

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan aktivitas yang dilakukan oleh manusia yang penerapannya sudah kita laksanakan sejak kita kecil dulu. Mengendarai sepeda, bermain bola, merupakan sebuah aktivitas dalam satu rumpun yakni olahraga. Permainan yang terdapat pada olahraga tentunya dijunjung oleh sportivitas yang tinggi, hal ini dilakukan sebagai konsep moral agar tunduk seratus persen pada peraturan serta penghargaan terhadap lawan main dan juga harga diri.

Maka dari itu, pendidikan jasmani dalam hal olahraga sejak dini begitu penting. Aktivitas fisik dijadikan sebagai metode utama dalam pembelajaran demi mencapai tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri. Oleh karena itu sistematis pembelajaran pendidikan jasmani harus mengacu kepada konsep belajar gerak.¹ Penulis akan memaparkan beberapa pengertian Pendidikan jasmani menurut para ahli:

- a. Menurut Mahendra, Pendidikan jasmani ialah “Proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.²

¹ M.E.Winarno, *Perspektif Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, (Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2006), hal 40.

² Sukirman Dahramamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Purwangan: Keppel Press, 2005), hal 8

- b. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.³

Dasar hukum yang mengatur sistem keolahragaan yang berada di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang kemudian diperbarui dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan sebagai Undang-Undang terbaru yang mengatur tentang aktivitas Keolahragaan yang ada di Indonesia. Undang-Undang ini dibentuk dengan tujuan untuk mengatur sistem keolahragaan yang diselenggarakan berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pada Bab 2 UU No. 11 Tahun 2022 menjelaskan tentang dasar, fungsi, dan tujuan dari keolahragaan itu sendiri.

Pada era modern sekarang ini, hadir yang namanya *E-Sports*. *E-Sports* adalah kombinasi dari elektronik dan *sports* yang berarti menggunakan perangkat elektronik sebagai fasilitas untuk berpartisipasi didalam ranah kompetitif olahraga. Dapat dikatakan bahwa olahraga elektronik ini berada dalam bentuk permainan *video games*. Sejarah perkembangan *E-Sports* di Indonesia masih dalam tahap pengembangan di awal penemuan teknologi,

³ Abdullah dan Manadji, *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*, (Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud,1994), hal 5.

khususnya komputer dan perangkat pendukungnya. Ketika komputer pertama khusus bermain game ditemukan pada 1951, Indonesia masih meraba dunia luas kemudian konsol *games* pertama dikenalkan pada dunia di era 1960-1967 Indonesia tengah berada dalam masa transisi kepemimpinan dari Ir. Soekarno ke Soeharto.⁴

Munculnya internet pada 1983 menjadi langkah awal yang mengakrabkan Indonesia dan dunia kepada *games online*, dengan teknologi jaringan yang membuat sebuah game dapat diarahkan oleh banyak orang di berbagai negara dalam satu waktu, game sudah menjadi populer ke penjuru dunia termasuk Indonesia.⁵ Pada tahun 1983, koneksi internet yang pertama masuk ke Indonesia dicetus oleh Joseph Luhukay yaitu seorang akademisi dari Departemen Ilmu Komputer Universitas Indonesia.⁶ Muncul *Netrek* pada 1988 sebagai *games* internet pertama yang menggunakan *metaserver*, menjadi pijakan selanjutnya dari kemunculan kompetisi-kompetisi *games* di dunia, termasuk di Indonesia.⁷ Pada awalnya, *games* yang berkompetisi dalam skala besar dan melibatkan banyak negara akan masuk ke dalam kategori *E-Sports*. Indonesia cukup tertinggal soal teknologi, contohnya tentang internet sendiri. Penggunaan internet mulai banyak digunakan di Indonesia pada tahun 1994, ketika IndoNet

⁴ KumparanSPORT, “*Sejarah eSports Indonesia Dari Warnet Menuju Panggung Dunia*”, <https://kumparan.com/kumparansport/sejarah-esports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378/1> , diakses 4 Maret 2022.

