

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet yang semakin pesat telah memberikan dampak yang sangat besar pada masyarakat dunia. Perkembangan ini telah mengubah berbagai macam metode konvensional dan pola hidup masyarakat menjadi lebih modern disegala bidang, seperti sosial, budaya, ekonomi, militer, administrasi serta bidang lainnya. Adanya perkembangan teknologi serta kemudahan masyarakat untuk berkomunikasi dan mengakses informasi membuat peluang dan persaingan yang ada di masyarakat juga ikut bertambah. Masyarakat sekarang dituntut untuk hidup lebih modern dan ikut pada perkembangan tersebut jika tidak ingin kalah bersaing.¹

Era revolusi industri 4.0 saat ini, tidak mengherankan bahwa keinginan untuk memanfaatkan, mengelola atau mengembangkan, dan menguasai teknologi juga berkembang dengan pesat. Terobosan teknologi di bidang mikro-elektronika, bio teknologi, telekomunikasi, komputer, internet, dan robotik telah mengubah secara mendasar (disrupsi) cara-cara manusia mengembangkan dan mentransformasikan teknologi ke dalam sektor produksi yang menghasilkan barang dan jasa dengan teknologi tinggi.

Segala teknologi yang ada tentu memberikan pengaruh sesuai target atau tujuan dari teknologi itu diciptkan. Sekian banyaknya teknologi yang ada tersebut, terdapat satu teknologi yang paling digandrungi manusia, yakni komputer. Evolusi

¹ Mohamad Rivaldi Moha, Sukarmi, Afifah Kusumadara. *The Urgency Of Electronic System Registration For E-Commerce Entrepreneurs*. Jalrev 2 (2) 2020. hlm 2

perangkat elektronik ini cukup cepat dan sulit dibendung apalagi dihindari. Komputer sebagai perangkat keras (*hardware*) yang dahulu hanya dalam bentuk *personal computer (PC)* dan terpisah komponennya kini menjelma dengan sangat praktis dengan bentuk laptop yang dapat dibawa oleh pengguna dan utuh dalam kesatuan perangkat. Tidak berhenti dengan bentuk laptop, komputer pula menjadi lebih mini dengan bentuk *tablet* dengan kecanggihan layar sentuh (*touchscreen*), selanjutnya berkembang dan merambah industri telepon genggam, sehingga komputer seolah menjelma dalam ukuran yang lebih kecil lagi. Era gawai (*gadget*) yang menggelora ini juga ditunjang oleh perkembangan perangkat lunak (*software*) yang sungguh luar biasa. Berbagai perangkat lunak (*software*) sangat erat dengan kehidupan manusia, mulai dari aplikasi media sosial, aplikasi media pemutar musik dan video, aplikasi belajar bahasa, aplikasi transportasi, aplikasi berita (*news*) hingga aplikasi permainan (*games*).

Fenomena ini merupakan perubahan besar yang terdapat pada alat informasi dan komunikasi aksesibilitas yang signifikan. Harga yang terjangkau bagi hampir seluruh kalangan beserta pemanfaatan ragam aplikasi yang dapat diunduh, telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban manusia.

Banyaknya jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut akan adanya kemampuan fisik yang cukup besar, kini relatif sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Adanya perubahan besar tersebut, perkembangan aspek ilmu dan pengetahuan teknologi seolah sudah mampu menggeser kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia. Pengakuan akan adanya kemajuan teknologi saat ini pun telah dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia.

Salah satu terobosan dari adanya perkembangan dunia teknologi yang sangat digemari kehadirannya saat ini ialah *e-Sports (Electronic Sports)*.²

Diakses dari laman *Asian Electronic Sports Federation*, *e-Sports* memiliki definisi sebagai berikut:³

*Literally, the word “e-sports” 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, Virtual Reality, Augmented Reality and any other electronic platform or object in which input and output shall be mediated by human or human-computer interfaces.*

Sedangkan, diakses dari laman *Olympic Council of Asia*, definisi yang diberikan mengenai *e-Sports* adalah sebagai berikut:⁴

*Electronic sports, abbreviated e-sports or eSports, is used as a general term to describe **the play of video games as a professional sport**. Other terms include competitive gaming, cybersports, cyber athletics (used by the CPL) and V-Sports (used by the GGL) Games which are considered electronic sports normally belong to the first-person shooter, real-time strategy, or sports game genres.*

Berdasarkan penjelasan dari laman *Asian Electronic Sports Federation* dan *Olympic Council of Asia*, dapat disimpulkan definisi *e-Sports* adalah kombinasi dari kata elektronik dan olahraga yang berarti menggunakan perangkat elektronik sebagai *platform* untuk kegiatan kompetitif, berupa permainan *video game* sebagai olahraga profesional.

Kehadiran *e-Sports* di Indonesia, dikategorikan sebagai olahraga prestasi yang dilakukan secara profesional karena dapat memenuhi unsur-unsur dalam

² Muhamad Ngafifi, 2014. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*, Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, Volume 2, No. 1. hlm 2
³<https://www.aesf.com/en/About-Us/What-Is-Esports.html>, diakses pada tanggal 15 Februari 2020
⁴<http://www.ocasiasports.org/Sports/SportsDetails?q=4mJbXzTfbq3QO82jURx/Gf+53tTBSjMdR+GchlSRmJA=>, diakses pada tanggal 16 Februari 2020.

Pasal 20 Ayat 1,2, dan 3 “Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional”, yang didalamnya dijelaskan bahwa:⁵

(1) Olahraga prestasi dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa; (2) Olahraga prestasi dilakukan oleh setiap orang yang memiliki bakat, kemampuan dan potensi untuk mencapai prestasi; dan (3) Olahraga prestasi dilaksanakan melalui proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Perkembangan *e-Sports* saat ini menjadi salah satu industri yang sangat menjanjikan. Banyaknya jumlah penggemar, pengunduh aplikasi *game (e-Sports)*, penonton turnamen, kompetisi regional, nasional, dan internasional, telah membuktikan bahwa *e-Sports* bisa memberikan keuntungan tersendiri bagi beberapa pihak. Ditambah dengan masuknya berbagai macam sponsor-sponsor dalam satu turnamen *e-Sports*, tentu dapat memberikan keuntungan tersendiri untuk para *gamers* yang serius menekuni bidang *e-Sports*.

Keberadaan *e-Sports* saat ini dipandang bukan hanya sebatas bermain *game* saja, meskipun masih banyak yang menganggap bahwa bermain *game* hanyalah membuang waktu ataupun menghabiskan uang. Padahal bermain *game* sebenarnya mampu memberikan hal-hal positif lainnya, terlebih jika bermain *game* terus ditekuni hingga masuk kedalam dunia *professional gamer*. Tentu hal tersebut dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi para *gamers* yang telah menjadi *professional gamer* baik dari segi materil, juga menambah pengalaman dan/atau jam terbang mengikuti berbagai macam kompetisi maupun turnamen-turnamen yang dilaksanakan ditingkat regional, nasional, dan internasional.

