



## PENGATURAN INDUSTRI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK DI ERA INDUSTRI 4.0

Yoshua Pramana Kawi, I Nyoman Putu Budiarta, Ni Made Puspasutari Ujianti  
Fakultas Hukum, Universitas Warmadewa, Denpasar, Indonesia  
[pramana.kawi@gmail.com](mailto:pramana.kawi@gmail.com) [budiarthaputu59@gmail.com](mailto:budiarthaputu59@gmail.com) [puspasutariujianti@gmail.com](mailto:puspasutariujianti@gmail.com)

### Abstrak

Industri permainan interaktif elektronik (*video game*) telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam era industri 4.0 yang telah berlangsung selama dua dekade terakhir, sehingga pemerintah merasa perlu untuk menetapkan sistem peraturan perundang-undangan tentang industri permainan interaktif elektronik di Indonesia. Namun, salah satu bagian dalam sistem peraturan tersebut, yaitu Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021, menimbulkan permasalahan dalam penerapannya di tengah masyarakat. Peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan menggunakan dasar pembentukan peraturan perundang-undangan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 dan yang dipaparkan dalam sumber hukum lainnya yang berkaitan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami pengaturan industri permainan interaktif elektronik serta akibat hukum yang ditimbulkan dari penerapannya di tengah masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian normatif dengan pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan industri permainan interaktif elektronik di Indonesia harus diatur dalam sistem peraturan perundang-undangan yang baik serta akibat hukum yang ditimbulkan dari penerapannya harus diperhatikan oleh pihak yang berwenang agar memberi manfaat yang besar bagi seluruh masyarakat Indonesia, khususnya bagi mereka yang bergerak dalam industri permainan interaktif elektronik.

**Kata Kunci:** *Pengaturan Industri Permainan Interaktif Elektronik, Pengurus Besar Esports Indonesia, Penyelesaian Permasalahan Norma*

### Abstract

The video game industry has developed very significantly in the 4.0 industry era. Video game industry development also happened in Indonesia in the last two decades, making the government then feel the need to assign a system of regulation about the video game industry in Indonesia. However, a particular part of that said system, which is Regulation of Indonesia's Esports Major Administrator Number 034/PB-ESI/B/VI/2021, caused some problems regarding its application in public. Therefore, the researcher is interested to study these problems by using the principles of the regulation-making process in the Republic of Indonesia's Act Number 12 of 2011 and other related law sources. The purpose of this research is to know and understand the regulation of the video game industry and the application's impact on the public. The research method is using the normative method with the law and conceptual approaches. The result is showing that the development of the video game industry in Indonesia should be controlled in a good regulation system and the implications must be handled seriously by those in charge to provide huge benefits for the country, especially for those working in the video game industry.

**Keywords:** *Video Game Industry Regulation, Indonesia's Esports Major Administrator, Regulatory Affair Settlement*

## I. PENDAHULUAN

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Dengan semakin konvergennya batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi tentu berimbas pula pada berbagai sektor kehidupan. (Lase, 2019). Secara umum revolusi industri ketika kemajuan teknologi yang berkembang pesat diiringi dengan perubahan ekonomi budaya juga (Supriagi et al., 2020).

Permainan interaktif elektronik, atau yang lebih dikenal dengan istilah *video game*, merupakan sebuah fenomena yang sudah tak asing lagi didengar di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Keberadaannya sukses menarik perhatian berbagai kalangan, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. *Video game* yang awalnya hanya dijadikan sebagai hiburan pengisi waktu luang, kini telah

bertransformasi menjadi sebuah media yang fleksibel dengan pemanfaatan yang beraneka ragam, seperti untuk olahraga virtual, atau yang sering dikenal dengan istilah *esports*. *Video game* yang awalnya hanya dijadikan sebagai kebutuhan tersier, kini telah dijadikan sumber penghasilan utama bagi sebagian orang, salah satunya melalui industri *esports*. Diperkirakan pada tahun 2019, keuntungan total yang diperoleh dalam bisnis *video game* telah mencapai angka 100 miliar Dollar Amerika Serikat lebih setiap tahunnya di seluruh dunia (Kane, 2019). Jumlah itupun meningkat drastis pada tahun 2021, dengan perkiraan keuntungan total yang mencapai hingga 180 miliar Dollar Amerika Serikat (Schreier, 2021).

Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan video disebut *platform*. Contohnya adalah komputer pribadi dan konsol permainan. Bahkan ada beberapa perangkat yang diciptakan secara eksklusif hanya untuk bermain video games, seperti *Playstation*, *Xbox One*, *Nintendo Switch*, dll. Perangkat input yang digunakan untuk bermain, *game controllers*, memiliki berbagai macam jenis, disesuaikan dengan platform yang diciptakan. Perangkat input yang umum dimainkan adalah *gamepads*, *joysticks*, *perangkat mouse*, *keyboard*, *touchscreen* pada *smartphone*. Perangkat audio seperti *speaker* maupun *headphones* juga menjadi perangkat input pendukung, untuk mengeluarkan efek bunyi, musik, maupun suara dalam *game*. (Febriyanto et al., 2020).

Hadirnya teknologi dikatakan sebagai pengendali yang diproyeksikan akan menguasai seluruh aspek-aspek kehidupan manusia termasuk industri. Revolusi industri 4.0 hadir dengan konsep yang mencanangkan teknologi berbasis komunikasi berkesinambungan melalui internet yang memungkinkan adanya interaksi dan pertukaran informasi, bukan hanya antar manusia, manusia dan mesin, namun juga antara mesin-mesin itu sendiri.

*Video game* pertama kali masuk ke Indonesia di akhir dekade 1980-an melalui beberapa *console game* yang diimpor ke Indonesia oleh *Nintendo Co., Ltd.*, seperti *Nintendo Entertainment System (NES)*, *Super Nintendo Entertainment System (SNES)*, dan *Game Boy*. Pada pertengahan dekade 1990-an, *Sony Computer Entertainment Inc.* mengeksport *console game* pertama mereka ke Indonesia bernama *Playstation (PS)* (Wolf, 2015). Pertengahan dekade 1990-an, *Personal Computer (PC) game* mulai dilirik di Indonesia setelah kemunculan *online game* (Fajri, 2012). Distribusi *online game* di Indonesia menjadi semakin cepat sejak berdirinya usaha warung internet (*warnet*), sebuah jenis tempat usaha yang menyewakan komputer untuk dipakai di tempat oleh pelanggan.

Sejak saat itu, ekosistem *video game* di Indonesia terus mengalami perkembangan. Bukti perkembangan ekosistem *video game* di Indonesia salah satunya adalah meningkatnya jumlah *online gamer* di Indonesia pada tahun 2010 dengan total mencapai angka 30 juta *gamer* dengan rata-rata usia antara 17 hingga 40 tahun (Fajri, 2012). Bukti lainnya adalah besarnya pendapatan industri *video game* Indonesia. Berdasarkan data statistik yang dilansir oleh *newzoo.com* pada tahun 2017, pasar *video game* di Indonesia telah menghasilkan keuntungan total sekitar 880 juta Dollar Amerika Serikat, dengan total sebanyak 43,7 juta *gamer* aktif di Indonesia. Dengan demikian, Indonesia menduduki peringkat ke-16 sebagai negara dengan jumlah pendapatan *video game* terbesar di seluruh dunia (Mulachela, 2020).

Namun, permasalahan muncul sejak Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) mengeluarkan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia yang telah resmi ditetapkan sejak awal Juni 2021. Peraturan itu berisi beberapa poin yang dinilai kontroversial oleh sebagian besar *gamer* di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah dapat dijabarkan yaitu bagaimana pengaturan industri permainan interaktif elektronik dan bagaimana akibat hukum yang ditimbulkan dari penetapan pengaturan industri permainan interaktif elektronik.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif yang memusatkan pada pengkajian sejumlah bahan hukum seperti hukum positif, penelitian hukum, serta penemuan asas-asas hukum dan hukum *in concreto*. Penelitian ini juga menggunakan beberapa pendekatan seperti pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Penelitian ini menggunakan beberapa bahan hukum yang berkaitan dengan permasalahan pada kajian ini seperti bahan hukum primer, yaitu Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, dan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan

