

Pengenaan Sanksi bagi Pelatih Tim Esports Menurut Undang-Undang No. 3 Tahun 2005  
Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

Moch. Alfariszi<sup>1</sup>

Fakultas Hukum

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jalan Semolowaru Nomor 45, Surabaya 60118, Indonesia

089616806943, [alfarizi621@gmail.com](mailto:alfarizi621@gmail.com)

### Abstrak

Olahraga merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh setiap manusia baik dari golongan muda dan golongan usia lanjut yang menggerakkan anggota tubuhnya dengan bertujuan untuk menyehatkan tubuh masing-masing agar terhindar dari segala macam penyakit dan terus berkembang seiring berjalannya dengan waktu yang mampu untuk dijadikan profesi. Esports merupakan keolahragaan berbasis *virtual* yang dilakukan minimal 2 tim yang saling bertanding untuk mendapatkan gelar juara. Esports di Indonesia sendiri telah didukung oleh negara baru-baru ini yang terbukti dengan dibentuknya organisasi PBESI atau Pengurus Besar Esports Indonesia yang telah mengeluarkan peraturan PBESI guna untuk mengatur serta mengawasi kegiatan esports di Indonesia. Dalam keolahragaan esports tersebut juga ada profesi dari seorang pelatih keolahragaan dan memiliki peranan penting dalam sebuah kejuaraan keolahragaan. Akan tetapi pada produk hukum yakni yang berupa undang-undang sistem keolahragaan nasional, pelatih tim esports di Indonesia tidak mengatur mengenai regulasi tersebut dan ditakutkan bahwa terjadi permasalahan yang akan terjadi kedepannya dan oleh karena itu diperlukannya sebuah kaidah hukum yang akan mengatur mengenai pelatih tim esports tersebut.

Kata kunci : Esports, Pelatih Tim Esports, Regulasi Esports

### Abstract

*Sport is an activity or activity carried out by every human being, both young and old, who move their limbs with the aim of nourishing their respective bodies to avoid all kinds of diseases and continue to develop over time that is able to become a profession. Esports is a virtual-based sport where at least 2 teams compete against each other to win the title. Esports in Indonesia itself has been supported by the state recently as evidenced by the formation of the PBESI organization or the Indonesian Esports Executive Board which has issued PBESI regulations to regulate and supervise esports activities in Indonesia. In this esports sport there is also the profession of a sports coach and has an important role in a sports championship. However, in legal products, namely in the form of a national sports system law, esports team coaches in Indonesia do not regulate these regulations and it is feared that problems will occur in the future and therefore a legal rule is needed that will regulate the esports team coaches.*

*Keywords : Esports, Esports Team Coach, Esports Regulation*

---

<sup>1</sup> Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No.45 , [alfarizi621@gmail.com](mailto:alfarizi621@gmail.com)

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman sekarang tergolong cepat hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih dari zaman ke zaman atau dapat disebut dengan perkembangan IPTEK atau Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Seluruh perusahaan dari berbagai macam negara ini berlomba-lomba untuk menciptakan teknologi yang seanggih-canggihnya dengan tingkat keefisiensi yang tinggi dan ramah lingkungan agar tidak mengganggu lingkungan sekitar serta pembuatannya dengan biaya yang sedikit dan mengambil keuntungan yang sebesar-besarnya.

Kemajuan jaman yang cepat ini juga dirasakan pada sektor keolahragaan yang ada di Indonesia, dari waktu ke waktu perkembangan dunia olahraga semakin cepat dan memiliki berbagai jenis cabang olahraga dan bermacam-macam. Contohnya seperti adanya keolahragaan memanah, sepeda balap, dan lain sebagainya. Dan ini merupakan peluang bagi atlet muda untuk menggali potensinya pada keolahragaan cabang baru tersebut dikarenakan masih kurangnya minat pada keolahragaan tersebut.

Pada pandemi covid 19 yang telah mewabah di Indonesia hampir 2 tahun lamanya ini menyebabkan turnamen keolahragaan yang di Indonesia tidak diadakan. Hal ini sebagai bentuk antisipasi dari penularan virus covid 19 agar tidak memburuk dan mempercepat pemulihan yang ada di Negara Indonesia serta mempercepat pemulihan perekonomian di Indonesia. Pemerintah dalam hal ini menangani masalah tersebut dengan diadakannya turnamen-turnamen keolahragaan yang berbasis *virtual* dan mampu untuk menarik perhatian para generasi muda, yakni cabang keolahragaan *esports* atau *electronic sports*.

Esports di Indonesia saat ini sudah mulai populer dikalangan anak muda, hal ini dikarenakan banyaknya golongan muda yang gemar bermain *game* dan membuat konten pada platform *youtube* yang berisikan tentang sebuah cara atau taktik untuk memenangkan pada suatu pertandingan dengan mudah. Esports merupakan cabang keolahragaan berbasis *virtual* yang membutuhkan alat atau *gear* yang dilakukan oleh minimal 2 tim dalam satu pertandingan yang beranggotakan 5 orang dalam 1 tim untuk memperebutkan gelar juara.

Pada keolahragaan esports juga memiliki kategori-kategori *game* tertentu untuk dapat dipertandingkan, yakni adanya kategori *game FPS (First Person Shooter)*, *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, *Battle Royale* dan lain sebagainya. Jika membicarakan mengenai dunia keolahragaan maka disinggung juga mengenai adanya sosok dari atlet yang bermain pada pertandingan tersebut. Atlet ini memiliki peranan penting dalam kejuaraan keolahragaan, hal ini dikarenakan atlet akan mengerahkan seluruh kemampuannya untuk memenangkan suatu pertandingan dan mampu untuk mengharumkan nama bangsa dan negara yang sedang atlet tersebut bela. Dibalik kesuksesan dari seorang atlet tersebut, ada yang dinamakan seorang pelatih keolahragaan. Pelatih keolahragaan ini memiliki tujuan untuk mendidik anak didiknya serta menggali potensi anak didiknya untuk menjadi atlet berbakat dan mampu

untuk bertanding pada sebuah kejuaraan keolahragaan yang mampu untuk mengharumkan dan membanggakan nama bangsa dan negara Indonesia.

Pelatih merupakan profesi pekerjaan yang bertuju pada keolahragaan yang dilindungi oleh negara dikarenakan dengan adanya pelatih tersebut dapat melatih atlet tersebut yang mampu untuk menghasilkan prestasi-prestasi yang membanggakan bagi bangsa Indonesia sendiri dan lebih dikenal oleh negara lain serta diakui prestasinya oleh mancanegara. Hal ini juga berlaku pada pelatih pada cabang keolahragaan esports, yang melatih dan memberikan arahan kepada anggota tim untuk dapat menggali potensi para atlet, mengikuti kejuaraan baik itu dari nasional ataupun internasional, dan mampu untuk memenangkan kejuaraan tersebut serta mendapatkan prestasi-prestasi yang gemilang.

Namun Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tersebut tidak mampu untuk mencakup seluruh cabang keolahragaan yang ada di Indonesia dapat dicontohkan dengan cabang olahraga esports, dan menyebabkan serta berimbas kepada profesi pelatih tim esports yang ada di Indonesia. Yang menyebabkan kurangnya minat para generasi muda untuk menjadi seorang pelatih tim esports. Terjadinya kekosongan hukum mengenai pelatih pada tim esports ini yang seharusnya menjadi sebagai tolak ukur untuk merevisi serta membuat produk hukumbaru yang mampu untuk mencakup serta memberikan kepastian hukum bagi profesi dari seorang pelatih tim esports. Dapat dicontohkan dengan tidak tercantumnya bahwa esports ini merupakan sebuah cabang keolahragaan yang diakui oleh Undang-Undang No. 3 Tahun 2005.

Lalu dari segi kompetensi yang ditempuh dari seorang pelatih tim esports, pada pelatih keolahragaan memang dicantumkan minimal memiliki 2 tahun pengalaman dan lulus pada kompetensi keolahragaan yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Akan tetapi cabang keolahragaan esports baru baru ini sedang dilirik oleh negara dan diperhatikan oleh negara. Yang mengakibatkan kompetensi pada pelatih tim esports tersebut memiliki kompetensi yang berdasarkan pada pengalaman bermain serta pengalaman turnamen.

Hal tersebut juga ditinjau dari adanya Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 1 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil Dalam Jabatan Fungsional Pelatih Olahraga dan Jabatan Fungsional Asisten Pelatih Olahraga Melalui Penyesuaian/*Inpassing*, pada aturan tersebut disebutkan bahwa pelatih ini termasuk dalam profesi PNS dan tentunya negara ini juga memperhatikan kinerja dari seorang pelatih tersebut.

Akan tetapi pada Peraturan Menteri tersebut juga masih samar dalam kehadirannya dari aturan seorang pelatih tim esports apakah seorang pelatih tim esports tersebut merupakan anggota dari seorang PNS atau bukan dikarenakan seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa pada undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional juga keberadaan cabang esports tersebut masih samar dan hanya memenuhi unsur-unsur tertentu saja yang dapat dikatakan sebagai sebuah olahraga yang belum cukup kuat. Tidak hanya sampai disitu saja, kekosongan hukum tersebut juga terdapat pada Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 atau yang biasa disebut juga dengan Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional.