⁵ Pasal 20 Ayat 1,2, 3 *Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.

Perkembangan *e-Sports* di Indonesia sendiri cukup berkembang dari tahun ke tahun, dibuktikan dengan begitu banyaknya pelaksanaan turnamen baik ditingkat daerah, nasional, hingga internasional. Kemajuan *e-Sports* di Indonesia ditandai dengan dibentuknya asosiasi *e-Sports* yang bernama IeSPA (*Indonesia e-Sports Association*).

IeSPA (*Indonesia e-Sports Association*), berdiri secara resmi pada tanggal 1 April 2013, sesuai dengan akta notaris pendirian dan berstatus badan hukum melalui pengesahan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. IeSPA memulai mengembangkan *e-Sports* sebagai cabang olahraga resmi melalui platform olahraga rekreasi. Hal itu ditandai dengan berhimpunnya IeSPA ke Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) dibawah perlindungan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Selanjutnya pada *General Meeting International E-Sports Federation (IESP)* diakhir tahun 2013 di Romania, IeSPA resmi diterima sebagai anggota tetap (*full member*) *International E-Sports Federation* dan bergabung dengan 46 negara anggota lainnya di IESF.⁶

Berdirinya IeSPA di Indonesia telah mampu memberikan efek positif dalam dunia keolahragaan nasional, dengan torehan prestasi yang cukup baik mampu membawa nama Indonesia ke kancah internasional melalui turnamen-turnamen *e-Sports* yang diselenggarakan. Salah satu bukti pencapaian tersebut dirasakan pada tahun 2018, saat dimana terjadi transisi *e-Sports* dari olahraga rekreasi menjadi olahraga prestasi dan diumumkannya *e-Sports* telah dipertandingkan sebagai

⁶ <http://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>, diakses pada tanggal 25 Februari 2020.

Demonstration Event pada *Asian Games 2018* di Jakarta. Kemudian pada saat itu pula IeSPA diterima sebagai anggota tetap Komite Olimpiade Indonesia (KOI) dan juga diterima sebagai anggota tetap *Asia E-Sports Federation (AESF)*. Pada ajang *e-Sports Demonstration Event Asian Games 2018*, Indonesia berhasil keluar sebagai *runner-up* dengan perolehan 1 (satu) medali emas dan 1 (satu) medali perak. Tak berhenti sampai disitu, pada tahun 2019 *e-Sports* akhirnya menjadi cabang olahraga resmi yang memperebutkan medali pada *South-East Asean Games (SEA Games)* Filipina 2019, dan melalui ajang tersebut pula, Indonesia berhasil mempersembahkan 2 (dua) medali perak.

Namun pada satu sisi kemajuan *e-Sports* yang semakin berkembang tersebut, disadari masih terdapat kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pemerintah ataupun organisasi yang bertanggungjawab mengurus persoalan *e-Sports*. Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran *e-Sports* saat ini masih perlu diperhatikan dikarenakan belum adanya pengaturan secara khusus mengenai *e-Sports*. Hal ini dibuktikan dengan maraknya masalah demi masalah yang timbul yang kurang sejalan dengan tujuan dari hadirnya *e-Sports* itu sendiri. Beberapa contoh masalah yang timbul diantaranya ialah:

- 1) Ditetapkannya Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, yang melarang (mengharamkan) masyarakat di daerah tersebut, untuk bermain *Player Unknown Battle Ground – Mobile (PUBG Mobile)*⁷, yang jika dikaji dari sudut pandang Hak Asasi Manusia, hal itu cukup bertentangan, dan tidak sesuai dengan apa yang di amanatkan dalam UUD Tahun 1945 Bab XA pada Pasal 28 E Ayat 2 (dua), yakni “Kebebasan setiap orang untuk berhak

⁷ Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh Nomor 3 Tahun 2019 Tentang Hukum *Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds)* dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam.

meyakini kepercayaan, menyatakan pikiran dan sikap, sesuai dengan hati nuraninya”.⁸ Kemudian pada Pasal 28 E Ayat 3 (tiga) UUD 1945, “Setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul dan mengeluarkan pendapat”.⁹ Demikian pula pada Pasal 28 F UUD 1945 amandemen keempat, telah dijamin oleh konstitusi bahwa “Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis media yang tersedia”.¹⁰ Hal tersebut pun lebih lanjut di pertegas pada Bagian Kelima tentang “Hak Atas Kebebasan Pribadi” Pasal 20 sampai Pasal 27 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia;

- 2) Kasus penyelenggaraan kompetisi *e-Sports* di Indonesia, pada Kompetisi *GESC Indonesian DOTA 2 Minor* yang diselenggarakan oleh *GESC (Global Electronics Sports Championship)* Tahun 2019. Dimana *GESC* selaku penyelenggara kompetisi, ternyata tidak membayarkan uang hadiah serta gaji para pelaku acara, yang meliputi Pemain, *Caster* (komentator pertandingan), hingga pihak Agensi yang membantu acara. Hingga *GESC* di gugat oleh *Valve* pemilik lisensi turnamen *DOTA 2*, dengan tuntutan harus melunasi utang senilai USD750.000 atau sebanyak Rp.10,4 Miliar;¹¹

⁸ Pasal 28 E Ayat 2 (dua) UUD 1945

⁹ Pasal 28 E Ayat 3 (tiga) UUD 1945

¹⁰ Pasal 28 F UUD 1945

¹¹ <https://www.kincir.com/game/mobile-game/esports-kontroversi-2019>, diakses pada tanggal 20 Desember 2020

- 3) Kasus penipuan Jual-Beli Akun *Mobile Legends Bang-Bang* di tahun 2018. Pemuda asal Kota Malang Jawa Barat (Abianto Dewabrata), menjadi korban tindak kejahatan penipuan *game online Mobile Legends Bang-Bang*, sebanyak Rp. 5.000.000;¹²
- 4) Kecanduan *Game*. Tanpa disadari saat ini banyak anak muda Indonesia kecanduan memainkan *game* yang di gemarinya, sampai lupa waktu untuk istirahat. Di kutip dari laman *The Conversation*, di tahun 2018 ditemukan 150 siswa (10,2%) dari 1.447 siswa yang mungkin mengalami adiksi. Lalu, dengan analisis statistik, 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mungkin mengalami adiksi tersebut dapat dikategorikan mengalami adiksi parah, dan sisanya mungkin dapat masuk kategori adiksi ringan. Sehingga diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan *game* sekitar 6,1%. Data tersebut disesuaikan dengan data dari lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, *Newzoo*, yang dimana ada 43,7 juta *gamer* (56% di antaranya laki-laki) di Indonesia, yang membelanjakan total USD 880 juta. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara. Dari data tersebut, dengan perkiraan prevalensi 6,1% maka dapat diperkirakan sekitar 2,7 juta pemain *game* di Indonesia kecanduan *game*.¹³ Pada 18 Juni 2018, Badan Kesehatan Dunia (*World Health Organisation*) memasukan kecanduan *game* ke dalam daftar penyakit dalam laporan *International Classification of*