Esports di Indonesia, bahan hukum sekunder yang berkaitan dengan bahan hukum primer diatas dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini, termasuk didalamnya teori, artikel di internet, jurnal, tesis, dan bahan-bahan hukum lainnya, serta bahan hukum tersier yang menjelaskan mengenai beberapa keterangan dalam bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

Tahapan analisis yang ditempuh penulis yaitu memahami dan menafsirkan lebih jauh, lalu penulis membahas secara mendalam fokus penelitian, selanjutnya informasi-informasi dari berbagai bahan hukum yang telah dikumpulkan diuraikan, sehingga dapat disajikan sebuah hasil penelitian.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia

Dikeluarkannya Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 bukanlah tanpa alasan. Berdasarkan pertimbangan yang dinyatakan dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021, terdapat beberapa alasan dikeluarkannya peraturan tersebut, yaitu fakta bahwa olahraga *esports* di Indonesia telah berkembang pesat dan memiliki ekosistem yang besar, serta peran Pengurus Besar Esports Indonesia sebagai wadah induk cabang olahraga *esports* di Indonesia. Melalui dua pertimbangan tersebut, maka Pengurus Besar Esports Indonesia memutuskan untuk menetapkan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia. Namun setelah ditetapkannya peraturan tersebut, banyak pihak yang merasa bahwa peraturan ini justru menimbulkan beberapa polemik dalam industri *video game* di Indonesia. Beberapa polemik tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Pendaftaran *video game* yang akan beredar di Indonesia.

Seperti yang diatur dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 pasal 11 ayat (1) dan (3), pasal 12, pasal 13, serta pasal 14, dapat diketahui bahwa pihak penyelenggara, termasuk didalamnya pihak *developer* dan *publisher*, wajib mendaftarkan *video game* yang akan mereka pasarkan di Indonesia secara mandiri melalui situs [www.igrs.id](http://www.igrs.id). Sementara itu, berdasarkan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 pasal 39 ayat (3) dan ayat (5), pihak penerbit (*video game publisher*) wajib mendaftarkan produk mereka kepada PBESI agar dapat beredar di Indonesia.

Berdasarkan fakta diatas, dimana kedua lembaga pemerintah tersebut memiliki dasar hukum yang sama-sama mengatur tentang pendaftaran *video game*, tentu akan menimbulkan permasalahan bagi perusahaan-perusahaan *video game* yang akan memasarkan produk mereka di Indonesia. Salah satu permasalahan yang timbul akibat polemik diatas adalah ketidakjelasan sistem pendaftaran *video game* di Indonesia, dimana akan timbul rasa ketidakpastian dalam industri *video game* serta masyarakat umum perihal peraturan mana yang harus dijadikan sebagai acuan tentang pendaftaran *video game* di Indonesia. Permasalahan lainnya adalah bertambah rumitnya sistem pendaftaran *video game* di Indonesia yang akan mempersulit pihak-pihak yang hendak mendaftarkan *video game* mereka, baik bagi pihak dalam maupun luar negeri. Celakanya, pihak-pihak tersebut akan merasa enggan untuk memasarkan produk mereka di Indonesia dan memilih untuk memasarkannya di pasar negara lain.

##### b. Terbatasnya judul *video game esports* yang aktif di Indonesia.

Bila dilihat dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 pasal 39 ayat (6), ayat (7), dan ayat (8), pihak penerbit (*video game publisher*) yang ingin mendaftarkan produk mereka agar diakui sebagai *video game esports* di Indonesia wajib mengajukan permohonan dengan beberapa persyaratan, salah satunya yang tercantum dalam ayat (7) poin (a), dimana *video game* tersebut sudah diterima oleh masyarakat luas. Apabila dilihat lebih lanjut dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021, tidak ada isi yang menyebutkan tentang kriteria apa saja yang dapat menjadikan suatu judul *video game esports* sudah diterima oleh masyarakat Indonesia secara luas. Sehingga pernyataan ini menjadi suatu pernyataan yang tidak pasti kebenarannya, cenderung subjektif, serta berpotensi multitafsir.