Kekosongan hukum yang terletak pada undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut terletak paa apa bentuk sanksi yang diberikan kepada pelatih tim esports tersebut

jika telah terbukti melakukan pelanggaran. Apakah sanksi tersebut dapat berupa pemberhentian sementara, pemberhentian untuk menjadi seorang pelatih dan lain sebagainya. Regulasi mengenai sanksi-sanksi pada keolahragaan esports tersebut hanya diatur pada peraturan yang telah dikeluarkan oleh Pengurus Besar Esports Indonesia atau dapat disebut juga dengan PBESI yang terdiri dari 46 pasal tersebut.

Serta sanksi-sanksi yang disebutkan pada peraturan PBESI ini hanya tertuju pada atlet keolahragaan esports saja yakni pada atlet profesional dan atlet amatirnya saja. Dikarenakan tidak sedikit juga kasus-kasus mengenai pelatih tim esports tersebut yang mengajarkan atau mengajak atlet didikannya untuk berbuat hal-hal curang yang mampu untuk memenangkan pertandingan seperti penggunaan zat atau *doping*, menggunakan aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan kemenangan meskipun dengan cara yang telah tidak diperbolehkan. Sedangkan aturan mengenai sanksi-sanksi pelatih dari esports tersebut pada luar negeri juga sudah diatur guna untuk mencegah terjadinya tindak kecurangan yang dilakukan oleh pelatih tim esports tersebut, agar dapat memberikan efek jera serta pelatih tim esports tersebut dapat dikenakan hukuman yang sama dengan atlet atau tim esports yang seharusnya pelatih ini merupakan orang yang paham akan tindakan kecurangan tersebut. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang timbul pada kehidupan masyarakat serta yang sudah ada pada latar belakang tersebut, maka peneliti ini tertarik untuk mengambil sebuah judul yakni "Penaan Sanksi Terhadap Pelatih Tim Esports Menurut Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam pemaparan latar belakang di atas timbulah suatu pertanyaan , berikut adalah permasalahannya :

1. Bagaimana pengaturan pelatih tim esports yang ditinjau dari Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional?
2. Bagaimana sanksi terhadap pelatih tim esports yang masih aktif menjadi atlet profesional menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang tepat adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan pelatih yang ditinjau dari Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis sanksi terhadap pelatih tim esports yang masih aktif menjadi atlet profesional menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional.

## **Metode Penelitian Singkat**

Jenis metode penelitian hukum yang digunakan penulis yakni metode penelitian normatif dan penulis ini berfokus pada hukum positif yang ada didalam peraturan perundang-undangan. bahan pustaka serta literature-literatur yang ada.<sup>2</sup>

## PEMBAHASAN

### 3.1 Pengaturan Pelatih yang Ditinjau dari Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional

Pada abad 21 seperti sekarang, banyak masyarakat yang sudah mengenal dengan adanya dunia IPTEK atau bisa disebut juga dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masyarakat luas juga mendukung dengan kemajuan teknologi seperti sekarang ini. Hal ini disebabkan oleh dengan perkembangan tersebut maka masyarakat luas ini dimudahkan untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti berkomunikasi dengan yang lain, mencari wawasan yang didukung dengan adanya internet dan masih banyak lagi.

Hal ini juga dirasakan dengan hukum yang ada di Indonesia, yakni hukum juga terus berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat pada negara tersebut dan melahirkan hukum-hukum positif yang mampu untuk mengatur tingkah laku masyarakat. Hukum adalah seperangkat aturan yang dibuat oleh penguasa baik itu secara tertulis ataupun tidak tertulis yang sifatnya mengikat serta jika dilanggar maka akan dikenakan sanksi agar para pelanggar tersebut tidak melakukan perbuatannya lagi.

Perkembangan dari hukum tersebut melahirkan produk-produk hukum yang baru agar mampu diterima dan berlaku di kehidupan seluruh lapisan masyarakat. Seperti adanya regulasi baru, undang-undang baru, dan peraturan yang lain. Atau dengan merevisi undang-undang yang lama menjadi regulasi yang baru untuk mampu mengatur tingkah laku masyarakat Seperti halnya pada peraturan yang berlaku di Indonesia mengenai keolahragaan-keolahragaan yang ada di Indonesia seperti adanya Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, PP No. 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan, dan Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 1 Tahun 2020. Pada Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional memiliki tujuan keolahragaan nasional yang terkandung didalamnya yakni sebagai berikut:

1. Pembentukan karakter dengan cara menanamkan nilai moral dan akhlak, disiplin, serta sifat sportivitas;
2. Untuk meningkatkan prestasi-prestasi atlet keolahragaan;
3. Untuk meningkatkan serta memelihara kebugaran dan kesehatan badan .

Pelatih ini merupakan orang penting dalam keolahragaan turnamen, peran pelatih ditujukan untuk melatih atlet-atlet tersebut untuk bermain menjadi lebih baik lagi. Pelatih mampu untuk menjadi tempat curahan hati dari atlet-atlet tersebut agar mental atlet-atlet yang didiknya menjadi tenang dalam menghadapi turnamen-turnamen yang akan atau yang sedang berlangsung.[1]Hal ini terbukti dan tertuang pada Undang-Undang Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yakni pada Pasal 55 ayat (3) yang berbunyi setiap

---

<sup>2</sup> Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum Edisi Revisi, Cetakan ke 9, Prenadamedia Grup, Jakarta, 2019. h 35

olahragawan profesional ini mempunyai hak untuk didampingi oleh manajer, psikolog, tenaga medis, ahli hukum dan pelatih.

Pada poin ke 2, yakni pada Pasal 2 yang ada pada Permen Pemuda dan Olahraga tersebut juga diungkapkan bahwa dalam pengangkatan jabatan pada pelatih keolahragaan tersebut yakni PNS yang menduduki pada jabatan pimpinan yang bersifat tinggi, administrator, dan pengawas yang juga memiliki keterkaitan atau berhubungan dengan bidang tugas jabatan dengan pelatih keolahragaan tersebut.<sup>3</sup> Untuk mengikuti evaluasi-evaluasi, maka ada syarat-syarat administrasi lain yang harus dipenuhi untuk menjadi seorang pelatih atau *coach* keolahragaan. Hal ini terbukti dengan adanya syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi seorang pelatih keolahragaan yang baik dan bersifat profesional, yang tertera pada Permen Pemuda dan Olahraga Nomor 1 tahun 2020 pada Pasal 3 yakni:

1. Harus memiliki ijazah yang paling rendah yaitu Sarjana (S-1) atau Diploma IV dari universitas yang memiliki akreditasi;
2. Memiliki pengalaman pada pelaksanaan tugas dibidang pelatihan keolahragaan paling kurang 2 tahun yakni pada:
  - a. Sekolah Khusus Olahraga;
  - b. Pelatihan Nasional atau PELATNAS;
  - c. Pusat Pelatihan Daerah atau PUSLATDA;
  - d. Kelas Khusus Olahraga atau KKO;
  - e. Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar (PPLP) dan Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar Daerah (PPLPD);
  - f. Klub amatir yang diakui induk organisasi cabang olahraga;
  - g. Pelatihan Mandiri atlet profesional; dan
  - h. Sentra pembinaan olahraga rekreasi dan olahraga pendidikan yang diakui oleh instansi yang berhubungan pada bidang keolahragaan.
3. Mengikuti serta lulus uji kompetensi Jabatan Fungsional Pelatih Olahraga melalui portofolio;
4. Nilai prestasi kerja paling kurang bernilai baik dalam 2 tahun terakhir.

Tentu saja masih ada syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi seorang pelatih keolahragaan menurut aturan yang berlaku, seperti dengan adanya pembatasan usia maksimal pada seorang pelatih. Yakni usia maksimal pada seorang pelatih ialah 56 tahun pada saat pengangkatan menjadi pelatih olahraga jenjang ahli pertama. Selain itu PNS yang telah dinyatakan lulus dalam uji kompetensi dan memenuhi syarat-syarat tersebut, terlebih dahulu mereka harus bersedia untuk mengundurkan tinggi dari jabatan pimpinan tinggi, baik itu pada administrator dan pengawas.<sup>4</sup>

Adanya Permen Pemuda dan Olahraga Nomor 1 tahun 2020 ini juga menyatakan bahwa untuk penyesuaian sebagai jabatan fungsional pada seorang pelatih dan pada seorang asisten pelatih tersebut juga ada tahap-tahapnya yang sudah tertera atau tercantum pada Pasal 5 yakni yang pertama adanya tahap penyampaian permohonan untuk penyesuaian

---

<sup>3</sup> ibid

<sup>4</sup> Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2020

sebagai seorang pelatih atau sebagai seorang asisten pelatih, lalu setelah mengajukan permohonan tersebut tahap selanjutnya yakni adanya verifikasi serta validasi berkas-berkas kelengkapan untuk memenuhi persyaratan yang sesuai dengan aturan yang ada, kemudian tahap selanjutnya yakni adanya uji kompetensi, pada tahap ini mereka ini diuji kemampuan serta keahliannya dengan seleksi yang sangat ketat agar dapat dipilih sebagai pelatih yang profesional dan mampu untuk mengharumkan nama bangsa dan negara, kemudian adanya tahapan yang berupa penetapan rekomendasi yang berdasar pada uji kompetensi tersebut lalu tahapan yang terakhir yakni berupa pengangkatan sebagai pelatih keolahragaan atau sebagai asisten pelatih keolahragaan.

Akan tetapi dari peraturan-peraturan yang masih berlaku tersebut masih ada salah satu produk hukum atau regulasi yang masih lama dan tidak mencakup mengenai keolahragaan yang ada di Indonesia sekarang, yakni terletak pada Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Undang-undang tersebut tidak mampu untuk mencakup perkembangan keolahragaan di Indonesia yakni pada keolahragaan esports.

