidak akan mampu dicapai.

II. METODE PENELITIAN

Guna menemukan hasil dari fokus permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini maka peneliti menempatkan penelitian yuridis normatif sebagai pisau analisis yang dirasa tepat untuk mendapatkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang dibahas dalam artikel ini. Adapun pendekatan yang digunakan yakni dengan mengkaji dari pendekatan konsep, regulasi dan aturan terkait lainnya yang sesuai dengan masalah yang sedang diangkat yang selanjutnya dicocokkan dengan realitas yang terjadi pada praktiknya di lapangan atau dalam dunia yang nyata.

III. PEMBAHASAN

Dasar Pelaksanaan Dan Pengembangan E-Sport

Dalam ketentuan perundang-undangan olahraga dapat diartikan sebagai segala bentuk usaha dan kegiatan yang memusatkan seluruh element dalam tubuh manusia mulai dari pikiran, jiwa, fisik dan gerakan secara bersamaan dengan maksud untuk mendorong guna bertumbuh terhadap perkembangan banyak hal mulai dari kesehatan, kekuatan dan ketenangan. Adapaun perilaku tersebut di atas bisa di praktekan dengan berbagai macam gerakan mulai dari lari-lari kecil, berlari, jalan, jongkok duduk lalu berdiri hingga melompat

dan melempar yang kesemuanya dapat di artikan sebagai berolahraga fisik baik dilakukan secara sendiri, bersama atau bahkan dengan gerakan berkelompok yang dipandu oleh satu orang sebagai instruktur olahraga atau yang biasa di sebut dengan senam. Definisi di atas sejalan dengan sebagaimana di ungkapkan dalam pengertian UU 11/2022 tentang Keolahragaan.

Ketentuan Uu sebagaimana di uraikan di atas jika dikaitkan dengan beberapa perkembangan dan jenis olahraga yang lagi berkembang saat ini maka ada banyak perlunya penyempurnaan supaya mampu mengakomodir beberapa bentuk olahraga yang dalam perkembangannya yang diikuti dengan kemajuan dunia digital tidak lagi banyak memusatkan pada kekuatan fisik melainkan pada keterampilan dan kecerdasan otak hal inilah yang banyak orang menyebutkan dengan olahraga online atau familiar dengan istilah e-sport. Dalam olahraga ini sama sekali berbeda secara definisi dengan apa yang di uraikan dalam uu. Dan hingga sejauh ini dunia digital menamani banyak kalangan dalam berolahraga masih belum uu yang secara legal dan kuat memberikan batasan hukum atau mengatur mulai dari penggunaan berikut pelanggaran yang bisa saja terjadi diwaktu berikutnya.

E-Sport adalah istilah modern yang bagi kalangan pemuda bukanlah sebuah hal yang asing apalagi bagi generasi M dan generasi masa kini yang disebut dengan G Z. sebab kedua generasi ini dalam survei sebagai pengguna paling banyak terhadap adanya dan kemajuannya teknologi di era modern saat ini. Jika dipahai dari segi pemaknaan maka “Pengertian *E-Sport* merupakan sebuah gerakan bermain yang melibatkan segala sesuatu serba online dan internet serta melibatkan penonton baik dalam dunia maya maupun dalam dunia nyata. ”. *E-Sport* lebih ke arah game professional yang sudah seharusnya perlu adanya payung hukum yang menaungi supaya bila ada hal terjadi dan tak diinginkan hukum dengan memberikan kepastian hukumnya berikan manfaat dan keadilannya.