⁵ *Ibid*

⁶ Merdeka, “*Awal Mula Internet Masuk Indonesia*”, <https://www.merdeka.com/teknologi/awal-mula-internet-masuk-indonesia.html> , diakses 2 Maret 2022

⁷ KumparanSport, *loc. cit.*

muncul sebagai *ISP (Internet Service Provider)* komersial pertama.⁸ Muncul adanya komputer yang dilengkapi dengan fitur jaringan internet membuat *games* online di Indonesia mulai banyak dikenal luas dan dari sini perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan munculnya warung internet (*warnet*). Alhasil, semakin banyak orang yang bisa bermain *games* online. Dan bisa jadi, *games* yang dimainkan itu termasuk kategori *E-Sports*.⁹

E-Sports secara singkat dapat digambarkan sebagai permainan komputer yang berada dalam ranah kompetitif. *E-Sports* memiliki kategori amatir dan profesional, serta memiliki banyak kesamaan dengan olahraga konvensional. Selanjutnya, tujuan *E-Sports* dimainkan adalah untuk mengasah *skill* atau kemampuan pemain dalam penggunaan teknologi digital dan juga meningkatkan kemahiran bermain dalam permainan yang dimainkan. Permainan *E-Sports* harus menampilkan objektivitas yang dapat digunakan untuk menilai kinerja para pemain dalam permainan.

Setiap cabang olahraga pasti memiliki organisasi tersendiri, sebagai contoh *FIFA*, organisasi dunia yang mewadahi sepak bola dalam skala internasional, dan *PSSI* adalah organisasi sepak bola yang mewadahi penggemar sepak bola dalam skala nasional. *Internasional E-Sports Federation (IESF)* adalah organisasi global yang dibentuk dan ditemukan oleh 9 negara dari Eropa dan Asia, bertujuan untuk mempromosikan dan memajukan *E-Sports* dan

⁸Marcel Rombe Baan, “Sejak Kapan Masyarakat Indonesia Nikmati Internet?”, <https://stei.itb.ac.id/blog/2017/06/19/sejak-kapan-masyarakat-indonesia-nikmati-internet/>, diakses 3 Maret 2022

⁹Faidillah Kurniawan, “*E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*”. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)* 15 (2), 2019, hal.61-66.

menjaminakan *E-Sports* sama dengan olahraga lainnya. Untuk saat ini anggota dari *IESF* sendiri sudah mencapai 46 negara. Nama organisasi *E-Sports* pada Indonesia yaitu *IESPA (Indonesia E-Sport Association)*. *IESPA* merupakan salah satu bentuk diplomasi publik sebagai salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah bagi suatu negara terhadap publik sendiri maupun masyarakat Internasional. Bagaimana individu di seluruh dunia mengetahui dan memahami satu sama lain. Berfokuskan pada interaksi *people to people* serta menekankan hubungan manusia yang mendasar pada inti dari semua hak asasi manusia. Diplomasi publik membangun jembatan berdasarkan pengalaman bersama antara negara, lembaga, organisasi, dan individu.

Mengenai jenis-jenis dari *E-Sports* sendiri dikelompokkan dari platform bermain game antara lain adalah sebagai berikut:

- a. *Arcade games*, yaitu *video games* yang dimainkan pada tempat tertentu yang biasanya dimainkan dalam bentuk mesin box yang didesain untuk melengkapi permainan tersebut. Di Indonesia, *arcade games* biasa disebut dengan *ding-dong*. Contoh *arcade games* yaitu seperti *pinball* atau juga permainan mencapit boneka yang biasa ada pada mall tertentu.
- b. *PC Games*, yaitu permainan *video games* yang dimainkan dengan bantuan perangkat komputer sebagai alat penggerak permainan.
- c. *Console Games*, yaitu permainan *video games* yang menggunakan perangkat tertentu yang diciptakan untuk memainkan permainan

tersebut. Contoh console games seperti PlayStation/PS, Nintendo, dan juga Xbox.

- d. *Mobile games*, yaitu permainan video *games* yang dimainkan khusus dengan menggunakan alat komunikasi yaitu *handphone*.