Olahraga esports di Indonesia keadaannya sekarang masih samar dalam kejuaraan keolahragaan yang lain bahkan masih dipandang buruk oleh masyarakat Indonesia sendiri. Dikarenakan banyaknya orang tua yang masih memandang buruk dengan pertandingan *game* tersebut. Masih banyak pelajar atau generasi muda yang bermain *game* tersebut secara terus menerus sampai lupa akan kewajibannya sebagai pelajar yakni menimba ilmu. Dari situlah kurangnya dukungan orang tua dan dukungan orang sekitar yang menyebabkan atlet esports tersebut masih terkendala akan olahraganya diakui oleh masyarakat luas. Menurut pendapat para ahli serta organisasi keolahragaan seperti kemenpora ini telah menyatakan bahwa esports telah diakui sebagai cabang keolahragaan yang ada di Indonesia dan layak untuk dipertandingkan pada Pekan Olahraga Nasional dikarenakan mereka berpendapat bahwa olahraga esports tersebut termasuk dalam olahraga prestasi dan tidak disebutkan pada undang-undang sistem keolahragaan nasional. Berikut ini kategori-kategori yang merupakan *game* dapat dikatakan *esports*.

a. Multiplayer Online Battle Arena atau MOBA

Moba atau Multiplayer Online Battle Arena ialah sebuah permainan atau *game* yang dimainkan oleh 3-5 pemain yang terbentuk dalam satu tim dengan mengendalikan *hero* masing-masing dengan membeli *item* untuk meningkatkan kesempatan untuk mencapai kemenangan dan cepat-cepat untuk menghancurkan *base* lawan satu sama lain. *Game moba* di Indonesia sendiri sampai sekarang masih mendominasi di golongan anak muda sampai golongan dewasa. Contohnya seperti Mobile Legends dan *game* ini cukup populer di Indonesia bahkan sampai ada turnamen-turnamen, baik itu dari turnamen kecil, turnamen antar daerah, nasional, ataupun tingkat internasional. Contohnya turnamen Esports SEA Games 2019.



**Gambar 1** Kategori Permainan atau *game* MOBA yakni bernama Arena Of Valor

b. *First Person Shooter*

*Game* yang bertemakan *First Person Shooter* ialah sebuah permainan baku tembak yang dimainkan 2-5 orang dalam 1 tim dengan menggunakan senjata api dan bertujuan untuk saling mengeliminasi setiap pemain antara kedua tim yang dimainkan dengan kamera sudut pandang orang pertama. Contohnya yakni adanya CSGO, Valorant, Overwatch, Call of Duty dan masih banyak lagi.



**Gambar 2** Permainan berkategori *FPS* yakni Valorant

c. *Sports*

*Game* yang bertemakan keolahragaan atau *sports* ini merupakan sebuah permainan atau *game* yang dimainkan 1 sampai 2 orang dengan perhitungan taktik serta strategi yang merupakan simulasi dari olahraga yang ada pada kehidupan nyata, seperti basket, sepak bola, dan masih banyak lagi. *Game* yang dipertandingkan ialah Pro Evolution Soccer, FIFA, NBA 2K20, dan lain lain.



**Gambar 3** Kategori Permainan atau *game* MOBA yakni bernama Arena Of Valor



Hal tersebut dibuktikan dan dikuatkan pada Pasal 20 dari Undang-Undang No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional tersebut bahwa *esports* termasuk dalam kategori olahraga prestasi yang diantaranya mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:<sup>5</sup>

1. Olahraga Prestasi dimaksudkan sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan serta potensi olahragawan yang bertujuan untuk mengharumkan nama bangsa dan martabat bangsa Indonesia.
2. Olahraga prestasi yakni olahraga yang dilakukan oleh setiap orang yang mempunyai potensi, kemamuan, dan bakat untuk mendapatkan prestasi yang memuaskan.
3. Olahraga prestasi ini juga dilakukan melalui proses proses yang berupa pembinaan serta pengembangan yang terencana, dan berkelanjutan yang didukung oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang berhubungan dengan keolahragaan.
4. Untuk memajukan olahraga prestasi tersebut pemerintah, pemerintah daerah dan masyarakat ini dapat mengembangkan pusat penelitian serta pengembangan IPTEK keolahragaan, prasarana dan sarana olahraga prestasi.

Dengan ketidakpastian keolahragaan esports tersebut juga memberi dampak negatif dari para olahragawan-olahragawan yang berfokus pada keolahragaan esports. Tidak hanya para atlet esports saja akan tetapi juga berdampak pada pelatih keolahragaan esports tersebut. Pada undang-undang sistem keolahragaan nasional tidak disebutkan ataupun tidak membahas mengenai pelatih tim esports tersebut. Dari kekurangan dari adanya undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut timbullah kekosongan hukum yang tidak mencakup atau mengatur tentang pelatih dari tim esports tersebut. Kekosongan hukum dapat terbagi atas 2 kata yakni kekosongan dan hukum.

Definisi dari kekosongan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau disebut juga dengan KBBI ialah perihal mengenai keadaan sifat dan lain sebagainya kehampaan atau kosong. Sedangkan hukum adalah seperangkat aturan yang bertujuan untuk mengatur tingkah laku masyarakat yang sifatnya mengikat. Jadi dapat disimpulkan bahwa kekosongan hukum ialah keadaan saat hukum ini dalam keadaan ksoong atau tidak adanya peraturan yang mengatur mengenai sesuatu. Dan hal ini terjadi pada peraturan tim esports.

Penyebab atau faktor dari terjadinya keadaan kekosongan hukum yakni pada penyusunan suatu peraturan perundang-undangan baik dari badan legislatif ataupun badan eksekutif memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga saat peraturan perundang-undangan mulai berlaku maka hal-hal atau keadaan yang akan diatur tersebut telah berubah dan bersifat hukum positif. Hal tersebut tidak disebabkan oleh satu faktor saja, akan tetapi kekosongan hukum ini sering terjadi juga dikarenakan adanya faktor lain seperti peraturan tersebut sudah ada dan berlaku, akan tetapi dalam peraturan tersebut memiliki makna yang samar serta adanya ketidakjelasan dalam bunyi pada pasal dari sebuah peraturan perundang-undangan tersebut.

Dapat dikatakan jika hukum positif atau peraturan perundang-undangan yang berlaku pada suatu negara memiliki kekurangan yang berupa kekosongan hukum merupakan hal yang wajar pada sistem tatanan peraturan perundang-undangan dan untuk itu negara ini

---

<sup>5</sup> Undang-Undang No. 3 Tahun 2005

berkewajiban untuk membentuk peraturan-peraturan atau regulasi yang baru untuk mengisi kekosongan hukum tersebut agar dapat mengatur tingkah laku masyarakat dan negara.

Adapun dampak atau akibat dari adanya kekosongan hukum tersebut yakni dapat terjadi ketidakpastian hukum atau *rechtsonzekerheid* dan sampai berakibat pada sebuah keadaan atau fase kekacauan hukum atau *rechtsverwarring*. Dalam artian bahwa selama adanya tata cara yang jelas serta diatur maka bukan berarti tidak diperbolehkan untuk berbuat sesuatu. Hal tersebut dapat membuat kebingungan pada masyarakat mengenai aturan apa yang harus diterapkan jika terjadi kekosongan hukum.

Untuk mengisi dari keadaan kekosongan hukum pada pelatih tim esports tersebut, para pembuat undang-undang tersebut diberi tugas dan wewenang untuk membuat regulasi atau peraturan yang baru. Pembuat undang-undang tersebut memiliki dua aspek yang berbeda, yakni badan pembuat undang-undang hanya menetapkan peraturan-peraturan yang bersifat umum, serta pertimbangan-pertimbangan mengenai hal-hal yang konkret akan diserahkan pada hakim. Lalu yang kedua yakni badan pembuat undang-undang tersebut tertinggal dengan kejadian-kejadian sosial yang timbul pada kehidupan masyarakat sehingga hakim tersebut sering menambahkan pada undang-undang tersebut. Untuk mengisi kekosongan hukum tersebut, yakni dengan cara konstruksi hukum serta terdapat 3 bentuk unsur hukum yakni:

#### 1. Penafsiran Analogis

Penafsiran pada suatu aturan hukum dengan memberikan kiasan-kiasan yang sesuai dengan asas hukumnya.

#### 2. Penghalusan Hukum

Yakni memperlakukan hukum yang sedemikian rupa sehingga seolah-olah tidak ada pihak yang akan disalahkan.

#### 3. *Argumentum a contrario*

Yakni penafsiran pada undang-undang yang dilandasi atas pengingkaran yang memiliki pengertian bahwa antara permasalahan yang dihadapi dengan soal yang diatur didalam undang-undang tersebut.