Adapun yang menjadi tujuan dalam pelaksanaan dan kegiatan e –sport ini biasanya didorong dengan keinginan, kejenuhan, keingintahuan, kesempatan dan dan waktu yang longgar dimana setiap orang tidak perlu memiliki sarana dan prasarana layaknya olahraga fisik pada umumnya dalam hal ini hanya di butuhkan HP, Internet dan signal, charger berikut aliran listrik. Sehingga bisa di pastikan dengan kecanggihan yang ada dalam bidang taknologi mulai dari hp yang semakin smart, jaringan internet yang semakin kencang (5G) serta minat

yang semakin tinggi bisa dipastikan game ini akan menjadi sangat populer dan digemari tidak hanya oleh satu kalangan atau generasi melainkan bisa dari banyak kalangan juga banyak generasi yang akan datang. Oleh karenanya keberadaan element hukum yang jelas mutlak dibutuhkan untuk memberikan perlindungan hukum kepada pengguna dan pemain dan penonton.

Bisa dipastikan game online ini kedepan tidak hanya akan menjadi kebiasaan dan dalam mengisi waktu kosong dan luang, melainkan kedepannya akan hadir kompetisi-kompetisi yang menyediakan saran untuk perlombaan game online. Mulai sekarang saja perlombaan seperti mobile legend sudah banyak dikenal oleh anak muda dan generasi M dan Z, terdapat pula game Ninja Saga yang jika dalam akun tersebut selalu menang maka akun bisa diperjual belikan dengan harga yang cukup mahal dan akan berpotensi menjadi penghasilan bagi sebagian orang yang menekuni hal tersebut. Sehingga hal tersebut juga berpotensi terhadap terjadinya pelanggaran hukum atau tidak jarang yang mengarah pada judi online dan disini lagi-lagi peran hukum atau yang regulasi mutlak harus ada dan segera di terbitkan oleh lembaga terkait yakni pemerintah dan DPR. Dengan adanya payung hukum yang jelas dan memberikan perlindungan hukum kepada pelakunya maka diharapkan mampu dari mereka ada yang menjadi pelaku professional dan handal dalam memainkan perannya dalam dunia maya yang sudah menjadi dunianya hampir seluruh masyarakat dunia.

Kabar baiknya dan patut disyukuri dibawah kepemimpinan Budi Gunawan, pemerintah berniat untuk menaungi kegiatan e-sport ini dengan regulasi yang jelas supaya terdapat kepastian hukum bagi para pengguna yang menekuni hal tersebut di atas. Sehingga kepastian dan keadilan bisa didapatkan oleh masyarakat pemain game online atau E sport. Kedepan e-sport akan masuk dalam ketegori olahraga profesinonal yang juga kalau ia juara pada kejuaraan dunia akan diberikan penghargaan dan bonus dari negara sebagai bentuk apresiasi atas prestasi yang telah dicapai dalam memanfaatkan media tekonologi sebagai sarana dalam meraih polpularitas yang sah menurut hukum dan negara.

Keberadaan dan perkembangan E-sport secara keseluruhan sudah dapat dilakukan secara cukup baik namun masih perlu adanya penyempurnaan terhadap regulasi yang ada. Walaupun sudah di atur dalam UU keolahragaan pada Pasal 20 Ayat 5. Namun aturan ini belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan akan hukum yang mampu memberikan

perlindungan, kepastian serta kemanfaatan dan keadilan bagi masyarakat yang merasa dirugikan oleh karena tidak adanya hukum yang mengatur secara tegas akan hal di atas. Sehingga PBESI perlu untuk kembali mengkaji dan merumuskan regulasi hukum yang sesuai dengan keinginan dan tuntutan zaman dan teknologi. Hukum harus selalu berkembang mengikuti perkembangan dunia internasional dan teknologi, sebab jika tidak demikian maka akan terjadi banyak kekosongan hukum akibat dari pemerintah yang tidak mau mengeluarkan regulasi baru sesuai dengan zaman yang ada yang salah satunya dalam memberikan dan mengakomodasi terhadap adanya game online atau E –sport ini.