¹² <https://www.jawapos.com/nasional/hukum-kriminal/08/03/2018/gara-gara-mobile-legends-pemuda-ini-kena-tipu-rp-5-juta/>, diakses pada tanggal 20 Desember 2020

¹³ <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029>, diakses pada tanggal 20 desember 2020

Diseases edisi 11 (*ICD-11*). Dengan demikian, kecanduan *game* resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa;¹⁴

- 5) Indoktrinasi budaya instan. Pesatnya industri dan ekosistem *e-Sports* di Indonesia, menyebabkan para pelaku di dalamnya terbiasa dengan budaya instan. Industri *e-Sports* di Indonesia saat ini memang bisa saja meroketkan karir seseorang dengan begitu cepat. Atlet *e-Sports* yang tadinya bukan siapa-siapa bisa jadi idola sejuta umat dalam sekejap. Diakses dari laman www.hybrid.com, menurut Yohannes Siagian (Kepala Pengembangan *e-Sports* Sekolah PSKD, dikatakan bahwa dibandingkan dengan atlet olahraga karir instan lebih jarang terjadi. Sebab di olahraga, mereka yang ingin jadi atlet pelatnas harus melewati berbagai fase seperti mewakili sekolah, kota/kabupaten, ataupun provinsi.¹⁵ Dengan antusiasme pasar *e-Sports* yang memang sedang tingi-tingginya, banyak orang yang jadi merasa ahli di *Sports* padahal pengalamannya baru seumur jagung. Tidak sedikit juga para pelaku *e-Sports* di Indonesia sekarang ini hanya bermodal *passion*. Hal tersebut di buktikan dengan maraknya jasa Joki akun *game* di beberapa *game e-Sports*, dengan tujuan mencari keuntungan dan sebagainya;
- 6) Degradasi moral. Adanya *e-Sports*, telah mampu memberi ruang-ruang profesional baru yang bisa dikejar oleh tim atau komunitas *gamer*. Namun, sayangnya hal tersebut sering kali dijadikan sebagai alasan atau kambing hitam atas kemalasan. Di tahun 2013 pernah terjadi peristiwa yang sangat memprihatinkan, dimana seorang Siswa SMP mencuri uang orang tuanya

¹⁴ *The rationale for the reclassification of personality disorder in the 11th revision of the International Classification of Diseases (ICD-11)*

¹⁵ <https://hybrid.co.id/post/dampak-negatif-esports>, diakses pada tanggal 21 desember 2020

demi membeli dan/atau menggunakannya untuk *game*.¹⁶ Pada peristiwa seperti itu bisa dilihat bahwa *e-Sports* dapat membuat seseorang melupakan atau meninggalkan kewajibannya;

7) Standar kompetisi dan Tim *e-Sports* yang belum tertata dengan baik. Tidak bisa dipungkiri, saat ini industri *e-Sports* berkembang begitu cepat di tanah air. Namun perlu di akui *e-Sports* di Indonesia belum memiliki Haluan sendiri dikarenakan masih berfokus pada apa-apa saja yang diperlukan untuk menjawab pesatnya perkembangan tersebut;

8) Asosiasi atau Federasi yang menaungi Tim, Agensi, Atlet *e-Sports*, *Caster*, Media, urusan yang berhubungan dengan teknis penyelenggaraan kompetisi, hingga pihak yang bertanggungjawab mengatur ekosistem *e-Sports* di Indonesia, saat ini bisa di bilang ruang gerak kreatifnya untuk melahirkan kebijakan-kebijakan yang mendukung perkembangan *e-Sports* masih dengan kehati-hatian. Sebab olahraga elektronik atau *e-Sports* dewasa ini, masih berlindung dibawah Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, dibawah koordinasi Kementerian Pemuda dan Olahraga;

Mengacu pada beberapa uraian permasalahan *e-Sports* di atas, disadari masih banyak terdapat masalah-masalah lainnya yang berkaitan dengan *e-Sports* di Indonesia. Sehingga berdasarkan adanya permasalahan tersebut, dapat ditarik satu iktikad baik yang merasuki pikiran peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “**Urgensi Pembentukan Peraturan Tentang *Electronic Sports (E-Sports)***”, yang kemudian diharapkan dapat menjawab segala persoalan yang berhubungan

¹⁶ <https://www.tribunnews.com/regional/2013/01/24/duh-anak-smp-curi-uang-orangtua-demi-online-game>, diakses pada tanggal 21 Desember 2020

dengan *e-Sports* di Indonesia, dengan mempertimbangkan pandangan hidup, kesadaran, dan cita hukum, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman dan untuk mengatasi permasalahan hukum atau mengisi kekosongan hukum, atau penyempurnaan suatu norma hukum guna menjamin kepastian hukum dan keadilan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apa urgensi pengaturan tentang *Electronic Sports (E-Sports)*?
2. Bagaimana konsep pengaturan tentang *Electronic Sports (E-Sports)*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis Urgensi Pengaturan tentang *Electronic Sports (E-Sports)*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis Konsep Pengaturan tentang *Electronic Sports (E-Sports)*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat penulisan secara teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan pembaca mengenai pengaturan tentang *Electronic Sports (E-Sports)*.

2. Manfaat penelitian secara praktis:

- 1) Bagi Lembaga Negara penelitian ini diharapkan menjadi rekomendasi untuk segera melahirkan produk hukum yang secara khusus mengatur tentang *e-Sports*.
- 2) Bagi Almamater tercinta, penelitian ini semoga tidak hanya sekadar menjadi tambahan pustaka belaka, melainkan untuk mendorong semangat mahasiswa dalam melahirkan karya tulis ilmiah yang kritis dibidang ilmu terkait.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini semoga menjadi penunjang dalam pertanggungjawaban ilmu dan gelar kelak dalam kehidupan bermasyarakat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Electronic Sports (E-sports)*

2.1.1 *Pengertian E-Sports*

Diakses dari laman *Asian Electronic Sports Federation*, *e-Sports* memiliki definisi sebagai berikut:¹⁷

*Literally, the word “e-sports” 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, Virtual Reality, Augmented Reality and any other electronic platform or object in which input and output shall be mediated by human or human-computer interfaces.*

Sedangkan, diakses dari laman *Olympic Council of Asia*, definisi yang diberikan mengenai *e-Sports* adalah sebagai berikut:¹⁸

*Electronic sports, abbreviated e-sports or eSports, is used as a general term to describe **the play of video games as a professional sport**. Other terms include competitive gaming, cybersports, cyber athletics (used by the CPL) and V-Sports (used by the GGL) Games which are considered electronic sports normally belong to the first-person shooter, real-time strategy, or sports game genres.*

Berdasarkan penjelasan dari laman *Asian Electronic Sports Federation* dan *Olympic Council of Asia*, dapat disimpulkan definisi *e-Sports* adalah kombinasi dari kata elektronik dan olahraga yang berarti menggunakan perangkat elektronik sebagai *platform* untuk kegiatan kompetitif, berupa permainan *video game* sebagai olahraga profesional.

