



Proceeding of Conference on Law and
Social Studies

<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS>

Held in Madiun on August 6th 2021

e-ISSN: 2798-0103

Pengakuan *Electronic Sports (eSports)* sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch

Adhiputro Pangarso Wicaksono

Universitas Boyolali, adhiputro.pangarso@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aspek kepastian, keadilan dan kemanfaatan hukum atas pengakuan eSports sebagai cabang olahraga di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian normatif dengan pendekatan undang-undang, dan dianalisa secara deduktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek kepastian hukum, pengakuan eSports ke dalam cabang olah raga prestasi memberikan payung hukum terhadap eSports yaitu Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN). Pada aspek keadilan memberikan persamaan hak kepada atlet (olahragawan) *eSports* dengan atlet professional pada cabang olah raga lainnya. Sedangkan pada aspek kemanfaatan, memberikan manfaat bagi seluruh aspek dan pihak yang terlibat dalam *eSports* termasuk kepada Negara. Terhadap eksistensi dan perkembangan *eSports* yang pesat, Pemerintah tidak perlu mengatur *eSports* dalam Undang-Undang tersendiri, akan tetapi pengakuan dan aturan *eSports* perlu ditegaskan ke dalam UU SKN dan Perguruan Tinggi diharapkan segera membuat atau menyusun kurikulum atau mata kuliah Hukum Olahraga (*lex sportiva*)

Kata kunci: *Hukum, Olahraga, Esports.*

Abstract

This study aims to determine the aspects of certainty, justice and legal expediency for the recognition of eSports as a sport in Indonesia. This research is a normative research with a legal approach, and is analyzed deductively. The results of the study indicate that in the aspect of legal certainty, the recognition of eSports as an achievement sport provides a legal umbrella for eSports, namely the National Sports System Law (UU SKN). In the aspect of justice, it gives equal rights to eSports athletes (sportsmen) with professional athletes in other sports. Meanwhile, in the aspect of benefit, it provides benefits for all aspects and parties involved in eSports, including the State. Regarding the existence and rapid development of eSports, the Government does not

need to regulate eSports in a separate law, but the recognition and rules of eSports need to be emphasized in the SKN Law and Universities are expected to immediately make or develop a curriculum or course in Sports Law (lex sportiva)

Keywords: Law, Sport, Esports.

I. Pendahuluan

Olah raga bukan merupakan hal yang asing di dengar oleh umat manusia. Secara bahasa, di negara barat, olah raga disebut dengan *sports* yang merupakan akronim dari *sportsmanship* atau *sportivity*. Jadi poin utama pada olah raga bukan pada aktifitas fisik, akan tetapi pada sikap sportif orang yang melakukan olah raga, baik itu cabang permainan maupun cabang atletik. Secara umum sportivitas diidentifikasi sebagai perilaku yang menunjukkan sikap hormat dan adil terhadap orang lain serta sikap menerima dengan baik apapun hasil dari suatu pertandingan (Beller & Stoll, 1993: 75). Hal tersebutlah yang mendasari ada beberapa cabang olahraga yang tidak didominasi aktivitas fisik atau menggunakan motorik halus sebagai contoh adalah permainan catur dan bridge.

Selanjutnya, olah raga berkembang ke ranah industri atau komoditas serta muncul komunitas bagi orang yang menggeluti olahraga tertentu, baik untuk hobi, rekreasi, atau pun kepentingan profesional. Di era digital, yang sangat identik dengan *cyber space*, olah raga pun mengalami perkembangan dan kemajuan pesat yang menarik untuk dikaji yaitu *eSports*.

eSports atau *electronic sports* didefinisikan oleh *Asian Electronic Sports Federation* sebagai berikut.

Literally, the word "eSportss" is the combination of Electronic and Sports which means using electronic devices as a platform for competitive activities. It is facilitated by electronic systems, unmanned vehicle, unmanned aerial vehicle, robot, simulation, VR, AR and any other electronic platform or object in which input and output shall be mediated by human or human-computer interfaces.