Selain dari platform, *E-Sports* dapat dikelompokkan berdasarkan kategori/*genre*, yaitu sebagai berikut:

- a. *Action*, yaitu sebuah genre permainan yang menuntut pemain untuk mengambil tindakan secara cepat demi memenuhi misi yang telah diberikan.
- b. *Fighting*, yaitu sebuah genre permainan yang membuat pemain untuk bertarung agar memperoleh kemenangan permainan.
- c. *Shooting*, yaitu genre dimana pemain tersebut akan terlibat dalam baku tembak yang juga mengasah kemampuan bidikan tembakan dalam permainan tersebut.
- d. *Racing*, yaitu pemain akan ikut berpartisipasi dalam ajang balap yang mengasah keterampilan mengemudi kendaraan balap.
- e. *Sport*, yaitu sebuah genre permainan yang membuat pemain nya bermain dalam ajang olahraga konvensional yang digerakan karakternya sesuai dengan olahraga yang dimainkan.
- f. *Adventure*, yaitu sebuah genre permainan yang memberikan kesan berpetualang pada jalan cerita yang akan dimainkan dan tentunya ada banyak rintangan yang akan diberikan dalam petualangan.

g. *Strategy*, yaitu permainan yang mengandalkan strategi pikiran pemain dalam menyelesaikan rintangan maupun teka teki yang diberikan demi menyelesaikan misi yang telah diberikan didalam permainan tersebut.

h. *RPG (Role Playing Game)*, yaitu sebuah permainan dimana pemain akan memerankan sebuah karakter yang akan berjalan dengan alur cerita dari karakter permainan tersebut.

Penulis telah menganalisa bahwa setidaknya ada beberapa aspek dalam *E-Sports* yang membuatnya dapat dimasukkan kedalam kategori olahraga yakni :

a. *Play* (Bermain)

Bermain merupakan unsur terpenting pada olahraga. *E-Sports* memiliki unsur bermain walaupun bermain dalam *E-Sports* dilakukan dalam bentuk permainan *games* tetapi didalam *games* tersebut terdapat banyak faktor yang membuat permainan yang dimainkan menjadi suatu hal yang kompleks dalam mencapai sebuah kemenangan. Tentunya hal ini dapat dikatakan sebuah olahraga yang menguras tenaga pikiran untuk dapat menentukan suatu strategi yang baik dalam bermain.

b. *Organized* (Peraturan)

Sebuah olahraga diatur dan memiliki peraturan. Sebuah kompetisi *E-Sports* memiliki aturan baik dalam kompetisinya maupun didalam permainan tersebut terdapat aturan yang harus ditaati dan dijalankan oleh para pemain.

c. *Competition* (Kompetisi).

Kompetisi *E-Sports* dari tahun ke tahun semakin berkembang pesat, bahkan telah diadakan kompetisi *E-Sports* baik didalam negara maupun secara skala internasional (antar negara).

d. *Skill* (Keterampilan),

Dalam *E-Sports*, bermain game harus memiliki keterampilan baik keterampilan untuk mengendalikan perangkat yang dimainkan, maupun keterampilan dalam konteks kecerdasan untuk membuat strategi dan mengambil keputusan dalam permainan.

e. *Physicality* (Fisik)

Salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. *E-Sports* dominan menggunakan kemampuan berpikir sama halnya dengan catur. Duduk dan menekan tombol *controler* merupakan kegiatan fisik. Selain itu, ketika seseorang berpikir maka secara tidak langsung mengeluarkan energi dan menguras stamina. Hal tersebut yang menjadikan *E-Sport* termasuk olahraga.¹⁰

Terdapat banyak faktor yang berada dalam ranah *E-Sports* yang menjadikan *E-Sports* berbeda dengan olahraga pada umumnya. Pada tanggal 18 Januari 2020, *KEMENPORA* (Kementerian Pemuda dan Olahraga) telah meresmikan Pengurus Besar *E-Sports* Indonesia (*PBESI*). Meski baru berdiri, *PBESI* telah mengemban tanggung jawab yang besar untuk membuat regulasi resmi yang

¹⁰ Yudha Bela Persada, *Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, Dan Filosofi Olahraga)*. Skripsi. Semarang: Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, hal 28-41

mengatur *E-Sports* di Indonesia lebih jelas, termasuk perlindungan pemain/atlet profesional *E-Sports* dan tim *E-Sports* dengan cara dibentuknya Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang pelaksanaan kegiatan *E-Sports* di Indonesia. Namun, apakah PBESI telah menerapkan butir-butir pasal dari peraturan yang telah mereka buat. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk meneliti peraturan bagi *E-Sports* yang berada di negara kita ini yaitu Indonesia dengan membandingkan aspek-aspek tertentu seperti kesejahteraan atlet, dan juga liga dengan Undang-Undang yang berlaku yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