Pada bab penjelasan yang terdapat pada Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional tersebut disebutkan bahwa permasalahan keolahragaan nasional yang berkaitan dengan ekonomi, budaya, dinamika sosial serta tuntutan perubahan global sehingga Indonesia telah memperhatikan seluruh aspek pada perkembangan olahraga dan masyarakat, perkembangan instrumen hukum dan perkembangan keolahragaan maka atas dasar tersebut dibentuklah undang-undang mengenai sistem keolahragaan nasional. Akan tetapi pada praktiknya sendiri, hal tersebut belum dapat mencakup mengenai seluruh keolahragaan di Indonesia saat ini yang tertuju pada keolahragaan *esports* terutama pada profesi pelatih tersebut. Yang menyebabkan produk hukum tersebut mengalami kekurangan atau bahkan bisa cacat yang perlu untuk dirundingkan, dibahas, serta direvisi agar peraturan perundang-undangan tersebut dapat mencakup keolahragaan esports dan mencakup pelatih keolahragaan esports tersebut. Adapun syarat-syarat agar undang-undang ini dapat

dikatakan baik dan ideal yang mampu untuk mengatur tingkah laku masyarakat yakni sebagai berikut:<sup>6</sup>

1. Undang-undang yang dihasilkan haruslah *predictability* atau dapat memprediksi kemungkinan yang akan terjadi pada masa mendatang dan mampu untuk mengatasi masalah yang terjadi sekarang dan masa mendatang;
2. Sebuah undang-undang harus dapat menciptakan keseimbangan atau *stability*, yakni seharusnya undang-undang dapat menyeimbangkan kepentingan-kepentingan yang berbeda-beda dari berbagai pihak;
3. Sebuah undang-undang harus terdapat adanya unsur *fairness* yang memiliki pengertian bahwa sebuah undang-undang tersebut harus bersifat adil dikarenakan hakekat hukum dan undang-undang ialah keadilan.

Jika undang-undang sistem keolahragaan nasional ditinjau dari syarat-syarat agar undang-undang tersebut dapat dikatakan baik maka akan menjadi seperti ini. Bahwa pada syarat pertama yakni undang-undang yang dihasilkan haruslah *predictability*, jadi undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut belum mampu sepenuhnya untuk memprediksi dari perkembangan zaman keolahragaan yang ada di Indonesia dan belum mencakup seluruh keolahragaan yang diselenggarakan di Indonesia sendiri. Dan pada syarat kedua yakni undang-undang harus menciptakan keseimbangan atau *stability*, pada undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut belum dapat dikatakan seimbang, hal ini dikarenakan adanya kekurangan mengenai keolahragaan esports yang keolahragaan ini merupakan keolahragaan berbasis *virtual* sedangkan pada uu skn tersebut hanya mencakup pada keolahragaan yang sifatnya hanya pada bertemu secara fisik dan esports ini hanya mengandung unsur-unsur tertentu saja dalam uu tersebut. Lalu syarat yang ketiga yakni undang-undang tersebut haruslah bersifat adil tanpa memihak siapapun. Jika dibandingkan pada undang-undang skn tersebut yakni belum dapat dikatakan adil, hal ini dikarenakan pengembangan pelatihan yang ada pada uu skn tersebut hanya mencakup olahraga yang sifatnya bertemu bukan secara *virtual* dan olahraga esports hanya baru-baru ini saja mulai dikembangkan tanpa adanya produk hukum yang secara jelas untuk dapat dijadikan sebagai cabang keolahragaan.

Pada Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 1 Tahun 2020 juga menyatakan jika ingin menjadi seorang pelatih keolahragaan haruslah memiliki dan mengikuti kompetensi minimal 2 tahun. Sedangkan pendidikan yang berfokus pada esports tersebut belum sepenuhnya diatur dan belum ada kompetensi yang jelas untuk menjadi seorang pelatih tim esports tersebut. Jika dilihat dalam praktiknya sendiri, untuk menjadi seorang pelatih tim esports di Indonesia hanya berdasarkan pada pengalaman-pengalaman yang telah pelatih tersebut tempuh. Yakni dapat dicontohkan pada aspek prestasi yang telah mengikuti kejuaraan atau sebuah pertandingan nasional selama 1 atau 2 tahun lebih dan bagaimana cara pelatih tersebut mampu untuk mendidik dengan baik para atlet esports tersebut.

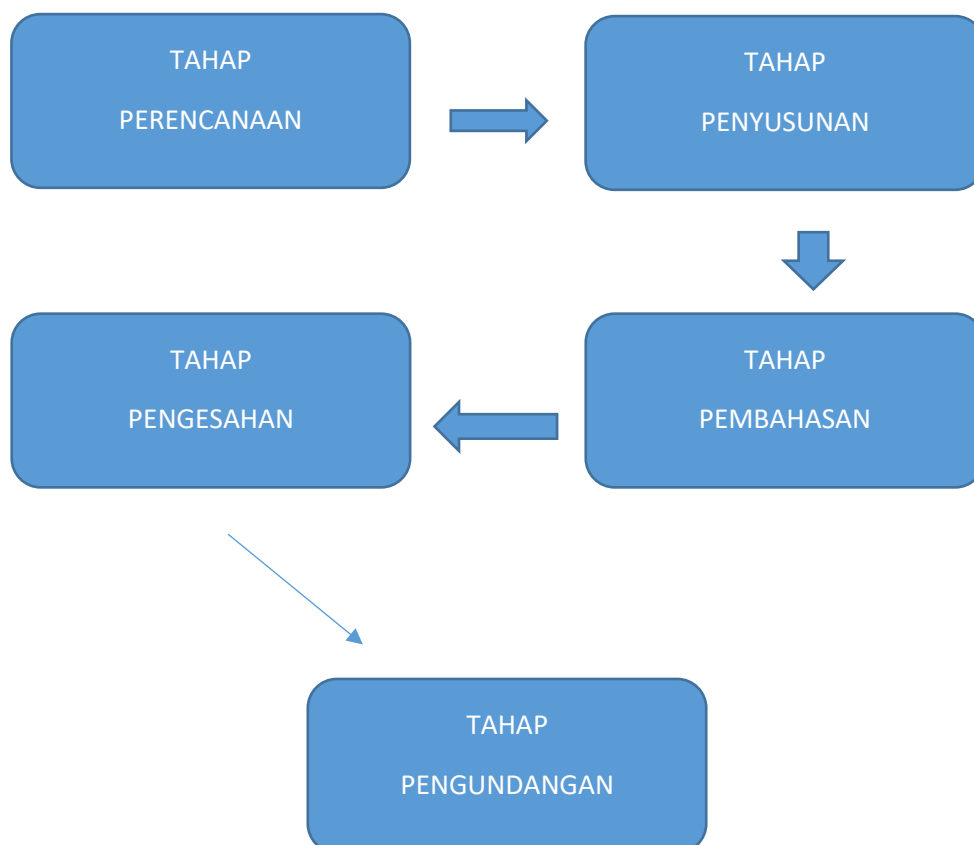
Bahkan pada peraturan yang telah dikeluarkan oleh PBESI ini juga tidak menyinggung sama sekali mengenai keberadaan pelatih tim esports tersebut. Yang disebutkan pada peraturan PBESI tersebut hanyalah bagaimana cara pelatihan-pelatihan tim esports tersebut

---

<sup>6</sup> <https://www.beritasatu.com/nasional/580695/tiga-syarat-uu-dikatakan-baik-dan-ideal>

dan membahas mengenai atlet esports saja. Sedangkan peraturan yang dikeluarkan oleh PBESI tersebut bukan merupakan sebuah produk hukum yang mampu untuk mencakup peraturan keolahragaan. Terlebih lagi pada peraturan PBESI tersebut juga didasari dengan undang-undang sistem keolahragaan nasional yang memiliki pengertian bahwa peraturan organisasi esports tersebut diambil, ditinjau, dan dijadikan referensi dalam pembentukan peraturan tersebut. Akan tetapi pada peraturan undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut tidak ada bahwa pelatih tim esports tersebut diatur pada regulasi atau peraturan sistem keolahragaan nasional.

Masyarakat mampu untuk berpartisipasi dalam perevisian atau perancangan undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut yang akan didiskusikan bersama dengan badan legislatif dengan memperhatikan tahapan-tahapan berikut yang dapat mengatur serta mencakup seluruh kegiatan esports di Indonesia termasuk pada profesi pekerjaan yakni seorang pelatih tim esports Indonesia, yakni:



**Gambar 2**, skema tahapan pembentukan revisi undang-undang, sumber : hukumonline.com

1. Tahap Perencanaan;

Rancangan dari sebuah undang-undang yang akan dibentuk dicantumkan terlebih dahulu ke dalam program legislasi nasional, yakni skala prioritas program dalam pembentukan undang-undang agar dapat mewujudkan sistem hukum nasional yang sistematis, terpadu, dan, terencana.<sup>7</sup>Guna untuk mendapatkan masukan dari masyarakat,

<sup>7</sup> UU No. 15 Tahun 2009 Pasal 1 Nomor 9

badan legislasi tersebut melakukan kunjungan kerja dengan tujuan menyerap aspirasi masyarakat, menerima masukan dalam rapat Badan Legislasi, serta mengumumkan rencana penyusunan program legislasi nasional tersebut kepada masyarakat dengan menggunakan media massa, atau digital.

2. Tahap Penyusunan;

Rancangan undang-undang yang diajukan oleh DPR atau Presiden, dapat berasal dari DPD yang diajukan melalui DPR menggunakan naskah akademik.<sup>8</sup> Untuk penyusunan RUU, pemerintah telah membentuk panitia yakni panitia antar kementerian dan atau antar non kementerian yang beranggotakan perancang peraturan perundang-undangan yang berasal dari instansi pemrakarsa, lembaga pemerintah non kementerian yang terkait dengan substansi yang diatur pada RUU tersebut, dan kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan pada bidang hukum. Tetapi keterlibatan publik atau masyarakat tersebut diwakilkan oleh ahli hukum atau akademisi yang mampu untuk menguasai permasalahan yang berhubungan dengan RUU tersebut.