Electronic Sport atau biasa disingkat *eSports* sebagaimana tersebut di atas secara umum diartikan sebagai olahraga yang melibatkan ruang digital (*cyber space*) yang menggunakan peralatan yang menjalankan fungsi secara elektronik, yang merupakan adu ketangkasan antara individu atau kelompok, yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional seperti sepak bola atau tinju. Hal inilah yang membedakan atlet *eSports* dengan *gamers*, karena di dalam *eSports* terdapat unsur profesionalitas dan keterorganisasian, antara lain terdapat latihan secara rutin dan terorganisir, pelatih, dan bahkan ada yang memiliki sponsorship.

eSports pada dasarnya bukan merupakan hal baru. Sejarah mencatatkan bahwa pada 19 Oktober 1972, diadakan kompetisi game di Universitas Stanford, ketika itu para murid diundang ke dalam sebuah kompetisi yang diberi nama sebagai *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi untuk game bernama *Spacewar*. Kemudian pada tahun 1980, Atari menggelar kompetisi Space Invader dengan 10.000 peserta. Masuk ke era 90-an, dengan teknologi internet mulai merebak di Amerika Serikat ketika itu, beberapa kompetisi besar di tahun 90an salah satunya ada Nintendo World Championship yang ketika itu digelar di Amerika Serikat. Memasuki tahun 2000an, perkembangan eSports menjadi semakin pesat. Salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya ini adalah Korea Selatan. Pada tahun tersebut, juga mulai tercipta kompetisi dan organisasi eSports besar. Beberapa nama seperti World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Major League Gaming, tercipta pada tahun 2000an tersebut (Faidillah Kurniawan, 2019: 61-66).

Indonesia sebagai negara yang jaringan internetnya mulai masuk pada tahun 1995 dengan adanya Indonet sebagai Internet Service Provider, oleh Liga Game sebagai pionir ESports di Indonesia, pada tahun 1999 menyelenggarakan kompetisi game online pertama kali. Indo Game kemudian menjadi pintu pertama bagi masuknya kompetisi game berskala internasional di Indonesia dengan menjadi event organizer (EO) kejuaraan World Cyber Games (WCG) pada Tahun 2002 (Faidillah Kurniawan, 2019: 61-66). *Au ce moment, dans toutes les lignes de la vie moderne, la machine intelligente ou l'intelligence artificielle a un grand rôle qui risque à changer les rôles des humains dans beaucoup de secteurs d'occupation.* (Sofyan Wimbo Agung Pradnyawan, 2020). Perkembangan ESports sangat pesat di Indonesia seiring dengan perkembangan teknologi yang masuk ke Indonesia, puncaknya, Kementerian Pemuda dan Olahraga serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi mengakui eSportss sebagai sebuah cabang olahraga prestasi di Indonesia. Penetapan tersebut dilakukan dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat 2020 yang berlangsung secara virtual pada 25-27 Agustus 2020 (<https://sport.tempo.co/read/1380552/eSportss-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi/full&view=ok>. Diakses 4 Agustus 2021). Pada implementasinya, *eSports* resmi menjadi cabang olahraga (cabor) ekshibisi di Asian Games 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, ada hal yang menarik untuk dikaji mengenai urgensi pengakuan *eSports* dalam perspektif tujuan hukum yang dikemukakan oleh Gustav Radbruch. Sebagaimana diketahui, Gustav Radbruch mengajarkan bahwa hukum harus memuat tiga nilai dasar: Nilai Keadilan (aspek filosofis), Nilai Kepastian (aspek Yuridis) dan Nilai Kemanfaatan (aspek sosiologis) (Adji Samekto,

2015:77). Tiga nilai dasar hukum tersebut pada akhirnya menjadi suatu tujuan dari eksistensi hukum itu sendiri.

Penelitian ini layak untuk dilakukan mengingat perkembangan *eSports* yang begitu pesat di Indonesia, akan tetapi kajian tentang *lex sportiva* masih kurang dibandingkan bidang hukum yang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui politik hukum dari regulasi *eSports* di Indonesia. *As a rule of law, law enforcement must comply with applicable regulations and also be based on Pancasila and Indonesia Constitution, which uphold human rights and must guarantee equal position for citizens in law and government* (Mini; Sofyan; Dimas, 2021) Ada pun manfaat secara teoritis, Penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu hukum di bidang olah raga (*lex sportiva*). Sedangkan dari aspek praktis, penelitian ini berguna sebagai rujukan atau pedoman bagi para atlet *eSports* (profesional) untuk mengetahui aspek hukum *eSports* sekaligus untuk mengawal perkembangan *eSports* yang pesat di Indonesia.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian normatif dengan pendekatan undang-undang. Ada pun sumber bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer berupa undang-undang terutama Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional serta bahan hukum sekunder berupa buku-buku, jurnal serta artikel-artikel yang relevan. (Nizam Zakka Arrizal, 2020) Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan studi pustaka serta *searching internet*. Analisa deduktif merupakan teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penarikan kesimpulan dari premis premis mayor menuju premis-premis minor.