Selanjutnya, terdapat beberapa pengertian *e-Sports* dari para pemerhati olahraga elektronik. Menurut Audi E.Prasetio, *e-Sports* atau *electronic sports*

¹⁷<https://www.aesf.com/en/About-Us/What-Is-Esports.html>, diakses pada tanggal 15 Februari 2020

¹⁸<http://www.ocasiasports.org/Sports/SportsDetails?q=4mJbXzTfbq3QO82jURx/Gf+53tTBSjMdR+GchlSRmJA=>, diakses pada tanggal 16 Februari 2020

adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama. Sedangkan menurut Wahyunanda Kusuma Pertiwi, Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, *e-Sports*, *electronic sports*, atau *pro gaming*) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Serta menurut Reza Wahyudi, lebih lanjut juga menegaskan bahwa *e-Sports* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket.¹⁹

Secara menyeluruh, menurut calon peneliti *e-Sports* adalah olahraga elektronik yang menggunakan perangkat elektronik sebagai *platform* kegiatan kompetitif, untuk meningkatkan kemampuan serta potensi olahragawan agar tercapainya prestasi secara profesional dibidang olahraga dan teknologi.

2.1.2 Perkembangan *E-Sports*

Sejarah perkembangan *e-Sports* di dunia pertama kalinya berkembang dari adanya sebuah kompetisi *game*. Menariknya, kompetisi *game* ini sudah ada sejak lama, yakni pada tahun 1972. Dimana pada masa itu mungkin komputer masih sangat jarang ditemui, belum ada internet, dan belum banyak model *video game*. Kompetisi *game* yang diadakan pada tahun 1972 itu, tepat dilaksanakan pada tanggal 19 oktober di Universitas Stanford, ketika para murid diundang pada acara kompetisi yang diberi nama sebagai *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi untuk *game* bernama *Spacewar* dengan hadiah satu tahun langganan majalah *Rolling Stone*.

¹⁹ Faidillah Kurniawan, *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 2019. Hal. 2

Sejak saat itu, satu persatu kompetisi *game* lain pun bermunculan. Tahun 1980, Atari mengadakan kompetisi *Space Invader* dengan 10.000 peserta, dan tersebar di masanya. Bahkan saat itu, kompetisi *game* terbilang menjadi fenomena dan diangkat oleh beberapa majalah salah satunya majalah ternama di Amerika Serikat "*Life and Time*".

Pada era 90-an, teknologi internet mulai menyebar di Amerika Serikat ketika itu, dan hasilnya kompetisi *game* pun berkembang menjadi kompetisi-kompetisi *online*, beserta dengan organisasi yang memiliki visi untuk menjadikan kompetisi *game* menjadi sebuah industry *e-Sports*.

Memasuki tahun 2000-an, perkembangan *e-Sports* menjadi semakin pesat. Salah satu negara yang bisa dibilang sangat menerima budaya ini adalah Korea Selatan. Saat itu di Korea Selatan, *game* yang terkenal adalah *Starcraft*. Pada tahun tersebut, juga mulai tercipta kompetisi dan organisasi *e-Sports* besar. Beberapa diantaranya, *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters*, *Major League Gaming*, tercipta pada tahun 2000-an tersebut. Fenomena menonton orang bermain *game* pun juga turut berkembang pada masa ini. Penyedia jasa *stream* seperti *Twitch* dan *Youtube* semakin mendorong para *gamer's* untuk menonton pertandingan *e-Sports* dan juga menonton orang lain bermain *game*. Sampai akhirnya kini menjadi *e-Sports* seperti yang saat ini kita lihat.²⁰

Perkembangan *e-Sports* di Indonesia dimulai pada tahun 1951. Saat dimana Indonesia masih meraba dunia luas dan masih dalam tahap merangkak di awal penemuan teknologi, khususnya komputer dan perangkat pendukungnya. Tahun dimana komputer pertama khusus bermain *game* ditemukan.

²⁰ *Ibid*, Hal. 2

Ketika konsol *game* pertama dikenalkan pada dunia di era 1960-1967, Indonesia tengah berada dalam masa transisi kepemimpinan dari Ir. Soekarno ke Soeharto. Indonesia lagi-lagi masih berbenah. Sementara, perkembangan teknologi kian menggeliat.

Kelahiran internet pada 1983 menjadi pintu yang mengakrabkan Indonesia dan dunia dengan *game online*. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah game diakses oleh banyak orang di berbagai negara dalam satu waktu, *game* sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia. Muncul *Netrek* pada 1988 sebagai *game* internet pertama yang menggunakan metaserver, menjadi pijakan selanjutnya dari kemunculan kompetisi-kompetisi game di dunia, termasuk di Indonesia. Pada perkembangannya, game yang dipertandingkan dalam skala besar dan melibatkan banyak negara akan masuk dalam kategori *e-Sports*.

Indonesia cukup tertinggal menyoal teknologi. Contohnya, tentang internet sendiri. Penggunaan internet mulai marak di Indonesia pada 1995, ketika *IndoNet* muncul sebagai *ISP (Internet Service Provider)* komersial pertama. Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat game online di Indonesia mulai marak dan dari sini, perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (*warnet*). Alhasil, semakin banyak pula orang yang bisa bermain *game online*. Dan bisa jadi, game yang dimainkan itu termasuk kategori *e-Sports*.

Menariknya, menjamurnya *warnet* di akhir era 90-an hingga awal 2000-an, menyediakan lahan gembur untuk dijadikan tempat promosi. Pada Tahun 2001, sekaligus diresmikannya komunitas Liga Game. Internet di Indonesia kala itu tidak sebanyak sekarang dan belum ada *smartphone*, sehingga orang-orang sangat

mengandalkan komputer lalu menggunakan *Yahoo Messenger* dan *MIRC* untuk bisa berinteraksi. Anggota Liga Game pun kebanyakan berawal dari obrolan di *MIRC*. Tapi, karena obrolan di *MIRC* bersifat sementara, setelah ditutup hilang, akhirnya dibentuklah forum (*website*).