3. Tahap Pembahasan;

Pembahasan RUU tersebut akan dilakukan oleh DPR dan Pemerintah yang akan menyebarluaskan RUU tersebut guna untuk memberikan informasi dan memperoleh masukan dari masyarakat atau perwakilan ahli hukum dan akademisi melalui media elektronik ataupun media cetak dan dilakukan dengan berdasarkan 2 tingkat pembicaraan yakni pada tingkat I pada rapat komisi, rapat Badan Legislasi, rapat badan anggota, dan rapat gabungan komisi.<sup>9</sup> Pada tingkat I tersebut pemerintah dan DPR akan menerima masukan dari masyarakat dan setelah memasuki tahap pembicaraan II yakni pada rapat paripurna maka DPR dan Pemerintah tersebut menutup partisipasi publik. Dikarenakan adanya penjadwalan seperti penyampaian laporan yang berisi proses pendapat mini DPD dan hasil pembicaraan tingkat I, pernyataan persetujuan atau penolakan dari setiap fraksi yang diminta oleh pimpinan rapat paripurna, dan penyampaian pendapat yang sifatnya final dari presiden yang dilakukan oleh menteri yang diberi wewenang.

4. Tahap Pengesahan;

Partisipasi masyarakat hanya sampai pada 3 tahap awal tersebut, pada tahap ini RUU tersebut sudah disetujui bersama yang akan disampaikan pada Presiden untuk disahkan menjadi sebuah undang-undang dalam waktu maksimal 7 hari sejak disetujui. Setelah itu, presiden akan mengesahkan undang-undang tersebut dengan bukti ditanda tangani dan memiliki jangka waktu maksimal 30 hari sejak rancangan undang-undang disetujui bersama. Jika presiden tidak menanda tangani sampai hari maksimal maka secara otomatis RUU tersebut menjadi undang-undang dan wajib hukumnya untuk disahkan.<sup>10</sup>

5. Tahap Pengundangan

Tahap pengundangan ini merupakan wewenang pemerintah secara penuh dan akan dilakukan pengundangan oleh menteri hukum dan Hak Asasi Manusia yang bertujuan untuk

---

<sup>8</sup> UU No. 12 Tahun 2011 Pasal 43

<sup>9</sup> Peraturan DPR No. 1 Tahun 2020 Pasal 246

<sup>10</sup> UU No. 12 Tahun 2011 Pasal 73 ayat (1)

seluruh masyarakat mengetahui yang telah ditempatkan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.<sup>11</sup>

Pada 5 tahapan tersebut juga harus didasarkan pada sebuah asas yakni asas keterbukaan yang memiliki sifat transparan dan terbuka sehingga seluruh masyarakat memiliki kesempatan untuk memberikan saran dan masukan dalam pembentukan peraturan perundang-undangan. Definisi dari asas keterbukaan tersebut ialah konsekuensi dari paham kedaulatan rakyat yang dianut oleh negara. Hal tersebut mampu untuk mendorong adanya keterlibatan atau partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan negara yakni salah satunya berupa pembentukan sebuah undang-undang. Dengan adanya asas keterbukaan tersebut merupakan sebuah bentuk atau wujud dari terlaksananya pemerintahan yang baik atau *good governance*.

### **3.2 Sanksi Terhadap Pelatih Tim Esports yang Masih Aktif Menjadi Atlet Profesional Menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional**

Tindakan kecurangan pada keolahragaan yakni ialah dengan adanya tindakan *doping*. Peristilahan atau definisi dari *doping* ini sendiri diatur pada Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, yang dimaksud dengan *doping* ialah penggunaan zat dan atau metode yang dilarang untuk memaksimalkan prestasi keolahragaan.<sup>12</sup> Dengan kata lain, para atlet ini memakai obat-obatan untuk memaksimalkan kinerja tubuh untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam olahraga kompetitif. [2] Ada kasus seperti ini yang terjadi pada turnamen besar, yakni pada kejuaraan badminton Piala Thomas 2020 dilansir dari laman atau website kompas dan negara Indonesia berhasil memenangkan kejuaraan Piala Thomas 2020 tersebut dengan hasil yang memuaskan. Akan tetapi dari prestasi yang membanggakan tersebut dan cukup mengharumkan nama bangsa Indonesia, Indonesia pada saat itu tidak boleh mengibarkan bendera Sang Merah Putih tersebut.

Hal ini disebabkan karena atlet Indonesia saat itu telah diberikan sanksi dari Organisasi Anti Doping Dunia atau WADA, pada *event* keolahragaan tingkat internasional tersebut Indonesia dinilai telah melanggar program yang *berupa test doping plan* atau disingkat TDP. Kejadian ini telah mengecewakan atlet-atlet badminton Indonesia pada saat itu, tidak hanya mereka hal ini juga berdampak pada warga Indonesia yang kecewa. Tindakan kecurangan berupa *doping* tersebut juga ada dalam keolahragaan cabang esports. Aksi tindakan curang ini telah dilakukan oleh tim-tim besar esports internasional seperti penggunaan zat *Adderall* yang merupakan doping andalan bagi tim esports.

Tindakan tersebut dilakukan oleh pemain CSGO yang bernama Friesen pada turnamen CSGO pada tahun 2015 silam. Friesen mengaku bahwa ia serta anggota timnya memakai doping *adderall* tersebut guna untuk mendapatkan kemenangan dengan cara *performance enhancing drugs*. Lalu dari situlah kasus *doping* pada keolahragaan esports semakin sering terjadi pada kejuaraan olahraga esports tersebut.<sup>13</sup> Maka dari itu, ESL selaku penyelenggara dan perusahaan produksi esports Jerman tersebut membuat regulasi mengenai

<sup>11</sup> UU No. 15 Tahun 2019 Pasal 85

<sup>12</sup> UU No. 3 Tahun 2005

<sup>13</sup> <https://hybrid.co.id/post/doping-di-esports>

larangan untuk menggunakan *doping* pada kejuaraan keolahragaan esports tanpa terkecuali. Meskipun hal tersebut *legal* pada negara-negara tertentu seperti Amerika dan lain sebagainya. Hal ini diperkuat dengan wawancara langsung dengan mantan *Commisioner Overwatch League* yakni Nate Nenzen, ia berpendapat bahwa *adderall* merupakan obat yang legal dan dapat dibeli dengan menggunakan resep obat dari dokter di Amerika Serikat.

Pada undang-undang sistem keolahragaan nasional disebutkan bahwa pada Pasal 85 ayat (2) berbunyi “setiap induk organisasi cabang olahraga dan/atau lembaga/organisasi olahraga nasional wajib untuk membuat peraturan *doping* dan disertai sanksi. Dan memiliki pengertian bahwa pada Pasal tersebut memiliki makna bahwa negara ini telah memberikan wewenang mereka kepada organisasi-organisas pada setiap cabang keolahragaan yang ada di Indonesia untuk mengatur mengenai adanya penggunaan *doping* serta pemberian sanksi kepada atlet-atlet tersebut yang telah menggunakan *doping*. Dan telah masuk pada peraturan yang telah dikeluarkan oleh PBESI yang merupakan termasuk sanksi di dalam pertandingan yang akan mendapatkan sanksi berupa pemberhentian sementara atau sampai pencabutan sebagai atlet profesional esports.

Kenyataannya peraturan mengenai *doping* tersebut diatur pada peraturan yang telah dikeluarkan oleh PBESI, sebagaimana yang tertuang atau tercantum dalam Pasal 41 ayat (1) yang berbunyi bahwa setiap pemain amatir, atlet esports profesional Indonesia, atlet esports profesional asing yang akan berpartisipasi pada liga esports, turnamen esports, dan acara multi olahraga dilarang keras untuk menggunakan *doping* tanpa terkecuali. Lalu hal tersebut juga dilanjutkan pada ayat (2) yakni jika pemain amatir, atlet esports profesional Indonesia, atlet esports profesional asing terbukti melakukan *doping* guna untuk mendapat atau meraih kemenangan maka akan dikenakan sanksi yang berupa dicabutnya dari status kemenangan atau langsung didiskualifikasi dari pertandingan tersebut, larangan untuk berkompetisi selama beberapa *event* atau bahkan permanen, dan penarikan kartu esports Indonesia yang merupakan kartu tersebut ialah sebuah identitas bagi para atlet yang secara resmi menjadi atlet esports.

Seseorang atlet profesional berhak untuk menjadi *coach* pada suatu tim *esports*, hal ini dikarenakan banyaknya pengalaman-pengalaman yang sudah para atlet hadapi baik itu dalam keadaan suka maupun duka. Tentu saja dalam hal tersebut, jika ingin menjadi seorang pelatih atau *coach esports*, para atlet ini diharuskan untuk berhenti menjadi atlet profesional pada tim *esports* untuk mengambil jabatan tersebut. Hal ini ditujukan untuk menghindarinya hal-hal yang tidak diinginkan kedepannya tidak terjadi.

Pada Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 pada Pasal 98 mengatur mengenai rangkap jabatan yang merupakan ketentuan pada kepegawaian pns, pada peraturan pemerintah tersebut menyatakah bahwa “pejabat fungsional dilarang untuk melakukan rangkap jabatan dengan jabatan administrator dan jabatan pimpinan tinggi. Akan tetapi peraturan tersebut telah diubah menjadi Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 dan ketentuan pns yang rangkap jabatan tersebut tidak diatur lagi, kecuali rangkap jabatan tersebut tercantum pada peraturan khusus masing-masing instansi yang ditempati pns.

