

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**URGENSI PEMBENTUKAN PERATURAN TENTANG
*ELECTRONIC SPORTS (E-SPORTS)***

Oleh:

IMTAQ IRSANTO MOHA

NIM: 271414128

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I

Pembimbing II



Mutia Cherawaty Thalib, SH., M.Hum


NIP. 196907041998022001



Abdul Hamid Tome, SH., MH

NIP. 198405012015041002

Mengetahui,
**Ketua Jurusan Ilmu Hukum
Fakultas Hukum
Universitas Negeri Gorontalo**



Novendri M. Nggilu, SH., MH

NIP. 198911272014041001

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**URGENSI PEMBENTUKAN PERATURAN TENTANG
ELECTRONIC SPORTS (E-SPORTS)**

Oleh:

IMTAQ IRSANTO MOHA

NIM: 271414128

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan dewan penguji

Hari/Tanggal: Jumat, 05 Februari 2021

Pukul: 14.00-16.00 WITA

Komisi Penguji:

1. **Lisnawaty W. Badu, SH., MH** (.....)
NIP. 196905292005012001
2. **Novendri M. Nggilu, SH., MH** (.....)
NIP. 198911272014041001
3. **Mutia Cherawaty Thalib, SH., M.Hum** (.....)
NIP. 196907041998022001
4. **Abdul Hamid Tome, SH., MH** (.....)
NIP. 198405012015041002

Gorontalo, 05 Februari 2021

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Hukum
Universitas Negeri Gorontalo**



Prof. DR. Fenty U. Puluhulawa, SH., M.Hum

NIP. 196804091993032001

ABSTRAK

Imtaq Irsanto Moha, NIM. 271414128, Urgensi Pembentukan Peraturan Tentang *Electronic Sports (E-Sports)*, Pembimbing I: Mutia Cherawaty Thalib, SH., M.Hum, Pembimbing II: Abdul Hamid Tome, SH., MH.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa, Apa Urgensitas Pembentukan Peraturan tentang *Electronic Sports (E-Sports)*, serta Bagaimana Konsep Pengaturan *Electronic Sports (E-Sports)*.

Jenis penelitian yang digunakan oleh Peneliti adalah Jenis Penelitian Hukum Normatif yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistim norma. Sistem norma yang dimaksud adalah asas-asas, norma, kaidah dari peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, perjanjian serta doktrin (ajaran).

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: secara filosofis, urgensi pembentukan peraturan tentang *e-Sports* dapat mengacu pada 2 (dua) sila Pancasila, yakni sila kedua “Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab” dan sila ketiga “Persatuan Indonesia”. Secara sosiologis, urgensi pembentukan peraturan tentang *e-Sports* didasarkan pada realitas atau keadaan nyata yang tergambar melalui keresahan masyarakat atas dampak buruk karena pesatnya perkembangan industri dan ekosistem *e-Sports*. Secara yuridis, urgensi pembentukan peraturan tentang *e-Sports* dapat dilakukan melalui perubahan atau penyempurnaan aturan yang sudah ada, yakni melalui revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Adapun konsep pengaturan tentang *e-Sports* yang dapat dijadikan sebagai pokok bahasan tambahan dalam revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, meliputi: 1) Definisi dan Ruang Lingkup *e-Sports* sebagai Olahraga Khusus; 2) Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Elektronik; 3) Pelaku Olahraga Elektronik; 4) Tugas, Wewenang, dan Tanggung Jawab Pemerintah terhadap Olahraga Elektronik.

Kata Kunci: *E-Sports*, Urgensi, Peraturan

ABSTRACT

IMTAQ IRSANTO MOHA. STUDENT ID NUMBER 271414128. **“THE URGENCY OF ESTABLISHING REGULATION REGARDING E-SPORTS”.** The principal supervisor is **Mutia Cherawaty Thalib, SH., M.Hum.,** and the co supervisor is **Abdul Hamid Tome, SH., MH.**

This study aims to know and analyze the urgencies of establishing regulation regarding E-Sports and how the regulation of E-Sport is conceptualized.

This study is a legal normative study that lies on a norm system such as principle, rule in constitution, court decision, agreement, and doctrine.

Based on the discussion, this study concludes that: philosophically, the urgency of establishing regulation regarding E-Sport refers to 2 principles of *Pancasila* “A Just and Civilized Humanity”, and “Unity of Indonesia”. Sociologically, the urgency of establishing regulation regarding E-Sport refers to reality that faced by the society, particularly their restlessness because of the development of E-Sport. In a juridical aspect, the urgency of establishing regulation regarding E-Sport can be done by codifying and improving regulation number 3 of 2005 about National Sport System. Regarding the concept of E-Sport regulation, which can be the additional reason for codifying the rule consist of 1) the definition and the scope of E-Sport as a particular sport, 2) coaching and refinement E-Sport, 3) the actor of the E-Sport, and 4) responsibilities, duties, and authorities of the government toward the E-Sport.

Keywords: E-Sports, Urgency, Regulation