Salah satu faktor esensial bagi suatu judul *video game esports* agar dapat sukses dan bertahan lama dalam industri *video game* adalah dengan mengadakan turnamen *esports*. Turnamen

*esports* sangat penting bagi keberlangsungan suatu judul *video game esports* karena penyelenggaraan perhelatan ini akan mendatangkan banyak keuntungan, khususnya dalam bidang keuangan, baik bagi pihak *developer*, *publisher*, bahkan bagi komunitas dari *video game* itu sendiri. Sayangnya, pernyataan dari ayat (8) tentu akan menghambat kegiatan ini karena hanya beberapa judul *video game esports* saja yang dapat menyelenggarakan turnamen *esports* resmi yang diakui oleh pemerintah melalui PBESI. Polemik ini juga akan membatasi perkembangan industri *video game*, khususnya industri *esports*, di Indonesia karena industri *esports* hanya akan dijalankan oleh perusahaan-perusahaan *video game* yang terlebih dahulu menguasai pasar *video game* di Indonesia, sehingga berpotensi besar terjadinya praktek monopoli.

c. Tidak adanya perlindungan hukum bagi komentator *esports*.

Dalam peraturan ini, hanya satu pihak dalam industri *esports* yang tidak disebutkan, yaitu komentator *esports*, atau yang lebih dikenal dengan sebutan *caster*. Seperti turnamen olahraga pada umumnya, komentator *esports* merupakan bagian yang sulit dipisahkan dalam turnamen *esports* itu sendiri. Banyak orang yang berprofesi sebagai komentator *esports* sampai saat ini dan mereka semua butuh perlindungan hukum dari negara agar profesi yang mereka jalani dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam profesi tersebut. Hal ini berpotensi menempatkan mereka dalam posisi yang rawan konflik, tanpa adanya campur tangan dari negara, serta mengancam nilai-nilai profesionalitas profesi komentator *esports* itu sendiri.

d. Akibat Hukum yang Ditimbulkan dari Penetapan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia

Untuk menyelesaikan ketiga permasalahan diatas, peneliti akan terlebih dahulu menjabarkan beberapa pengetahuan hukum dasar yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Secara umum, peraturan adalah seperangkat petunjuk, kaidah, dan ketentuan yang dibuat untuk mengatur sesuatu. Peraturan hukum adalah seperangkat petunjuk, kaidah, dan ketentuan yang bersifat memaksa dan mengikat semua elemen dalam negara tersebut, dibuat oleh pemerintah untuk memenuhi tujuan yang lebih spesifik, yaitu membatasi wilayah kewenangan yang dijalankan oleh pejabat negara, termasuk didalamnya adalah badan legislatif, eksekutif, dan yudikatif. Ilmu hukum merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang secara khusus mengupas tentang peraturan yang lahir dari nilai-nilai adat istiadat suatu masyarakat serta berfungsi untuk mengatur tatanan kehidupan dalam masyarakat tersebut. Salah satu elemen yang penting untuk dipahami dalam mendalami ilmu hukum adalah memahami tentang asas hukum. Asas hukum adalah landasan pemikiran yang dijadikan sebagai unsur utama pembentukan dan penerapan peraturan-peraturan yang berlaku di tengah masyarakat. Asas hukum sangat berpengaruh dalam proses pembuatan undang-undang. Undang-undang merupakan salah satu jenis hukum yang telah dirancang dan ditetapkan oleh badan legislatif. Secara umum, terdapat 6 asas peraturan perundang-undangan, yaitu asas non-retroaktif, asas legalitas, *lex superior derogat legi inferiori*, *lex specialis derogat legi generalis*, *lex posterior derogat legi priori*, serta *welvaartsstaat*.

Peraturan perundang-undangan juga harus dibentuk dengan mengedepankan asas-asas hukum tertentu. Berdasarkan pengaturan dari Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 pasal 5, asas-asas hukum yang berkaitan dengan pembentukan peraturan perundang-undangan adalah kejelasan tujuan, kelembagaan atau pejabat pembentuk yang tepat, kesesuaian antara jenis, hierarki, dan materi muatan, dapat dilaksanakan, kedayagunaan dan kehasilgunaan, kejelasan rumusan, serta keterbukaan.