Tahun 1999, sebetulnya komunitas *gamers* sudah mulai dan masih menggunakan nama *Indonesian Gamers*. Baru pada Tahun 2001 namanya berganti dengan *website* Liga Game. Hal tersebut dikarenakan istilah *Indonesian Gamers* namanya kepanjangan, sehingga dipersingkat. Tahun 1999, komunitas *gamers* Indonesia sudah melangsungkan sebuah kejuaraan karena sudah banyak warnet. Tapi, tidak semudah sekarang. Kalau dahulu, harus mendatangi warnet satu per satu. Lalu dijelaskan bahwa akan ada kejuaraan dengan aturannya seperti apa, lokasinya di mana. Saat itu, game yang dikompetisikan adalah *Quake II* dan *Starcraft*. *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. Liga Game juga merupakan *EO* pertama, menjalankan kejuaraan game pertama, dan mengirimkan atlet *e-Sports* pertama ke luar negeri melalui kejuaraan *World Cyber Games* pada Tahun 2002 yang diselenggarakan di delapan kota di Indonesia.

Selanjutnya dengan skala yang lebih besar, game-game online yang dimainkan pun semakin banyak. Tercatat pada tahun 2002, bertepatan dengan Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan itu, beberapa game seperti 2002 *FIFA World Cup*, *Age of Empires II*, *Counter-Strike*, dan *StarCraft: Brood War* dipertandingkan.

Mengacu dari penjelasan tersebut, perkembangan eSports di Indonesia berjalan naik dan turun lantaran semakin banyaknya *game online* baru bermunculan yang belum tentu termasuk ke dalam kategori *e-Sports* membuat animo masyarakat untuk mencoba *game e-Sports* jadi berkurang. Puncaknya, ketika *game* semacam *Ragnarok* ramai pada 2003 hingga 2006. Namun, karena telah memiliki pondasi cukup kuat, *e-Sports* tetap menemukan jalan untuk terus berkembang. Bahkan, pada April Tahun 2018, kejuaraan *Indonesian Games Championship* yang mengundang tim-tim mancanegara, diikuti lebih dari 9.000 peserta dan dihadiri lebih dari 13 ribu pengunjung.

Olahraga elektronik atau *e-Sports* kini sedang berkembang pesat di Indonesia. Terbukti dari beberapa tim *e-Sports* Indonesia yang berprestasi di kompetisi *e-Sports* Internasional. Sebut saja tim *Recca e-Sport*, *NXL*, atau *CS:GO* yang kerap menyabet juara di turnamen *e-Sport* bergengsi, baik skala nasional maupun internasional.

Atlet *e-Sports* Indonesia terhimpun dalam *IeSPA (Indonesia e-Sports Association)* yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). *IeSPA* bertekad mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang *e-Sports* dimata internasional. Dalam mewujudkannya, akan dirancang konsep liga *e-Sports* dan kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga nasional yang nantinya akan dikirim ke Manila untuk pemusatan pelatihan *e-Sports* Asia.

Tak berhenti sampai di situ, Indonesia yang notabene tertinggal beberapa kali dalam menerima perkembangan teknologi, termasuk *game online*, malah berkesempatan menjadi tempat lahirnya sebuah sejarah baru bagi *e-Sports* dunia.

Sebab, *e-Sports* resmi menjadi cabang olahraga (cabor) eksebisi di *Asian Games* 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang.²¹

2.2 Teori Peraturan Perundang-Undangan

2.2.1 Peraturan Perundangan-Undangan

Peraturan perundang-undangan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan. Pengertian peraturan perundang-undangan menurut para ahli sendiri sangatlah beragam. Seperti pendapat Bagir Manan, bahwa peraturan perundang-undangan adalah keputusan tertulis negara atau pemerintah yang berisi petunjuk atau pola tingkah laku yang bersifat dan mengikat secara umum.²²

Pengertian lain mengenai peraturan perundang-undangan menurut Attamimi adalah peraturan Negara, di tingkat Pusat dan di tingkat Daerah, yang dibentuk berdasarkan kewenangan perundang-undangan, baik bersifat atribusi maupun bersifat delegasi.²³

Menurut Maria Farida Indrati, istilah perundang-undangan (*legislation, wetgeving, atau gesetzgebung*) mempunyai dua pengertian yang berbeda, yaitu:²⁴

- a. Perundang-undangan merupakan proses pembentukan/proses membentuk peraturan-peraturan negara, baik di tingkat pusat maupun di tingkat daerah;

²¹ *Ibid*, hal 3-4

²² Bagir manan, 1992, *Dasar-Dasar Perundang-Undangan Indonesia*, Ind-Hill-Co, Jakarta. hlm 18

²³ Rosjidi Ranggawidjaja, 1998, *Pengantar Ilmu Perundang-Undangan Indonesia*, Mandar Maju, Bandung. hlm 19

²⁴ Maria Farida Indrati Soeprapto, 2006, *Ilmu Perundang-Undangan, Dasar-Dasar dan Pembentukannya*, Kanisius, Yogyakarta. hlm 3

- b. Perundang-undangan adalah segala peraturan negara, yang merupakan hasil pembentukan peraturan-peraturan, baik di tingkat Pusat maupun di Tingkat Daerah;

2.2.2 Asas-asas Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan

Pembentukan peraturan perundang-undangan bertujuan untuk membentuk suatu peraturan perundang-undangan yang baik. Dalam menyusun peraturan perundang-undangan yang baik menurut I.C. Van Der Vlies dan A. Hamid S. Attamimi dibagi menjadi 2 (dua) klasifikasi, yaitu asas-asas yang formal dan asas-asas yang material. Asas-asas yang formal meliputi: asas tujuan yang jelas atau *beginsel van duidelijke doelstelling*; asas organ/Lembaga yang tepat atau *beginsel van het juiste orgaan*; asas perlunya pengaturan atau *het noodzakelijkheids beginsel*; asas dapatnya dilaksanakan atau *het beginsel van uitvoerbaarheid*; asas konsensus atau *het beginsel van consensus*. Sedangkan asas-asas materiil antara lain meliputi: asas tentang terminologi dan sistematika yang benar atau *het beginsel van duidelijke terminologi en duidelijke systematiek*; asas tentang dapat dikenali atau *het beginsel van de kenbaarheid*; asas perlakuan yang sama dalam hukum atau *het rechtsgelijkheidsbeginsel*; asas kepastian hukum atau *het rechtszekerheids beginsel*; asas melaksanakan hukum sesuai keadaan individual atau *het beginsel van de individuele rechtbedeling*.²⁵

²⁵ Feri Irawan Febriyansyah. *Konsep Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan Di Indonesia*. Perspektif 21 (3) 2016. hlm 221

Dalam pembentukan peraturan perundang-undangan dikenal beberapa asas umum, antara lain:²⁶