III. Pembahasan

Pengakuan *eSports* dalam Perspektif Tujuan Hukum (Kepastian, Keadilan dan Kemanfaatan).

Terhadap tiga nilai hukum yang dikemukakan oleh Gustav Radbruch sebelumnya, yaitu kepastian, keadilan dan kemanfaatan, Gustav Radbruch lebih mengutamakan kepastian hukum karena dengan adanya kepastian hukum, tatanan sosial akan tercipta. Hal tersebut sebagaimana dikutip oleh Torben Spaak sebagai berikut:

“Radbruch also reckons with a third element of the idea of law, in addition to justice and expediency, namely legal certainty (Rechtssicherheit). We need legal certainty, he explains, because there is no non-relativistic answer to the question “justice or expediency?”.

It is more important that the strife of legal views be ended than that it be determined justly and expediently. The existence of a legal order is more important than its justice and expediency, which constitute the

second great task of law, while the first, equally approved by all, is legal certainty, that is, order, or peace (Torben Spaak, 2009:269)”

Demikian pula dengan Reza Banakar, mengutip pendapat Gustav Radbruch bahwa tidak akan terwujud keadilan tanpa tatanan sosial. Keadilan merupakan inti dari nilai hukum, akan tetapi supaya terwujud keadilan, tatanan sosial harus diprioritaskan. Secara lebih jelas, Reza Banakar menyatakan sebagai berikut:

According to Radbruch, when conflict arises between the principle of justice and positive law, the court should maintain legal certainty and security (ultimately opting for social order) by applying the rules of law, even when their application results in injustice. The logic underpinning this position is deceptively simple: there can be no justice without social order. For Radbruch justice is the core value of law, which means that positive law cannot be granted total primacy over the requirement of justice and yet, paradoxically, social order must be prioritised if justice is to be realised (Reza Banakar, 2015:63).

Pengakuan terhadap eSports sebagai cabang olahraga mengerucut kepada pertanyaan apakah eSports termasuk kategori olah raga. Menjawab pertanyaan tersebut, Penulis merujuk pada Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN), karena meskipun secara khusus eSports belum memiliki regulasi khusus, eSports menurut Penulis tunduk pada UU SKN yang mendefinisikan olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Berdasarkan definisi tersebut, terlebih lagi eSports dikategorikan sebagai olah raga prestasi, maka eSports termasuk dalam olahraga karena merupakan kegiatan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada konteks yang sama menjelaskan mengapa eSports termasuk olahraga. Hal tersebut disebabkan eSports memiliki 3 unsur dasar, yakni unsur kompetitif, unsur sportifitas, dan unsur prestasi(<https://tekno.sindonews.com/read/377228/765/kominfo-berikan-3-alasan-mengapa-eSports-terdaftar-sebagai-cabang-olahraga->, diakses 4 Agustus 2021). Hal tersebut sesuai dengan realita bahwa telah terselenggara turnamen atau kejuaraan atau event yang memperlombakan eSports antara lain Asian Games 2018 dan SEA Games 2019. Bahkan, beberapa tim asal Indonesia juga tercatat pernah menjuarai kompetisi tingkat dunia, antara lain EVOS ESports pada ajang M1 World Championship, dan Bigetron ESports yang menjuarai kompetisi PUBG Mobile Club Open Fall Spit Global Finals 2019 (<https://nasional.kontan.co.id/news/eSportss-resmi-diakui-sebagai-cabang-olahraga-prestasi-di-indonesia>, diakses 4 Agustus 2021).

Pengakuan eSports oleh KONI sebagai cabang olahraga prestasi dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat 2020 yang

berlangsung secara virtual pada 25-27 Agustus 2020 memberikan dampak secara hukum. Pertama, penyelenggaraan dan pihak-pihak yang terlibat dalam eSports tunduk pada Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Kedua, para atlet eSport berkedudukan dan memiliki hak yang sama dengan para atlet profesional dalam cabang olahraga yang lain.