Selain dalam proses pembentukan perundang-undangan, setiap materi muatan dalam suatu peraturan perundang-undangan juga harus memperhatikan asas-asas hukum tertentu. Berdasarkan ketentuan dari Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 pasal 6, asas-asas tersebut yaitu asas pengayoman, kemanusiaan, kebangsaan, kekeluargaan, kenusantaraan, bhinneka tunggal ika, keadilan, kesamaan kedudukan dalam hukum dan pemerintahan, ketertiban dan kepastian hukum, serta keseimbangan, keserasian, dan keselarasan.

Dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 pasal 5 poin (c), tertulis bahwa salah satu asas pembentukan peraturan perundang-undangan adalah adalah asas kesesuaian antara jenis, hierarki, dan materi muatan. Berdasarkan pengaturan dalam pasal 7 ayat (1), disebutkan jenis dan hierarki dari peraturan perundang-undangan di Indonesia dengan urutan dari kedudukan hierarki tertinggi ke kedudukan hierarki terendah yaitu Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945,

Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat, Undang-Undang/Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang, Peraturan Pemerintah, Peraturan Presiden, Peraturan Daerah Provinsi, dan Peraturan Daerah Kabupaten/Kota.

Pasal 8 ayat (1) lebih lanjut membahas mengenai jenis perundang-undangan lain selain yang telah disebutkan diatas, seperti peraturan yang ditetapkan oleh Majelis Permusyawaratan Rakyat, Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah, Mahkamah Agung, Mahkamah Konstitusi, Bank Indonesia, Menteri, serta Badan, lembaga, atau komisi yang dibentuk berdasarkan peraturan perundang-undangan yang ada.

Pasal 9 ayat juga menyatakan apabila substansi dalam Undang-Undang diduga bertentangan dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, pengujiannya dilakukan oleh Mahkamah Konstitusi. Sementara, apabila substansi dalam peraturan perundang-undangan dibawah Undang-Undang yang diduga bertentangan dengan Undang-Undang, maka pengujiannya dilakukan oleh Mahkamah Agung.

Dengan menggunakan pemaparan diatas, berikut adalah penyelesaian mengenai setiap permasalahan tersebut: Pendaftaran *video game* yang akan beredar di Indonesia dapat dikatakan sebagai konflik norma, yaitu konflik antara dua norma yang terjadi apabila terdapat ketidakcocokan antara apa yang diperintahkan dalam ketentuan suatu norma dengan apa yang diperintahkan dalam norma lainnya sehingga melaksanakan salah satu dari norma tersebut akan menyebabkan terjadinya pelanggaran terhadap norma lainnya. Untuk menyelesaikan konflik tersebut, maka objek pengaturan tersebut hanya dapat diterapkan pada salah satu norma saja dan penerapan pada norma lainnya harus dikesampingkan. Terdapat 3 asas hukum yang dapat digunakan untuk menyelesaikan konflik ini, yaitu asas *lex superior derogat legi inferiori*, *lex specialis derogat legi generalis*, serta *lex posterior derogat legi priori*. Terdapat dua pertimbangan untuk menentukan asas mana yang dapat digunakan untuk menyelesaikan konflik tersebut, yaitu: Keberadaan hukum positif yang mengatur tentang asas tersebut, dan Pembatalan suatu aturan hukum demi hukum apabila asas tersebut diterapkan.

Apabila dikaitkan dengan permasalahan diatas, maka asas hukum yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah asas *lex superior derogat legi inferiori*, dimana substansi dari peraturan perundang-undangan yang lebih rendah hierarkinya harus selaras dengan substansi dari peraturan perundang-undangan yang kedudukan hirarkinya lebih tinggi.

Maka, substansi dari peraturan yang secara hierarki lebih tinggi kedudukannya, yaitu Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 pasal 11 hingga pasal 14, harus terlebih dahulu diutamakan ketimbang substansi peraturan yang berada di tingkat bawahnya, yaitu Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 pasal 39 ayat (3) dan ayat (5). Penyelesaian terhadap masalah ini harus diajukan dan diuji oleh Mahkamah Agung.