1. Undang-undang tidak berlaku surut. Asas ini dapat dibaca dalam Pasal 13 *Algemene Bepalingen van Wetgeving* (selanjutnya disebut A.B.) yang terjemahannya berbunyi sebagai berikut: “Undang-undang hanya mengikat untuk masa mendatang dan tidak mempunyai kekuatan yang berlaku surut.”
2. Undang-undang yang tidak dapat diganggu gugat. Makna asas ini adalah sebagai berikut: a) adanya kemungkinan isi undang-undang menyimpang dari Undang-Undang Dasar; dan b) Hakim atau siapapun juga tidak mempunyai hak uji materiil terhadap undang-undang tersebut. Hak tersebut hanya dimiliki oleh si pembuat Undang-undang.
3. Undang-undang sebagai sarana untuk semaksimal mungkin untuk mencapai kesejahteraan spiritual dan materiil bagi masyarakat maupun individu, melalui pembaharuan (asas *welvarstaat*).
4. Undang-undang yang lebih tinggi mengesampingkan undang-undang yang lebih rendah (*lex superiori derogate lex inferiori*).²⁷ Menurut asas ini bahwa peraturan perundang-undangan yang lebih rendah tingkatannya tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang lebih tinggi dalam mengatur hal yang sama.²⁸
5. Undang-undang yang bersifat khusus mengesampingkan undang-undang yang bersifat umum (*lex specialis derogate lex generalis*). Menurut asas ini apabila ada dua macam ketentuan peraturan perundangan yang setingkat atau

²⁶ Ni‘matul Huda, 2011, *Teori & Pengujian Peraturan Perundang-Undangan*, Nusamedia, Bandung. hlm 12

²⁷ Umar Said Sugiarto, 2013, *Pengantar Hukum Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm 62

²⁸ Amiroeddin Sjarif, *Perundang-Undangan Dasar, Jenis, dan Teknik Membuatnya*, hlm 78-79

kedudukannya sama dan berlaku dalam waktu yang bersamaan serta saling bertentangan, maka hakim harus menerapkan atau menggunakan yang khusus sebagai dasar hukum, dan mengesampingkan yang umum.²⁹

6. Undang-undang yang berlaku belakangan membatalkan undang-undang terdahulu (*lex posteriori derogate lex priori*). Maksudnya adalah undang-undang atau peraturan yang terdahulu (lama) menjadi tidak berlaku apabila penguasa yang berwenang memberlakukan undang-undang atau peraturan yang baru dalam hal mengatur objek yang sama, dan kedudukan undang-undang atau peraturannya sederajat.³⁰

Pembentukan peraturan perundang-undangan yang baik harus dilakukan berdasarkan asas-asas yang sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan yakni: a) kejelasan tujuan; b) kelembagaan atau pejabat pembentuk yang tepat; c) kesesuaian antara jenis, hierarki, dan materi muatan; d) dapat dilaksanakan; e) kedayagunaan dan kehasilgunaan; f) kejelasan rumusan; dan g) keterbukaan.

Materi muatan yang terkandung dalam suatu peraturan perundang-undangan juga harus mencerminkan asas-asas meliputi: a) pengayoman; b) kemanusiaan; c) kebangsaan; d) kekeluargaan; e) kenusantaraan; f) bhinneka tunggal ika; g) keadilan; h) kesamaan kedudukan dalam hukum dan pemerintahan; i) ketertiban dan kepastian hukum; dan/atau j) keseimbangan, keserasian, dan keselarasan.

²⁹ Umar Said Sugiarto, *Pengantar Hukum Indonesia*, Op.cit, hlm 64

³⁰ *Ibid.*, hlm 64-65

2.2.3 Hierarki Peraturan Perundang-Undangan

Jenis-jenis peraturan perundang-undangan yang terdapat pada Hierarki Peraturan Perundang-undangan yang berlaku di Indonesia disebutkan dalam Pasal 7 Ayat (1) Undang-undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan (selanjutnya disebut Undang-Undang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan), jenis-jenis peraturan perundang-undangan yaitu terdiri atas:³¹

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat;
- c. Undang-Undang/Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang;
- d. Peraturan Pemerintah;
- e. Peraturan Presiden;
- f. Peraturan Daerah Provinsi; dan
- g. Peraturan Daerah Kabupaten/Kota.

Selanjutnya, Pasal 8 Ayat (1) UU Pembentukan Peraturan Perundang-undangan terdapat jenis peraturan perundang-undangan selain yang dimaksud dalam Pasal 7 Ayat (1) UU Pembentukan Peraturan Perundang-undangan yaitu mencakup peraturan yang ditetapkan oleh Majelis Permusyawaratan Rakyat, Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah, Mahkamah Agung, Mahkamah Konstitusi, Badan Pemeriksa Keuangan, Komisi Yudisial, Bank Indonesia, Menteri, badan, lembaga, atau komisi yang setingkat yang dibentuk dengan Undang-Undang atau Pemerintah atas perintah Undang-Undang, Dewan

³¹ Nurvazria Achir. *Normative Annotations to Regional Regulations on Transparency*. Jalrev 2 (1) 2020. hlm 86-87

Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi, Gubernur, Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten/Kota, Bupati/Walikota, Kepala Desa atau yang setingkat.

Selanjutnya, pada Pasal 8 Ayat (2) Undang-Undang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan menyebutkan bahwa terdapat Peraturan Perundang-undangan tersebut yang diakui keberadaannya dan mempunyai kekuatan hukum mengikat sepanjang diperintahkan oleh Peraturan Perundang-undangan yang lebih tinggi atau dibentuk berdasarkan kewenangan.

Tata urutan peraturan perundang-undangan sering dikaitkan dengan ajaran Hans Kelsen mengenai *Stufenbau des Recht* atau *The Hierarchy of Law*. Hans Kelsen berpendapat bahwa norma-norma hukum itu berjenjang-jenjang dan berlapis-lapis dalam suatu hierarki tata susunan, di mana suatu norma yang lebih rendah berlaku, bersumber, dan berdasar pada norma yang lebih tinggi, norma yang lebih tinggi berlaku, bersumber dan berdasar pada norma yang lebih tinggi lagi, dan seterusnya sampai pada suatu norma yang tidak dapat ditelusuri lebih lanjut dan bersifat hipotetis dan fiktif, yaitu Norma Dasar (*Grundnorm*).³²

Berdasarkan hal tersebut maka norma yang lebih rendah tingkatannya tidak boleh bertentangan dengan norma yang lebih tinggi tingkatannya. Norma Dasar yang merupakan norma tertinggi dalam sistem norma tersebut tidak lagi dibentuk oleh suatu norma yang lebih tinggi lagi, tetapi ditetapkan terlebih dahulu oleh masyarakat sebagai Norma Dasar yang merupakan gantungan bagi norma-norma yang berada di bawahnya sehingga suatu Norma Dasar tersebut dikatakan *pre-supposed*.