Jika ditinjau dari Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 pada Pasal 98 tersebut maka pelatih keolahragaan dalam cabang esports tersebut tidak diperbolehkan untuk

melakukan tindakan rangkap jabatan hal ini dikarenakan pelatih tim esports tersebut jika termasuk dalam jabatan pemimpin tinggi, administrator, dan pengawas maka harus mengundurkan terlebih dahulu agar tidak terjadi rangkap jabatan. Lalu pada Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 mengenai perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tersebut menyatakan bahwa aturan mengenai jabatan rangkap dua tersebut tidak ada atau tidak diatur dalam PP tersebut. Akan tetapi pada Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tersebut menyatakan bahwa diaturnya mengenai rangkap jabatan ini jika pada asn tersebut disebutkan mengenai rangkap jabatan pada masing-masing instansi, yang dikaitkan pada peraturan menteri tersebut bahwa rangkap jabatan yang ada pada asn mengenai pelatih keolahragaan tercantum maka peraturan tersebut berlaku dan sifatnya hukum positif.

Masalah tersebut juga melanggar mengenai kode etik sebagai seorang aparatur sipil negara atau asn. Pada Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 yang mengatur tentang aparatur sipil negara, yang dimaksud dengan kode etik adalah seperangkat norma-norma yang berisikan mengenai hak dan kewajiban yang berlandaskan pada nilai-nilai etik yang dapat dijadikan sebagai pedoman berpikir, bersikap, serta bertindak dalam aktivitas sehari-hari yang menuntut pada tanggung jawab atas profesi pekerjaan. Adapun tujuan dengan adanya kode etik tersebut, yakni untuk mendorong pelaksanaan atas tugas pokok dan fungsi, menjamin kelancaran, dalam pelaksanaan tugas, meningkatkan kedisiplinan pegawai, meningkatkan kualitas kerja dan meningkatkan perilaku pns yang profesional. Dan pada pelatih keolahragaan yang masih aktif menjadi atlet profesiona tersebut dapat melanggar kode etik pns dalam bernegara. Etika bernegara mengandung arti bahwa seorang pns harus:<sup>14</sup>

- a) Mengangkat harkat dan martabat bangsa dan negara;
- b) Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- c) Melaksanakan sepenuhnya Pancasila dan UUD 1945;
- d) Tanggap, terbuka, jujur, dan akurat serta tepat waktu dalam melaksanakan setiap kebijakan dari program pemerintah;
- e) Tidak memberikan kesaksian palsu atau keterangan yang tidak benar;
- f) Akuntabel dalam melaksanakan tugas penyelenggaraan pemerintahan yang bersih dan berwibawa;
- g) Menjadi perekat dan pemersatu bangsa dan NKRI

Pelanggaran kode etik merupakan segala bentuk tindakan, ucapan, dan tulisan pegawai negeri sipil yang bertentangan dengan kode etik. Proses penjatuhan hukuman atas pelanggaran kode etik pns tersebut yakni pada pelatih keolahragaan cabang esports profesional dapat digunakan proses penjatuhan hukuman disiplin bagi pns tersebut, yakni:

#### 1. Pemanggilan

Bagi pegawai negeri sipil yang terduga telah melakukan pelanggaran kode etik pns akan dipanggil oleh majelis kehormatan kode etik instansi dan apabila panggilan pertama yang terduga tidak datang maka akan dilakukan panggilan kedua kalinya. Serta apabila pada panggilan kedua tidak datang juga maka dapat dijatuhkan hukuman atas pelanggaran kode etik dikarenakan ketidakhadirannya sampai panggilan kedua tersebut dianggap menerima

<sup>14</sup> <https://bkpsdmd.babelprov.go.id/content/kode-etik-aparatur-sipil-negara>



sangkalan terhadap pelanggaran kode etik pns.

## 2. Pemeriksaan

Sebelum dilaksanakannya pemeriksaan, majelis kehormatan kode etik akan mempelajari bahan-bahan mengenai pelanggaran kode etik yang dilakukan pns tersebut terlebih dahulu yang dilakukan secara lisan dan tulisan. Lalu pada tingkat pertama dilakukannya pemeriksaan secara lisan dan apabila pada pemeriksaan pertama perlu untuk ditingkatkan pemeriksaan dikarenakan pelanggaran kode etik terlalu berat maka pemeriksaan akan dilakukan secara tertulis dan dibuatkan berita acara pemeriksaan atau BAP. Dan hasil pemeriksaan tertulis tersebut dibaut sebagai rekomendasi kepada pejabat Pembina kepegawaian atau PPK sebagai bahan pertimbangan untuk penjatuhan hukuman atas pelanggaran kode etik.

## 3. Penjatuhan Hukuman

Tujuan penjatuhan hukuman pada pelanggaran kode etik ialah untuk memperbaiki serta mendidik pegawai negeri sipil yang melanggar kode etik tersebut. Sebelum dijatuhkannya hukuman disiplin, pejabat yang berwenang terlebih dahulu wajib untuk mempelajari hasil pemeriksaan serta memperhatikan faktor-faktor yang menyebabkan pns tersebut melanggar kode etik.

### a. Penyampaian hukuman

Penyampaian sanksi moral dapat dilakukan dalam bentuk:

Pernyataan secara tertutup, yakni penyampaian hukuman yang dilakukan oleh pejabat yang berwenang atau pejabat lain yang ditunjuk dalam ruang tertutup. Pengertian dalam ruang tertutup yakni bahwa penyampaian pernyataan tersebut hanya diketahui oleh Pegawai Negeri Sipil yang bersangkutan saja dan pejabat yang menyampaikan pernyataan serta pejabat lain yang terkait dengan catatan pejabat terkait, dengan ini yang dimaksud tidak boleh berpangkat lebih rendah dari Pegawai Negeri Sipil yang bersangkutan. Dan pernyataan secara terbuka, dapat disampaikan melalui forum-forum pertemuan resmi Pegawai Negeri Sipil, seperti media massa dan forum-forum lainnya.

### b. Keberatan atas hukuman

Keputusan tentang hukuman atas pelanggaran kode etik sudah bersifat final dan tidak dapat diajukan keberatan. Oleh karena itu, majelis kehormatan kode etik pada saat melakukan pemeriksaan harus teliti dan cermat dikarenakan keputusan yang diambil tersebut sudah bersifat final. Serta untuk mendapatkan keterangan dan informasi yang objektif, majelis kehormatan kode etik tersebut dapat meminta keterangan kepada pihak lain yang dianggap mengetahui tentang pelanggaran kode etik tersebut.

Tidak hanya pada aspek kode etik aparatur sipil negara, akan tetapi pelatih keolahragaan esports yang masih aktif menjadi atlet profesional esports juga akan melanggar kode etik dalam profesi pelatih keolahragaan profesional. Kode etik pada pelatih keolahragaan profesional ini diantaranya:<sup>15</sup>

1. Memiliki Sikap Sportif, tanggung jawab, dan tidak membedakan atlet satu dengan yang lain;
2. Tidak boleh secara verbal untuk bermaksud melecehkan atau mengintimidasi

<sup>15</sup> <https://pbdjarum.org/berita/diluar-arena/20210208-kode-etik-pelatih#gref>

- termasuk berteriak ataupun menggunakan media komunikasi;
3. Berkepribadian yang baik serta menjunjung tinggi profesionalisme;
  4. Tidak memberikan instruksi apapun pada saat pertandingan berlangsung dan tidak boleh mengganggu konsentrasi dari atlet lain;
  5. Tidak menunda permainan untuk memberikan instruksi dalam bentuk apapun.

Dalam keolahragaan esports seharusnya juga memiliki kode etik yang hampir sama persis dengan kode etik yang telah disebutkan diatas. Yang merupakan hal-hal umum yang harus dipatuhi oleh semua pelatih keolahragaan profesional tanpa terkecuali. Dapat dicontohkan dengan dasar hukuman yang telah dikeluarkan oleh pihak *Blizzard* mengenai kode etik dari atlet profesional pada permainan *Overwatch*. Dalam implikasi peraturan yang telah diresmikan oleh *Blizzard* yang dituangkan dalam *website Overwatch League Official Rules*, pemain yang memiliki *nickname* xQc dikenakan denda oleh pihak *Blizzard* sebesar US\$2000 dan dilarang untuk tampil selama 4 *game* yang menyinggung unsur *homophobic*. Pemain tersebut terbukti melakukan tindakan pelecehan dan diskriminasi pada saat turnamen berlangsung. Pihak *Blizzard* telah angkat bicara bahwa dalam pertandingan yang digelar besar-besaran tersebut haruslah memiliki regulasi atau peraturan yang mampu untuk mencakup dalam jalannya pertandingan yang besar tersebut. Dan jika para atlet profesional esports tersebut terbukti telah melanggar kode etik tersebut, maka akan mendapatkan sanksi yang beragam, mulai dari adanya formal dan informal warning, pinalti, suspen, hingga banned permanen untuk menjadi atlet profesional esports. Sanksi-sanksi yang dikenakan kepada tim *esports* sudah terpampang dan tercantum dengan jelas yakni ada pada Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia pada Pasal 42 ayat (4) yakni dapat berupa teguran berat, teguran ringan, pemberhentian sementara dari keanggotaan, denda, pemberhentian dari keanggotaan PBESI, dan pencabutan terhadap status tim *esports* profesional Indonesia.