Kemudian, penulis juga tertarik meneliti hal-hal mengenai *E-Sports* dikarenakan masih banyak orang yang memiliki persepsi yang abstrak dengan mendengar kata *E-Sports*. Masih banyak orang yang kerap mengartikan *E-Sports* sebagai suatu permainan *games* melainkan bukan suatu olahraga. Pada penelitian ini, penulis akan menjabarkan secara rinci tentang apa itu *E-Sports*. Apakah *E-Sports* dapat dikatakan sebuah olahraga berbasis permainan *games* atau olahraga yang dilengkapi dengan perangkat elektronik. Bagaimana pengaturan dan penyelenggaraan *E-Sports* yang ada di negara kita, apakah negara kita sudah memiliki kompetensi yang baik pada bidang olahraga elektronik.

Aspek-aspek tertentu yang membuat *E-Sports* kerap dijadikan suatu olahraga tentunya akan dibahas didalam penelitian tugas akhir ini dan juga perbedaan diantara *E-Sports* dengan olahraga yang pada umumnya kerap dilakukan pada kehidupan masyarakat. Mulai dari teori dan juga konsep yang

dijadikan sebagai sumber pengetahuan peneliti untuk masuk ke dalam analisis dan juga pembahasan yang akan mengulas secara spesifik mengenai *E-Sports*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan *E-Sport* di Indonesia guna kesejahteraan atlet *E-Sports* ?
2. Bagaimana perbandingan pengaturan dan penyelenggaraan kompetisi *E-Sports* dengan Olahraga Konvensional ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Agar mengetahui bahwa peraturan yang mengatur tentang *E-Sports* di Indonesia masih berkaitan dengan Undang-Undang Keolahragaan
2. Menemukan suatu pengembangan hukum yang bertujuan untuk memajukan *E-Sports* Indonesia kedepannya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Menambah referensi sudut pandang untuk membedakan perbedaan dari olahraga elektronik dengan olahraga konvensional.
- b. Menjadi salah satu sumber pemikiran yang berguna untuk mengembangkan lebih lanjut aturan-aturan dalam ranah olahraga elektronik.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Memberikan Input dan masukan bagi pihak-pihak yang bertanggung jawab atas pembentukan peraturan Olahraga Elektronik/Esport.
- b. Memberikan manfaat bagi masyarakat luas untuk menjadikan penelitian ini sebagai dasar untuk mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan Olahraga Elektronik.

1.5 Sistematika Penulisan

1. Bab I, Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menguraikan apa yang menjadi latar belakang masalah dan dirumuskan melalui beberapa pertanyaan dalam rumusan permasalahan. Kemudian penulis juga akan menjelaskan tujuan dari dilakukannya penelitian ini serta manfaat yang dihasilkan dari penulisan penelitian.

2. Bab II, Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini, penulis akan membahas mengenai hal-hal mengenai olahraga, olahraga elektronik, dan pembentukan Persatuan Besar Esport Indonesia (*PBESI*) beserta peraturan yang diterbitkan oleh *PBESI* itu sendiri

yaitu Peraturan *PBESI* Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan *E-Sports* di Indonesia.

3. Bab III, Metode Penelitian

Dalam bab ini penulis akan menguraikan cara cara atau metode bagaimana penulis dapat melakukan penulisan ini. Dalam menjelaskan metode penelitian, penulis menggunakan standard yang dikeluarkan oleh Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan, diantaranya adalah: jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, dan analisis data.

4. Bab IV, Hasil Penelitian dan Analisis

Pada bab ini, penulis akan menguraikan serta menjawab rumusan masalah yang ada menggunakan paparan dari hasil-hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V, Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini, penulis akan merangkum hasil dari penelitian dan pembahasan yang ada menjadi suatu kesimpulan yang akan menjawab pertanyaan pada rumusan masalah Bab I. Penulis juga akan memberikan usulan dan juga evaluasi bagi perkembangan hukum *E-Sports/Olahraga Elektronik* kedepannya.