³² Hans Kelsen, 1945, *General Theory of Law and State*. New York: Russel & Russell. hlm 35

Teori Hans Kelsen tersebut dikembangkan oleh Hans Nawiasky dalam bukunya yang berjudul *Allgemeine Rechtslehre*. Ia mengemukakan bahwa sesuai dengan teori Hans Kelsen suatu norma hukum dari Negara manapun selalu berlapis-lapis dan berjenjang-jenjang, dimana norma di bawah berlaku, berdasar, dan bersumber pada norma yang lebih tinggi, norma yang lebih tinggi berlaku, berdasar, dan bersumber pada norma yang lebih tinggi lagi, sampai pada suatu norma yang tertinggi yang disebut Norma Dasar. Tetapi Hans Nawiasky juga berpendapat bahwa selain norma itu berlapis-lapis dan berjenjang-jenjang, norma hukum dari suatu Negara itu juga berkelompok-kelompok. Hans Nawiasky mengelompokkan norma-norma hukum dalam suatu Negara itu menjadi empat kelompok besar yaitu: a) *Staatsfundamentalnorm* (Norma Fundamental Negara); b) *Staatsgrundgesetz* (Aturan Dasar/Pokok Negara); c) *Formell Gesetz* (Undang-Undang Formal); d) *Verordnung & Autonome Satzung* (Aturan Pelaksana & Aturan Otonom).³³

Empat kelompok norma hukum tersebut hampir selalu ada dalam tata susunan norma hukum walaupun setiap Negara memiliki istilah dan jumlah norma hukum yang berbeda dalam setiap kelompoknya.

a. Norma Fundamental Negara

Menurut Hans Nawiasky, Norma Fundamental Negara berisi norma hukum yang merupakan dasar bagi pembentukan konstitusi atau undang-undang dasar suatu Negara (*staatsverfassung*), termasuk norma pengubahannya. A.Hamid Attamimi menjelaskan bahwa *Staatsfundamentalnorm* suatu Negara

³³ Maria Farida Indrati Soeprapto, *Ilmu Perundang-Undangan, Dasar-Dasar dan Pembentukannya*, Op.cit. hlm 27

meupakan landasan dasar filosofisnya yang mengandung kaidah-kaidah dasar bagi pengaturan Negara lebih lanjut.³⁴

b. Aturan Dasar/Pokok Negara

Aturan Dasar atau Pokok Negara (*Staatsgrundgesetz*) merupakan aturan-aturan umum yang masih bersifat pokok dan bersifat garis besar sehingga masih merupakan norma tunggal dan belum disertai norma sekunder. Menurut Hans Nawiasky, Aturan Dasar atau Pokok Negara dapat dituangkan di dalam suatu dokumen Negara yang disebut *Staatsverfassung*, atau dapat juga dituangkan dalam beberapa dokumen Negara yang tersebar. Setiap aturan dasar atau pokok negara biasanya mengatur antara lain: 1) hal-hal pembagian kekuasaan Negara di puncak pemerintahan; 2) hubungan antara lembaga-lembaga Negara; 3) hubungan antara Negara dengan warga negaranya.³⁵

c. Undang-Undang Formal

Norma dalam Undang-Undang (*Formell Gesetz*) merupakan norma hukum yang lebih konkret dan terperinci serta sudah dapat langsung berlaku dan mengikat dalam masyarakat. Suatu Undang-Undang (*Formell Gesetz*) sudah dapat mencantumkan norma-norma yang bersifat sanksi, baik itu sanksi pidana maupun sanksi pemaksa. Undang-undang (*Formell Gesetz*) merupakan norma-norma hukum yang selalu dibentuk oleh suatu lembaga legislatif, hal ini yang menjadi pembeda antara Undang-Undang dengan peraturan-peraturan lainnya.

³⁴ A. Hamid Attamimi, 1981, *UUD 1945 - TAP MPR Undang-Undang (kaitan norma hukum ketiganya)*, Jakarta. hlm 4

³⁵ Aziz Syamsuddin, 2011, *Proses & Teknik Penyusunan Undang-Undang*, Sinar Grafika, Jakarta. hlm 18

d. Peraturan Pelaksanaan dan Peraturan Otonom

Peraturan Pelaksanaan dan Peraturan Otonom berfungsi menyelenggarakan ketentuan dalam undang-undang. Hal yang membedakan dari kedua peraturan tersebut adalah dimana peraturan pelaksanaan bersumber dari kewenangan delegasi, sedangkan peraturan otonom bersumber dari kewenangan atribusi.

Sistem norma hukum yang berlaku di Indonesia sama halnya dengan teori yang dikemukakan oleh Hans kelsen yaitu *Stufenbau Theory*, secara umum dapat dikelompokkan peraturan perundang-undangan dalam empat tingkat yaitu:³⁶

- a. Ketentuan yang memuat norma dasar;
- b. Ketentuan legislatif yang menjabarkan norma dasar;
- c. Ketentuan yang dibentuk oleh pemerintahan sebagai aturan pelaksanaan; dan
- d. Ketentuan organik untuk mengoperasionalkan secara rinci peraturan pemerintah.

Berdasarkan teori Hans Kelsen, struktur tata hukum Indonesia adalah:³⁷

- a. *Staatsfundamentalnorm*: Pancasila (Pembukaan UUD 1945);
- b. *Staatsgrundgesetz*: Batang Tubuh UUD 1945, TAP MPR, dan Konvensi Katanegaraan;
- c. *Formell Gesetz*: Undang-Undang;
- d. *Verordnung & Autonome Satzung*: secara hierarkis mulai dari Peraturan Pemerintah hingga Keputusan Bupati atau Walikota Kekuatan hukum dari

³⁶ Yuliandri, 2010, *Asas-Asas Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan Yang Baik*, Raja Grafindo, Jakarta. hlm 21

³⁷ Jimly Asshiddiqie & M. Ali Safaat, 2006, *Teori Hans Kelsen Tentang Hukum*, Jakarta: Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI. hlm 171

setiap peraturan perundang-undangan sesuai dengan hierarki peraturan perundang-undangan yang disebutkan dalam Pasal 7 Ayat (1) UU Pembentukan Peraturan Perundang-undangan. Ajaran tentang tata urutan peraturan perundang-undangan menurut Bagir Manan mengandung beberapa prinsip, yakni:

- a. Peraturan perundang-undangan tingkat lebih rendah harus bersumber atau memiliki dasar hukum dari suatu peraturan perundang-undangan tingkat lebih tinggi;
- b. Isi atau materi muatan peraturan perundang-undangan tingkat lebih rendah tidak boleh menyimpangi atau bertentangan dengan peraturan perundang-undangan tingkat lebih tinggi, kecuali apabila peraturan perundang-undangan yang lebih tinggi dibuat tanpa wewenang (*onbevoegd*) atau melampaui wewenang (*deternement de pouvoir*).
- c. Harus diadakan mekanisme yang menjaga dan menjamin agar prinsip tersebut tidak disimpangi atau dilanggar.