Atlet-atlet profesional yang menggunakan program ilegal tersebut atau yang telah terbukti melakukan tindakan kecurangan yang sifatnya lebih ke personal akan mendapatkan sanksi atau hukuman berupa pemberhentian sementara dari keanggotaan, denda, teguran ringan, teguran berat, pencabutan status atlet *esports* profesional, dan pemberhentian dari keanggotaan PBESI. Akan tetapi dalam undang-undang sistem keolahragaan nasional, tidak ada satu pasal pun yang membahas tentang adanya sanksi bagi pelatih tim esports jika masih aktif menjadi atlet profesional. Pada undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut pada Pasal 89 hanya menyatakan bahwa para pihak penyelenggara keolahragaan jika membahayakan nyawa orang lain saat penyelenggaraan keolahragaan diadakan, tidak memenuhi syarat untuk menggelar kejuaraan keolahragaan, ataupun meniadakan prasarana olahraga tanpa izin saat akan menyelenggarakan pertandingan akan dikenakan sanksi pidana dan atau sanksi denda yang masing-masing memiliki perbedaan. Dan jika ada pelanggaran atau tindakan yang melanggar ketentuan-ketentuan internal juga akan dikenakan sanksi dari organisasi induk tersebut dalam peraturan yang telah dibuatkan oleh organisasi induk tersebut sepenuhnya.

Dalam kode etik keolahragaan tersebut dapat dijadikan referensi bagi badan pembuat undang-undang untuk menjadi bahan pertimbangan mengenai revisi undang-undang sistem

keolahragaan nasional ke depannya atau dapat dijadikan referensi dalam pembuatan regulasi atau produk hukum yang baru untuk mencakup mengenai keolahragaan cabang esports terutama pada profesi seorang pelatih keolahragaan esports profesional. Dan diharapkan undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut dapat dikatakan sebagai undang-undang yang baik yang memenuhi elemen dapat memecahkan problematika pada masa mendatang.

Hal tersebut juga dibuktikan lagi dengan adanya Peraturan yang dikeluarkan oleh lembaga PBESI yakni mengatur tentang pelanggaran dan sanksi tersebut kedalam Pasal 42 yaitu berupa jenis-jenis pelanggaran yang terkandung didalam peraturan tersebut. Ada 2 jenis berupa pelanggaran didalam pertandingan dan pelanggaran diluar pertandingan.

Pada pasal-pasal selanjutnya juga dijelaskan mengenai pelanggaran diluar pertandingan dan didalam pertandingan tersebut. Yakni terdapat pada pasal 42 ayat (2) dijelaskan bahwa pelanggaran yang dilakukan didalam pertandingan yakni antara lain menggunakan program *illegal*. Tindakan *cheating* seperti yang sudah dijelaskan di awal pembahasan bahwa tindakan *cheating* tersebut untuk semata-mata untuk memenangkan perlombaan dengan cara yang tidak adil. Lalu yang kedua adanya atau terbuhtinya memakai "joki". Joki didalam pertandingan *esports* merupakan fenomena yang sudah biasa, joki dalam pengertiannya pada *esports* yakni akun *game* tersebut dijalankan oleh bukan dari pemilik akun *game* tersebut dalam suatu pertandingan untuk memenangkan pertandingan tersebut. Atau diberi perumpamaan bahwa seseorang membayar jasa orang untuk menjalankan akun orang lain untuk bertanding, dan kemampuan orang yang dibayar tersebut sudah sangat mahir dan lihai yang tidak sesuai dengan kemampuan yang sedang dipertandingkan saat itu.

Sanksi-sanksi yang dikenakan kepada tim *esports* sudah terpampang dan tercantum dengan jelas yakni ada pada Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia pada Pasal 42 ayat (4) yakni dapat berupa teguran berat, teguran ringan, pemberhentian sementara dari keanggotaan, denda, pemberhentian dari keanggotaan PBESI, dan pencabutan terhadap status tim *esports* profesional Indonesia. Tidak hanya sampai disitu, atlet-atlet profesional yang menggunakan program ilegal tersebut atau yang telah terbukti melakukan tindakan kecurangan yang sifatnya lebih ke personal akan mendapatkan sanksi atau hukuman berupa pemberhentian sementara dari keanggotaan, denda, teguran ringan, teguran berat, pencabutan status atlet *esports* profesional, dan pemberhentian dari keanggotaan PBESI.

Pengenaan sanksi tersebut hanya teruntuk pada atlet-atlet esports saja yang tertera pada aturan PBESI tersebut dan pada pelatih tim esports tersebut juga tidak dinyatakan bahwa pelatih tersebut dapat dikenakan hukuman seperti atlet-atlet profesional tersebut. Jika ingin pengenaan sanksi tersebut dilakukan pada atlet profesional tersebut memiliki 2 pilihan yakni pengenaan sanksi yang ditinjau dari peraturan PBESI dan pengenaan sanksi yang dilakukan oleh pihak industri *game* tersebut yang telah mengeluarkan peraturan tersebut. Namun sanksi pada pelatih tim esports itu sendiri tidak ada dasar hukumnya untuk dikenakan sanksi baik itu berupa sanksi administratif ataupun sanksi dalam bentuk yang lain.

Sedangkan pada peraturan esports tersebut juga tertera sanksi yang akan dijatuhkan kepada tim esports jika melakukan pelanggaran. Dan secara otomatis ini pelatih tersebut juga

termasuk kedalam tim esports tersebut. Namun hal ini masih samar dalam peraturan yang telah dikeluarkan oleh PBESI tersebut. Dan juga ditinjau dari kasus-kasus pelanggaran yang telah dilakukan oleh atlet-atlet esports tersebut, maka juga akan adanya campur tangan dari seorang pelatih esports tersebut. Serta dalam keadaan sadar bahwa pelatih ini mengetahui bahwa tim esportsnya tersebut telah melakukan perbuatan curang demi memenangkan pertandingan atahu bahkan pelatih tim esports tersebut sengaja untuk melakukan tindakan kecurangan tersebut guna untuk memenangkan pertandingan esports.

Dapat juga dicontohkan dengan adanya kasus yang telah dialami seorang pelatih pada *game mobile legends* yakni Bjorn Zeys Ong atau orang lain kenal dengan nama Zeys. Zeys ini merupakan seorang pelatih tim esports pada *game mobile legends* cukup lama dan sudah membawa nama besar kepada tim esports yang diasuhnya sekarang. Namun pada saat Zeys ini sedang melakukan siaran langsung atau *livestream* pada salah satu platform sosial media yang menyediakan seperti *Youtube* tersebut telah dikenakan masalah dan sanksi oleh developer *game mobile legends* tersebut. Hal ini dikarenakan Zeys pada saat itu sedang dalam keadaan *livestream* dan membaca *chat* yang sedang dikirim pada Zeys. Lalu Zeys ini mulai bercerita mengenai keluh kesahnya sebagai pelatih tim esports tersebut dan berujung pada dimana Zeys bercerita mengenai keadaan turnamen *mobile legends* yang tidak lama telah diselenggarakan tersebut.

Dalam kasus tersebut dapat diketahui bahwa peneguran atau sanksi yang akan dikenakan pada seorang pelatih tim esports di Indonesia ini rupanya memang belum tegas. Dikarenakan pada berita atau kasus tersebut pelatih tim esports tersebut diancam hanya dengan menggunakan peraturan yang telah dikeluarkan oleh pihak *developer game* atau penyelenggara dari pertandingan esports tersebut. Akan tetapi belum berdasarkan pada undang-undang sistem keolahragaan nasional di Indonesia yang masih berlaku sampai sekarang.

Terdapat satu kasus lagi yang dimana kasus ini juga dialami oleh beberapa pelatih tim esports profesional pada turnamen *Counter Strike Global Offensive* atau CSGO. Yakni pada pelatih tim Heroic, Hard Legion, dan MIRB. Hal ini disebabkan oleh pada tim-tim esports tersebut memanfaatkan fitur kecacatan yang ada pada *game* tersebut yakni berupa sebuah *bug* atau eror dalam peristilah mudahnya. Yang dimana pada turnamen berlangsung ketiga tim esports tersebut yang didampingi langsung oleh pelatih tim esports, mereka memanfaatkan fitur *bug* tersebut guna untuk mengetahui posisi lawan berada. Yakni pada salah satu anggota tim esport tersebut dalam keadaan gugur, maka atlet tersebut secara sengaja langsung menggunakan metode *bug* tersebut guna untuk mengetahui posisi lawan dan memberitahukan kepada rekan timnya posisi lawan tersebut secara akurat yang dapat menyebabkan kerugian pada tim lawan dikarenakan jika posisi tersebut diketahui maka pihak yang diuntungkan tersebut dapat melakukan status *pre aim* dan secara otomatis akan memenangkan pertandingan dengan mudahnya. Dan pihak dari ESIC atau penyelenggara dari turnamen esports tersebut menyelidiki kasus tersebut segera. Dan memang terbukti bahwa tim esports yang telah disebutkan tersebut terbukti menggunakan *bug sepectator* tersebut dan dimanfaatkan pelatih untuk mengetahui posisi tim lawan guna untuk menganalisis pergerakan tim lawan. Dan pihak ESIC tersebut memberikan tindakan tegas

yang berupa pengenaan sanksi bagi pelatih tim esports tersebut berupa skorsing yakni keadaan dimana pelatih tim esports tersebut tidak diperbolehkan untuk melatih tim esports tersebut selama beberapa waktu dan tidak diperbolehkan untuk mengikuti turnamen manapun tanpa terkecuali

Hal ini juga berimbas pada ketentuan mengenai diperbolehkannya pelatih tersebut masih menjadi atlet profesional keolahragaan. Yakni memang tidak tercantumkan secara jelas mengenai regulasi tersebut. Yang dicantumkan pada undang-undang yang berlaku di Indonesia hanyalah batasan usia mengenai pemberhentian atlet profesional keolahragaan. Pemberhentian atlet profesional keolahragaan dikarenakan usia yakni maksimal 50 tahun atau lebih yang dimana hal tersebut menyangkut permasalahan bagaimana kondisi tubuh seseorang jika telah memasuki usia lanjut atau lansia yang dapat menyebabkan kerusakan pada anggota tubuh atau disebut juga cedera dan sulitnya pernapasan pada usia lanjut dan lain sebagainya.