Impikasi Hukum Terhadap Pengembangan *E-Sport*

Pengertian *E-sports* ditengah masyarakat juga menjadi faktor penghambat pelaksanaan *E-sports* ini. Dikarenakan perdebatan apakah E-sports ini olahraga atau bukan, masih menimbulkan pro dan kontra terhadap kegiatan *E-sport*. Jika ditelaah secara seksama sebagai landasan dasar olahraga, berdasarkan pengertian UU RI No 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan Pasal 1 Angka (1) Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Olahraga adalah suatu aktivitas gerak tubuh. Gerak yang dimaksud seperti berjalan, berlari, berdiri, jongkok, melompat, meloncat, melempar, menggenggam dan sebagainya. Aktivitas sehari-hari yang dilakukan adalah olahraga, walaupun demikian, masih banyak orang yang aktivitas gerakanya atau olahraganya yang kurang untuk kebugaran tubuhnya. Diperlukan aktivitas tambahan untuk mengolah tubuhnya. Seperti jogging, berenang, basket, sepakbola, bulu tangkis dan lain sebagainya. Artinya olahraga merupakan suatu aktivitas gerak yang dapat dilakukan untuk menjaga serta meningkatkan kebugaran tubuh.

UU RI No 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, *E-Sport* dapat dikategorikan atau digolongkan sebagai olahraga prestasi. Sebagai mana diatur dalam UU RI No 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan Pasal 1 angka 12 “Olahraga Prestasi 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”. Ketidak sesuaian terhadap penjelasan olahraga dengan olahraga prestasi dalam hal ini pengembangan olahraga dalam teknologi membuat adanya kekaburan norma didalamnya. Seharusnya dalam hal ini pemerintah harus lebih menaruh perhatian kembali terhadap kegiatan *E-sport*, peminat kegiatan *E-Sport* banyak digemari oleh golongan milenial, jika tidak mendapat perhatian yang khusus terhadap pengertian *E-Sport* dimasa yang akan datang menjadi sebuah masalah yang besar, mengingat untuk menjadi seorang atlet *E-Sport* yang profesional tidak ada Batasan umur.

Implikasi hukum terkait dengan fenomena ini sudah mendapatkn landasan dasar yang sesuai jika kita mengacu pada UU RI No 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan. *E-Sport* di kategorikan sebagai olahraga prestasi. Pemerintah melalui Kementerian Pemuda dan Olahraga serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi mengakui esports sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia. Pengakuan ini menandakan bahwa esports dapat ikut dipertandingkan pada kompetisi-kompetisi resmi tingkat nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON), kata Ketua Hubungan Masyarakat PB *E-sports* Indonesia (ESI) Ashadi Ang dalam siaran persnya di Jakarta, Dijelaskan, penetapan itu dilakukan dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat 2020 yang berlangsung secara virtual pada 25-27 Agustus 2020.

Pemerintah Indonesia menyetujui PB Esports Indonesia yang saat ini dipimpin Ketua Umum Budi Gunawan, sebagai satu-satunya badan resmi pemerintahan yang menaungi *E-sports* sebagai olahraga prestasi di Indonesia di bawah KONI. Dalam kesempatan yang sama, Ketua Harian Pengurus Besar *E-sports* Indonesia Bambang Sunarwibowo menyampaikan bahwa esports layak menjadi sebuah cabang olahraga karena menggunakan tenaga manusia berupa kecepatan, ketangkasan, dan strategi seperti pada olahraga umumnya.

Sebagai amanat dari Uu keolahragaan didalamnya secara jelas dan mengatur bagaimana seharusnya pemerintah mengambil sikap guna menyikapi kekosongan dan ketidakpastian hukum terhadap mereka yang bergerak di dalam bidang e-sport. Salah satu klausul pasal yang diungkap didalamnya adalah bagaimana pemeirntah pusat hingga pada tingkat daerah hingga ke desa secara terstruktur dan teratur memberikan perlindungan dan pembinaan terhadap mereka yang memilih menekuni e-sport dibanding olahraga fisik pada umumnya hal ini sesuai dengan hak yang memang diberikan oleh negara terhadap warga

negaranya dalam memilih cara bagaimana ia berolahraga. Disamping melakukan pembinaan, pendampingan dan pengelolaan secara kelembagaan maka pemerintah daerah hingga pusat pun juga berkewajiban untuk memberikan dukungan berupa pendanaan yang dibutuhkan oleh setiap atlet yang bergerak pada bidangnya masing-masing termasuk yang memilih dalam bidang E-sport. Dalam ketentuan uu yang sama pendanaan terhadap para atlet guna memajukan dan menumbuhkembangkan atlet dapat dianggarkan diambilkan dari APBN untuk pemerintah pusat dan APBD untuk tingkat pemerintah daerah.