2.2.4 Pembentukan Peraturan Perundangan-Undangan

1. Pembentukan Undang-Undang

a. Perencanaan Undang-Undang

Penyusunan daftar Rancangan Undang-Undang (disingkat RUU) yang masuk dalam Prolegnas didasarkan atas: 1) Perintah UUD NKRI Tahun 1945; 2) Perintah Ketetapan MPR; 3) Perintah UU lainnya; 4) Sistem perencanaan pembangunan nasional; 5) Rencana pembangunan jangka panjang nasional; 6) Rencana pembangunan jangka menengah; 7) Rencana kerja pemerintah dan rencana strategis DPR; 8) Aspirasi dan kebutuhan masyarakat.

Penyusunan Prolegnas memuat judul RUU, materi yang diatur, dan keterkaitannya dengan peraturan perundang-undangan lainnya. Materi yang diatur dan keterkaitannya dengan peraturan perundang-undang lainnya merupakan keterangan mengenai konsep RUU yang meliputi:

- 1) Latar belakang dan tujuan penyusunan;
- 2) Sasaran yang ingin diwujudkan;
- 3) Jangkauan dan arah peraturan.

b. Penyusunan Undang-Undang

Proses penyusunan Undang-Undang mulai dari perencanaan RUU berdasarkan daftar prioritas Prolegnas. Kemudian penyiapan RUU yang diajukan oleh Presiden atau DPR. Dalam pengajuan RUU, baik yang berasal dari DPR, Presiden atau DPD harus disertai Naskah Akademik. UU Pembentukan Peraturan Perundang-undangan menjadikan Naskah Akademik sebagai persyaratan dalam pengajuan sebuah RUU, kecuali terhadap RUU, mengenai:

- 1) APBN;
- 2) Penetapan Perpu; atau
- 3) Pencabutan UU atau pencabutan Perpu; yang cukup disertai dengan keterangan yang memuat pokok pikiran dan materi muatan yang diatur.

c. Pembahasan Rancangan Undang-Undang

Ketentuan Pasal 65 Ayat (1) UU Pembentukan Peraturan Perundang-undangan menjelaskan bahwa pembahasan RUU dilakukan oleh DPR bersama Presiden atau Menteri yang ditugasi. Hal ini sesuai Pasal 20 Ayat (2) UUD NKRI Tahun 1945, yakni setiap rancangan undang-undang dibahas oleh DPR dan Presiden untuk mendapat persetujuan bersama. Adapun pelibatan atau

keikutsertaan DPD dalam pembahasan RUU hanya dilakukan apabila RUU yang dibahas terkait dengan: a) Otonomi daerah; b) Hubungan pusat dan daerah; c) Pembentukan, pemekaran, penggabungan daerah; d) Pengelolaan sumber daya alam dan sumber daya ekonomi lainnya; dan e) Perimbangan keuangan pusat dan daerah.

d. Pengesahan Rancangan Undang-Undang

Sesuai ketentuan Pasal 72 UU Pembentukan Peraturan Perundang-undangan bahwa RUU yang telah disetujui bersama oleh DPR dan Presiden disampaikan oleh pimpinan DPR kepada Presiden untuk disahkan menjadi UU. Penyampaian RUU dilakukan dalam jangka waktu paling lama 7 (tujuh) hari sejak tanggal persetujuan bersama. Penentuan tenggang waktu 7 (tujuh) hari dianggap layak untuk mempersiapkan segala yang berkaitan dengan teknis penulisan RUU ke lembaran resmi Presiden sampai dengan penandatanganan pengesahan UU oleh Presiden dan penandatanganan sekaligus pengundangan ke Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) oleh Menteri Hukum dan HAM.

e. Pengundangan

Pengundangan peraturan perundang-undangan didalam UU Pembentukan Peraturan Perundang-undangan tetap dilakukan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia, Berita Negara Republik Indonesia, Tambahan Berita Negara Republik Indonesia, Lembaran Daerah, Tambahan Lembaran Daerah, atau Berita Daerah. Penempatan peraturan perundang-undangan didalam Lembaran Negara Republik Indonesia dan Berita Negara Republik Indonesia hanya berupa batang tubuh peraturan perundang-undangan. Sementara penjelasan peraturan

perundang-undangan yang dimuat dalam Lembaran Negara Republik Indonesia dimuat dalam Tambahan Berita Negara Republik Indonesia. Demikian pula penjelasan peraturan perundang-undangan yang dimuat dalam Berita Negara Republik Indonesia dimuat dalam Tambahan Berita Negara Republik Indonesia.

f. Penyebarluasan

Penyebarluasan Prolegnas, RUU, dan Undang-Undang merupakan kegiatan untuk memberikan informasi dan/atau memperoleh masukan masyarakat serta para pemangku kepentingan mengenai Prolegnas dan RUU yang sedang disusun, dibahas, dan yang telah diundangkan agar masyarakat dapat memberikan masukan atau tanggapan terhadap Prolegnas dan RUU tersebut atau memahami Undang-Undang yang telah diundangkan. Kegiatan penyebarluasan tersebut dilakukan melalui media elektronik dan/atau media cetak.

2. Pembentukan Peraturan Pemerintah

Untuk mendapatkan deskripsi lebih jelas mengenai peraturan pemerintah, terdapat karakteristik yang melekat pada peraturan pemerintah sebagaimana diungkapkan oleh A. Hamid S. Attamimi, sedikitnya terdapat lima karakter khusus, yaitu:³⁸

- a. Peraturan pemerintah tidak dapat dibentuk tanpa terlebih dahulu adanya undang-undang yang menjadi induknya;
- b. Peraturan pemerintah tidak dapat mencantumkan sanksi pidana apabila undang-undang yang bersangkutan tidak mencantumkan sanksi pidana;

³⁸ Maria Farida Indrati Soeprapto, 2006, *Ilmu Perundang-Undangan, Dasar-Dasar dan Pembentukannya*, Op.cit. hlm 99

- c. Ketentuan peraturan pemerintah tidak dapat menambahkan atau mengurangi ketentuan undang-undang yang bersangkutan;
- d. Untuk menjalankan, menjabarkan, atau merinci ketentuan undang-undang, peraturan pemerintah dapat dibentuk meski ketentuan undang-undangnya tidak meminta secara tegas;
- e. Ketentuan-ketentuan peraturan pemerintah berisi peraturan atau gabungan peraturan dan penetapan, peraturan pemerintah tidak berisi penetapan semata-mata.