Poin yang pertama merujuk kepada kepastian hukum, artinya sebelum ada Undang-Undang yang secara khusus mengatur tentang *eSports*, maka *eSports* tunduk pada UU SKN sebagai payung hukumnya. Poin yang pertama merujuk pada keadilan, bahwa dengan dikategorikannya eSport sebagai olah raga prestasi, maka para olahragawan atau atlet *eSports* profesional memiliki hak yang sama dengan para olahragawan atlet profesional cabang olahraga lainnya. UU SKN mendefinisikan olahraga prestasi sebagai olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Sedangkan olahragawan dalam UU SKN didefinisikan sebagai pengolahragawan yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan dengan penuh dedikasi untuk mencapai prestasi.

Dalam konteks keadilan, pengakuan *eSports* sebagai cabang olahraga prestasi berdampak pada hak-hak para atlet atau olahragawan *eSport* yang memenangkan suatu kejuaraan yang juga akan diperoleh atlet cabang olah raga lainnya sebagaimana tersebut dalam Pasal 86 UU No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang berbunyi:

- (1) Setiap pelaku olahraga, organisasi olahraga, lembaga pemerintah/swasta, dan perseorangan yang berprestasi dan/atau berjasa dalam memajukan olahraga diberi penghargaan;
- (2) Penghargaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan oleh Pemerintah, pemerintah daerah, organisasi olahraga, organisasi lain, dan/atau perseorangan;
- (3) Penghargaan dapat berbentuk pemberian kemudahan, beasiswa, asuransi, pekerjaan, kenaikan pangkat luar biasa, tanda kehormatan, kewarganegaraan, warga kehormatan, jaminan hari tua, kesejahteraan, atau bentuk penghargaan lain yang bermanfaat bagi penerima penghargaan

Ditambah Pasal 18 Peraturan Presiden (Perpres) No. 95 Tahun 2017 tentang Peningkatan Prestasi Olahraga, yang berbunyi:

Pembinaan kehidupan sosial Atlet Berprestasi dan pelatih Atlet Berprestasi meliputi:

- a. Pemberian penghasilan dan fasilitas; dan/atau
- b. Pemberian penghargaan olahraga.

Hak-hak yang didapatkan berupa penghargaan, pemberian penghasilan dan fasilitas tersebut sepadan dengan dedikasi para olahragawan atau atlet profesional *eSports* untuk berprestasi. Para atlet

eSports juga menjalani pelatihan terorganisir sebagaimana atlet cabang olahraga lainnya, antara lain para atlet *eSports* berlatih selama 10–14 jam sehari.

Pada aspek kemanfaatan, pengakuan *eSports* oleh KONI sebagai cabang olahraga prestasi memberikan manfaat kepada para pihak yang terlibat di dalam *eSports* yang berdampak pula akhirnya kepada negara. Adanya pengakuan KONI tersebut menjadi stimulus bagi perkembangan *eSports* di Indonesia, dengan di dukung oleh beberapa pihak antara lain Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), dan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), maka para gamer yang semula hanya bermain untuk tujuan rekreasi dan bersenang-senang akan bergeser paradigmanya untuk menjadi gamer profesional atau atlet *eSports* profesional. Dengan banyaknya atlet *eSports* maka kualitas para atlet akan meningkat atas dasar persaingan yang ketat untuk menjadi yang terbaik dan semakin mengharumkan nama Indonesia pada pagelaran *eSports* di kancah internasional. Pengakuan yang berdampak pada maraknya *eSports* di Indonesia juga akan berdampak positif pada perekonomian Indonesia karena berdampak secara langsung dengan perkembangan industri game di Indonesia. Berdasarkan data yang dihimpun dari Newzoo tahun 2020, Indonesia merupakan negara Asia Tenggara dengan pasar game yang potensial telah menyumbang pendapatan negara sebesar USD1,74 miliar atau sekitar Rp 25,1 triliun dengan kenaikan sebesar 32.7% setiap tahunnya(<https://www.idxchannel.com/ecotainment/pendapatan-negara-dari-esport-capai-rp251-triliun>. Diakses 4 Agustus 2021).