Dalam hal bidang pembinaan dan pengembangan bakat dan minat atlet pemerintah juga berkewajiban memberikan pendampingan sumberdaya manusianya guna menodorong para atlet handal dan professional dalam bidangnya masing-masing yaitu dengan memberikan pelatih yang bagus supaya mampu memberikan hasil yang bagus pula. Dengan kemahiran dan kehandalan para atlet maka sangat dimungkinkan mereka akan mampu bersaing pada tingkat nasional hingga internasional yang akan mampu mengukir prestasi yang berdampak bagus pada berkibarnya merah putih di kancah dunia internasional yang akan mengharumkan nama Indonesia dimata dunia. Jika sudah demikian maka diyakini pemerintah pusat dan daerah akan sangat senang atas keberhasilan tersebut sehingga hal dapat diclaim sebagai keberhasilan bersama karena dorongan dan dukungan dari pemerintah nyata dan jelas adanya.

Maka dengan adanya sinergi dan semangat yang sama dalam memberikan dukungan dan dorongan kepada para atlet Indonesia baik yang bergerak secara fisik maupun non fisik maka keberhasilan akan dicapai dengan penuh bangga dan semangat yang luar biasa. Tentu selama ini tidak jarang negara-negara eropa memandang Indonesia dalam bidang olahraga hanya dalam bidang bulu tangkis yang sering kali menjadi juara pada kelas dunia Internasional. Kedepan dunia Internasional harus dipaksa mengakui keunggulan Indonesia minimal dari cabang olahraga yang ada 50%. Sehingga Indonesia akan dikenal tidak hanya negara yang kaya dengan sumber daya alamnya namun juga kaya dengan sumber daya manusianya di bidang cabang olahraga khususnya pada segmen E-sport dan olahraga dunia digital yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia internasional. Tentu harapan ini akan terwujud jika pemerintah bersatu pada dengan masyarakat dalam membangun komitmen yang didasari semua untuk Indonesia tercinta.

IV. PENUTUP

Dasar pelaksanaan pengembangan E-Sport berpedoman pada ¹ Pengurus Besar Esport Indonesia atau biasa disingkat PBESI. Peraturan yang tercantum didalamnya secara spesifik mengatur mekanisme perlombaan E-sport serta atlet E-sport. Atlet E-sport itu sendiri terbagi dua bagian atlet secara profesional dan atlet amatir. E-Sport di Indonesia walaupun menuai pro dan kontra untuk definisi E-Sport itu sendiri dapat terselenggarakan pengembangan E-Sport akibat hukum yang di timbulkan. Peraturan yang di keluarkan oleh pemerintah menjadi dasar untuk terjadinya pengembangan E-Sport di Indonesia, sebagaimana telah diatur dalam ¹⁵ pasal 1 ³¹ ayat (12) Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2022 tentang keolahragaan yang menjelaskan bahwa E-sport merupakan olahraga kategori prestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- ¹⁶ Abdul Jabbar Bambang. *Pedagogi Olahraga, Konsep dan Pendekatan Pengajaran*. Rizki Press. Bandung 2012
- ⁸ Dairani, Dairani. "Prosedur Pembubaran Partai Politik:(Kajian Perbandingan Konstitusi Indonesia Dengan Konstitusi Jerman)." *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora* 1.1 (2022): 106-120.
- ⁵ Dimas Hutomo, "Adakah Landasan Hukum Esports di Indonesia?", www.hukumonline.com, 08 Agustus 2018
- ¹⁴ Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, (Malang: Bayu Publishing, 2006),
- ¹³ Khudzaifah, Khudzaifah, et al. "Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru." *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)* 4 (2023): 416-423.
- ⁵ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Cucure* Vol. 01, 2017, [h.32.http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/wFile/20/22](http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/wFile/20/22) diakses pada tanggal 20 mei 2023 pukul 17.00
- ¹² Kurniawan, Faidillah. "E-sport dalam fenomena olahraga kekinian." *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)* 15.2 (2019): 61-66.
- ⁶ Naufal Rizky Akbar, dkk. 2018. "Evaluasi User Experience pada Game Hearthstone dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire". *Jurnal Pengembangan*

Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
(Online),2(12),75517558.<http://jptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik/article/download/4014/1598/>. (akses 24 mei 2023),

Rai, Laxmisha, &. 2009. "Future Perspectives on Next Generation Esport Infrastructure and Exploring Their Benefits". *International Journal of Sports Science and Engineering* (Online),(1),2733.<https://www.researchgate.net/publication/2289972>. (akses 24 mei 2023).

Seo,, & Jung, S.U. 2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of ESports. *Journal of Consumer Culture*, 16 (3), 635-655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>. Mølgaard, J. S.,&Mac,M..A(2018). Hedonic Literature Study of E-Sports Economics. (akses 24 mei 2023).

Wagner, Michael. G. 2006. *On The "on the Conference Paper*. Drexel University. [Online] Available at: <https://www.researchgate.net/publication/220968200>. (akses 24 mei 2023).

Wali, Carles Nyoman, and Widiyanto Widiyanto. "Aksiologi esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia." *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran* 6.3 (2020): 640-656.

PROSPEK PENGATURAN OLAHRAGA ELEKTRONIK DALAM UNDANG-UNDANG SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	5%
2	www.seabritain.com Internet Source	2%
3	repositori.unsil.ac.id Internet Source	2%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	repository.unair.ac.id Internet Source	1%
6	pdfcoffee.com Internet Source	1%
7	repository.upi.edu Internet Source	1%
8	prin.or.id Internet Source	1%
9	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%

10	www.researchgate.net Internet Source	1 %
11	Submitted to University of Portsmouth Student Paper	<1 %
12	jurnal.unsur.ac.id Internet Source	<1 %
13	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
14	ejurnal.politeknikpratama.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.hukumonline.com Internet Source	<1 %
16	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
17	www.prin.or.id Internet Source	<1 %
18	faiz-fariah.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	tridandelion.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
21	Adi Wijayanto. "BUNGA RAMPAI DISRUPSI STRATEGI PEMBELAJARAN OLAHRAGA SERTA	<1 %

TANTANGAN DALAM MENGHADAPI NEW NORMAL SELAMA MASA PANDEMI COVID-19", Open Science Framework, 2021

Publication

-
- | | | |
|----|--|------|
| 22 | M Hasriadi K, Hardianto Djanggih.
"Problematika Proses Penahanan Dalam Sistem Peradilan Pidana", Kalabbirang Law Journal, 2021
Publication | <1 % |
| 23 | Submitted to University of Muhammadiyah Malang
Student Paper | <1 % |
| 24 | digilib.uin-suka.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 25 | docplayer.info
Internet Source | <1 % |
| 26 | eprints.hums.ac.ir
Internet Source | <1 % |
| 27 | massaget.kz
Internet Source | <1 % |
| 28 | mhki.or.id
Internet Source | <1 % |
| 29 | zonasultra.com
Internet Source | <1 % |
| 30 | Adi Wijayanto. "Menelisik Ilmu Keolahragaan", Open Science Framework, 2023 | <1 % |

31

Adi Wijayanto. "REFLEKSI PON XX DAN
PEPARNAS XVI PAPUA", Open Science
Framework, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

PROSPEK PENGATURAN OLAHRAGA ELEKTRONIK DALAM UNDANG-UNDANG SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