Akan tetapi pada atlet profesional tersebut terdapat peristilahan keolahragaan yang dinamakan dengan pensiun dini atau disingkat pendi. Pensiun dini ialah kondisi dimana seorang atlet profesional keolahragaan tersebut berhenti untuk menjadi seorang atlet dengan usia yang masih muda. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang dialami oleh atlet profesional tersebut. Seperti terhalangnya para atlet ini untuk melanjutkan karirnya dikarenakan efek pandemi covid 19 ini. Lalu ada pada keadaan yang dimana atlet tersebut pendi dikarenakan ingin melanjutkan jenjang pendidikan demi karir yang lebih baik. Dan atau terkendala dengan adanya penyakit keras yang bahwasannya tidak mampu untuk dapat berolahraga dengan baik. Dan yang terakhir atlet tersebut pendi dikarenakan mengalami cedera yang serius dan mengakibatkan atlet tersebut tidak dapat mengikuti turnamen atau kejuaraan keolahragaan lagi seperti sebelumnya atau mengalami cacat permanen.

Menjadi pelatih haruslah seorang pensiunan dari atlet profesional pada keolahragaan tersebut dan tidak diperbolehkan bahwasannya seorang pelatih tersebut masih menjadi atlet profesional hal ini dapat menyebabkan kekacauan pada bidang profesi tersebut atas profesionalitasnya dan sebagai tanggung jawab sebagai seorang pelatih. Tidak hanya itu pelatih dari keolahragaan tersebut secara otomatis telah mendalami dan paham akan keolahragaan di bidangnya, dan jika suatu saat ada kondisi yang dimana pelatih tersebut masih menjadi atlet profesional ini bertanding dengan anak yang sedang dididiknya pada saat itu. Secara bersamaan pelatih tersebut diuntungkan dengan kejadian tersebut. Hal ini dikarenakan situasi atau status dari pelatih tersebut telah mengetahui kelemahan yang ada pada anak didiknya sendiri.

Tidak hanya itu hal ini juga ditakutkan adanya kebocoran strategi dalam keolahragaan yang merupakan elemen paling penting dalam kejuaraan keolahragaan contohnya seperti ditakutkan jika seorang pelatih ini masih menjadi atlet profesional adanya kebocoran strategi yang terjadi diantara salah satu tim keolahragaan tersebut yang membuat tim lain yang sedang bermain secara bersamaan merasa diuntungkan dikarenakan strategi yang dibuat oleh pelatihnya tersebut, membuat tim yang dilatihnya itu diketahui strateginya dengan baik yang akan membuat tim yang sedang pelatih bela tersebut akan memenangkan pertandingan secara mudah tanpa ada kendala apapun. Pastinya strategi tersebut dibuat oleh seorang pelatih,

maka dari itu pelatih ini tidak boleh untuk juga menjadi pemain dari tim lain untuk bermain. Memang diharuskan terlebih dahulu para atlet profesional tersebut harus mengundurkan diri atau pensiun agar dapat menjadi seorang pelatih yang mampu untuk memimpin dan menggali kemampuan anak didiknya. Tidak hanya itu, hal ini juga mencegah terjadinya rangkap 2 profesi dalam bidang keolahragaan demi terjaganya dan terciptanya keolahragaan yang sportif.

## PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan diatas dari permasalahan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam hal tersebut bahwa mengenai pengaturan pelatih tim esports menurut undang-undang sistem keolahragaan nasional belum diatur sepenuhnya pada undang-undang tersebut. Dan undang-undang tersebut belum mampu untuk memecahkan problematika yang akan ada pada masa mendatang seperti sekarang ini. Sedangkan undang-undang yang baik seharusnya mampu untuk mengatur tingkah laku masyarakat, mengatur mengenai peraturan yang seharusnya sekarang ada dan mampu untuk memecahkan problematika baru pada masa yang akan mendatang. Namun pada Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 1 Tahun 2020 dapat dijadikan landasan jika ingin merevisi undang-undang sistem keolahragaan nasional.
2. Sanksi-sanksi yang akan dikenakan pada pelatih tim esports profesional yang terbukti masih aktif menjadi atlet profesional esports pada undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut tidak dicantumkan akan tetapi tetap dikenakan sanksi yakni dapat berupa pada aspek jika pelatih keolahragaan esports tersebut merupakan aparatur sipil neagra atau asn yang telah melanggar kode etik asn dan dapat dilaporkan melalui Komisi Aparatur Sipil Negara atau KASN dan mendapatkan sanksi moral dan sanksi yang terdapat pada undang-undang yang berlaku. Pada aspek keolahragaan esports sendiri pelatih tim esports tersebut dapat dikenakan sanksi administratif yang berupa pemberhentian sementara, sampai pemberhentian permanen atau *ban permanent* yang dikeluarkan atau diproses pada induk-induk organisasi cabang esports atau dapat diberikan sanksi oleh *developer game* tersebut secara langsung sebelum direvisikannya undang-undang sistem keolahragaan nasional tersebut.

### 4.2 Saran

1. Dalam hal ini mengenai sanksi yang akan dikenakan kepada pelatih tim esports yang terbukti masih aktif menjadi atlet profesional seharusnya regulasi atau peraturan-peraturan tersebut segera direvisi terutama pada Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional dengan memperhatikan aspek bahwa undang-undang tersebut mampu untuk memecahkan problematika atau masalah pada masa sekarang dan pada masa yang akan mendatang.
2. Pengenaan sanksi pada pelatih tim esports tersebut seharusnya mengambil referensi dari peraturan-peraturan yang dikeluarkan oleh PBESI, industri *game*, dan lainnya agar dapat dijatuhkan hukuman yang dapat memberikan efek jera kepada pelatih tim esports tersebut.

## DAFTAR BACAAN

### Literature Karya Ilmiah

- Bangun, Sabaruddin Yunis, 'Peran Pelatih Olahraga Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Bakat Dan Minat Olahraga Pada Peserta Didik', *Jurnal Prestasi*, 2 (2019), 29  
<<https://doi.org/10.24114/jp.v2i4.11913>>
- 'E-SPORT DALAM FENOMENA OLAHRAGA KEKINIAN', *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 2020 <<https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>>
- Goyena, Rodrigo, and A.G Fallis, 'Pengertian Hukum Menurut Para Ahli', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019
- Ida Ayu Kade Arisanthi Dewi, S.Pd., M.Fis., 'Penyalahgunaan Zat Terlarang (Doping Dan Napza) Sebagai Upaya Peningkatan Stamina Dalam Olahraga', *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2015
- K. A., Krasnova, 'Crime in Esports – Criminal Law Considerations', *Rossijskoe Pravosudie*, 2021 <<https://doi.org/10.37399/issn2072-909x.2021.10.90-97>>
- Mirsafian, Hamidreza, 'Legal Duties and Legal Liabilities of Coaches toward Athletes', *Physical Culture and Sport, Studies and Research*, 2016 <<https://doi.org/10.1515/pcssr-2016-0002>>
- Papaloukas, Marios, 'E-Sports Explosion: The Birth of Esports Law or Merely a New Trend Driving Change in Traditional Sports Law?', *SSRN Electronic Journal*, 2019  
<<https://doi.org/10.2139/ssrn.3323593>>
- Persada, Yudha Bela, 'Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga', *Google Cendikia*, 2020, 68
- Sawyer, Tonya L., 'Employment Law: Coach-on-Athlete Abuse', *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 2019  
<<https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1639439>>
- Tang, Tang, ' Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon ', *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2021  
<<https://doi.org/10.1080/08838151.2021.1950156>>
- Windholz, Eric, 'Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law', *Sports Law and Governance Journal*, 2020 <<https://doi.org/10.53300/001c.13241>>



**Website**

[Arti kata olahraga - Kamus Besar Bahasa Indonesia \(KBBI\) Online](#)

[Arti kata perlindungan hukum - Kamus Besar Bahasa Indonesia \(KBBI\) Online](#)

[Arti kata sanksi- Kamus Besar Bahasa Indonesia \(KBBI\) Online](#)

[Arti kata curang - Kamus Besar Bahasa Indonesia \(KBBI\) Online](#)

Jokowi mendukung keolahragaan esports, Sumber: CNN Indonesia.com, yang diakses pada 10-10-2021 Pukul 17.30

Pelatih CSGO terancam dikenakan sanksi, Sumber: ggwp.id, yang diakses pada 12-10-2021 Pukul 11.30

Pelatih Zeys terancam dikenakan sanksi oleh pihak *moonton*, Sumber: esports.skor.id yang diakses pada 12-10-2021 Pukul 13.20