IV. Simpulan dan Saran

1. Simpulan

Pengakuan *eSports* oleh KONI sebagai cabang olahraga prestasi ditinjau dari tujuan hukum meliputi tiga aspek yaitu kepastian, keadilan dan kemanfaatan. Aspek kepastian hukum adalah memberikan payung hukum kepada *eSports* yaitu UU Nomor Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Aspek keadilan adalah dengan pengakuan *eSports* sebagai cabang olahraga prestasi maka para atlet atau olahragawan *eSport* akan memperoleh hak yang sama dengan atlet olahraga profesional pada cabang olahraga yang lain terutama bagi atlet yang meraih prestasi. Aspek kemanfaatan, pengakuan *eSports* sebagai cabang olahraga prestasi memberikan dampak positif kepada perkembangan *eSports* di Indonesia pada khususnya dan perkembangan dunia olahraga Indonesia pada umumnya, selain itu juga memberikan manfaat kepada para pihak yang terlibat di dalam *eSports* yang berdampak pula akhirnya kepada negara.

2. Saran

Saran yang diberikan Penulis terhadap eksistensi dan regulasi *eSports* di Indonesia adalah kepada Pemerintah untuk melakukan perubahan terhadap Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dalam rangka mempertegas kedudukan *eSports* dalam di dalam sistem keolahragaan nasional. Artinya, *eSports* tidak perlu diatur dalam Undang-Undang tersendiri, cukup diatur dalam satu payung hukum yang telah disesuaikan dengan eksistensi *eSports* di Indonesia. Selain itu, kepada Perguruan Tinggi, terutama kepada Fakultas Hukum hendaknya membuat mata kuliah atau menyusun kurikulum Hukum Olahraga (*lex sportiva*) guna mengawal perkembangan keolahragaan di Indonesia yang memiliki banyak peminat dari aspek hukumnya.

V. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat, tauhid, dan hidayah-Nya penulis menyelesaikan artikel tentang "*Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch*" hingga selesai. Shalawat serta Salam semoga tetap tercurahkan kepada teladan tercinta Rasulullah Muhammad SAW. Dan penulis ingin berterimakasih kepada keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi, kepada para dosen dan Himpunan Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas PGRI Madiun, serta kepada pihak-pihak yang turut membantu dan menjadi sumber informasi sehingga penyelesaian artikel ini dapat berjalan dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari bahwa penulisan artikel ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat. Semoga isi dari artikel ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Daftar Pustaka

- Adji Samekto. 2015. *Pergeseran Pemikiran Hukum dari Era Yunani Menuju Postmodernisme*. Jakarta: Konpres.
- Beller, J.M & Stoll, S.K. *Sportsmanship: An Antiquated Concept ? Journal of Physical Education, Recreation & Dance* Vol. 64, No. 6. 1993.
- Faidillah Kurniawan. E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*. Vol 15 (2), 2019.
<https://nasional.kontan.co.id/news/eSportss-resmi-diakui-sebagai-cabang-olahraga-prestasi-di-indonesia>, diakses 5 Agustus 2021
- <https://sport.tempo.co/read/1380552/eSportss-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi/full&view=ok>. Diakses 4 Agustus 2021

- <https://tekno.sindonews.com/read/377228/765/kominfo-berikan-3-alasan-mengapa-eSports-terdaftar-sebagai-cabang-olahraga->, diakses 4 Agustus 2021).
- <https://www.idxchannel.com/ecotainment/pendapatan-negara-dari-esport-capai-rp251-triliun>. Diakses 4 Agustus 2021.
- Mini Setiawati, Sofyan Wimbo Agung Pradnyawan, Dimas Pramodya Dwipayana. (2021). *The Legal Problems Of The Child Trafficking Crime In Indonesia In The View Of Human Rights*. Activa Yuris Volume 1 Nomor 1 Februari 2021.
- Nizam Zakka Arrizal. (2020). *Perlindungan Hukum Sebagai Instrumen Penjaga Muruah Bangsa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Unhamzah 2020. Artikel Ke 8, Universitas Amir Hamzah: Medan.
- Peraturan Presiden No. 95 Tahun 2017 tentang Peningkatan Prestasi Olahraga
- Reza Banakar. 2015. *Normativity in Legal Sociology: Methodological Reflections on Law and Regulation in Late Modernity*. London: Springer.
- Sofyan Wimbo Agung Pradnyawan. (2020). *L'application Des Lois À L'ère De La Société 5.0*. Legal Standing Jurnal Ilmu Hukum Vol.4 No.1, Maret 2020
- Torben Spaak, Meta-Ethic and Legal Theory: The Case of Gustav Radbruch, *Springer: Law and Philosophy*, 28, 2009.
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.