

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal terhadap objek permasalahan yang telah dikaji sebagai berikut:

1. Secara filosofis, urgensi pembentukan peraturan tentang *e-Sports* dapat mengacu pada 2 (dua) sila Pancasila yang dapat dijadikan sebagai sumber atau dasar filosofis untuk dibentuknya aturan mengenai *e-Sports*, yakni sila Kedua Pancasila “Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab”, dan sila Ketiga Pancasila “Persatuan Indonesia”. Secara sosiologis, urgensi pembentukan peraturan terkait *e-Sports* didasarkan pada adanya keharusan untuk memenuhi kebutuhan hukum masyarakat. Keharusan untuk membentuk peraturan tentang *e-Sports* pun didasari atas kenyataan atau kondisi yang terlihat di masyarakat saat ini. Adanya realitas yang bersandar pada keresahan masyarakat saat ini, dapat menjadi poin penting dan menjadi jawaban agar terpenuhinya serta terakomodirnya kebutuhan masyarakat melalui pembentukan peraturan tentang *e-Sports*. Secara yuridis, urgensi pembentukan peraturan tentang *e-Sports* dapat dilakukan melalui perubahan atau penyempurnaan peraturan yang sudah ada dan sama mengatur tentang sistem keolahragaan nasional. Adapun peraturan yang dimaksud ialah, melalui Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

2. Konsep pengaturan *e-Sports* dapat dijadikan sebagai pokok bahasan tambahan dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, melalui proses perubahan atau revisi. Adapun konsep pengaturan *e-Sports* yang dapat dijadikan sebagai pokok bahasan tambahan dalam revisi undang-undang yang dimaksud, meliputi:
 - a. Definisi dan Ruang Lingkup *E-Sports* sebagai Olahraga Khusus.
 - b. Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Elektronik (*e-Sports*)
 - c. Pelaku Olahraga Elektronik (*E-Sport*)
 - d. Tugas, Wewenang, dan Tanggung Jawab Pemerintah Terhadap Olahraga Elektronik (*e-Sports*)

5.2 Saran

1. Direkomendasikan kepada pemerintah untuk membentuk peraturan olahraga elektronik atau *Electronic Sports* melalui perubahan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, sebagai keharusan untuk memenuhi kebutuhan hukum masyarakat, dengan mempertimbangkan uraian hasil penelitian peneliti diatas.
2. Direkomendasikan kepada Badan Pembinaan Hukum Nasional dan Badan Legislasi Dewan Perwakilan Rakyat untuk membuka akses (offline dan/atau online) kepada masyarakat, khususnya bagi para pelaku olahraga elektronik untuk dapat menghimpun aspirasi masyarakat terkait pengaturan *e-Sports*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Umar Said Sugiarto. 2013. *Pengantar Hukum Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.

Ni'matul Huda. 2011. *Teori dan Pengujian Peraturan Perundang-Undangan*. Bandung: Nusamedia.

Azis Syamsuddin. 2011. *Proses dan Teknik Penyusunan Undang-Undang*. Jakarta: Sinar Grafika.

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

Yuliani. 2010. *Asas-Asas Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan Yang Baik*. Jakarta: Raja Grafindo.

Satjipto Rahardjo, 2006. *Membedah Hukum Progresif*. Jakarta: Kompas.

Jimly Asshiddiqie, M. Ali Safaat. 2006. *Teori Hans Kelsen Tentang Hukum*. Jakarta: Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia.

Rosjidi Ranggawidjaja. 1998. *Pengantar Ilmu Perundang-Undangan Indonesia*. Bandung: Mandar Maju.

I Made Pasek Diantha. 2016. *Metodologi Penelitian Hukum Normatif Dalam Justifikasi Teori Hukum*. Jakarta: PT.Kharisma Putra Utama.

Ishaq. 2017. *Metode Penelitian Hukum Dan Penulisan Skripsi, Tesis, Serta Disertasi*, Bandung: Alfabeta

Mukhtie Fadjar ND & Yulianto Achmad. 2017. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Bagir Manan. 1992, *Dasar-Dasar Perundang-Undangan Indonesia*. Jakarta: Ind-Hill-Co.

H. Rojidi Ranggawijaya. 1998, *Pengantar Ilmu Perundang-undangan Indonesia*. Mandar Maju, Bandung.

Peter Mahmud. 2010. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Prenada Media Group.

Waluyo. 2008. *Penelitian Hukum Dalam Praktek*. Jakarta: Sinar Grafika

Zainuddin Ali. 2016. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.

Jurnal:

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

Nurvazria Achir. *Normative Annotations To Regional Regulations On Transparency*. Jalrev 2 (1) 2020

Muhamad Ngafifi. 2014. *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Volume 1. Nomor 2

Faidillah Kurniawan. 2019. *Jurnal Olahraga Prestasi (JORPRES)*

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

Taufik H. Simatupang. 2019. *Establishing the Concept of The Executive Review in The Indonesian Constitutional Law System*). Jurnal Penelitian Hukum De Jure Vol. 19 No. 2

The rationale for the reclassification of personality disorder in the 11th revision of the International Classification of Diseases (ICD-11), World Health Organisation, 2018

Undang-Undang:

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional

Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia

Undang-Undang No. 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Presiden No. 95 Tahun 2017 Tentang Peningkatan Prestasi Olahraga Nasional

Peraturan Presiden No. 72 Tahun 2015 Tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden No. 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif

Peraturan Pemerintah No. 18 Tahun 1984 Tentang Olahraga Profesional

Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan

Situs Internet:

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

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

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

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

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

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

<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

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

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

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

<https://esports.id/pubg/news/2019/11/3e77a14629775492504515dc4b23deda/unip-in-seaca-2019-dan-harapan-masa-depan-esports-indonesia>, diakses pada tanggal 28 Januari 2021

<https://iespa.or.id/hall-of-fame/#>, diakses pada tanggal 28 Januari 2021.