Terbatasnya judul *video game esports* yang aktif di Indonesia dapat dikatakan sebagai norma kabur, yaitu suatu peristiwa dimana norma yang dimaksud sudah berlaku, namun isinya tidak memiliki arti yang jelas dan malah menimbulkan pemahaman yang beragam dari sudut pandang yang berbeda-beda. Terdapat dua langkah yang bisa dilakukan untuk menghadapi permasalahan norma kabur, yaitu berpegang pada rasio hukum yang terkandung dalam aturan hukum tersebut, dan menggunakan metode penafsiran hukum untuk mengetahui interpretasi apakah yang paling tepat untuk menjelaskan aturan hukum tersebut. Secara umum terdapat 14 metode penafsiran atau interpretasi hukum, yaitu interpretasi gramatikal, historis, sistematis, sosiologis, komparatif, futuristik, restriktif, ekstensif, otentik, interdisipliner, multidisipliner, subsumptive, kontrak/perjanjian, serta hermeneutika.

Untuk mengatasi permasalahan norma kabur pada permasalahan nomor 2, diperlukan rasio hukum yang terkandung dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 serta penggunaan metode interpretasi yang tepat agar sesuai dengan rasio hukum yang berkaitan dengan peraturan tersebut. Untuk itu, kita perlu kembali pada alasan ditetapkannya peraturan tersebut, yaitu untuk merealisasikan peran dari Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) sebagai wadah induk cabang olahraga *esports* yang bertanggung jawab untuk mengatur seluruh kegiatan *esports* di Indonesia. Alasan tersebut merupakan rasio hukum dalam peraturan tersebut, sehingga metode interpretasi yang digunakan haruslah bersangkutan dengan seluruh kegiatan *esports* yang perlu diatur di Indonesia. Dengan demikian, metode-metode interpretasi yang tepat untuk digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah sistematis, komparatif, restriktif, multidisipliner, serta subsumptive.

Oleh karena itu, Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 pasal 39 ayat (7) poin (a) harus segera direvisi/diperbaiki dengan menggunakan beberapa metode interpretasi yang telah dijelaskan diatas agar memberi kepastian hukum bagi masa depan industri *esports* di Indonesia.

Tidak adanya perlindungan hukum bagi komentator *esports* sering disebut sebagai norma kosong, yaitu keadaan dimana suatu peraturan perundang-undangan telah ditetapkan, namun objek pengaturannya tidaklah lengkap atau terdapat bagian dalam objek pengaturan yang tidak diatur dalam peraturan tersebut. Asas hukum yang berhubungan dengan permasalahan norma kosong ini adalah asas kedayagunaan dan kehasilgunaan serta asas pengayoman. Setiap pihak yang berada dalam lingkup suatu peraturan perundang-undangan harus mendapat manfaat berupa perlindungan hukum agar memperoleh rasa aman dan tentram dalam aktifitas mereka di tengah masyarakat. Untuk mengatasi permasalahan kekosongan hukum, diperlukan penerapan terhadap asas *ius curia novit*. Asas ini berpandangan bahwa hakim dianggap tahu hukum, sehingga hakim tidak boleh menolak suatu perkara dikarenakan tidak adanya peraturan atau tidak jelasnya isi dalam peraturan mengenai perkara tersebut. Kemudian, hakim wajib menggali nilai-nilai hukum di dalam masyarakat yang berkaitan dengan perkara tersebut. Nilai-nilai inilah yang dijadikan sebagai rasio hukum dan kemudian mendasari terbentuknya sebuah peraturan baru atau perbaikan dari peraturan yang sudah ada mengenai perkara tersebut. Proses diatas kemudian disebut sebagai penemuan hukum. Terdapat 3 metode penalaran yang biasa digunakan dalam proses penemuan hukum, yaitu metode analogi, *a contrario*, dan penghalusan hukum.

Dengan demikian, Pengurus Besar Esports Indonesia harus menambah substansi dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 melalui proses penemuan hukum dengan menggunakan metode analogi, yaitu dengan memperluas ruang lingkup pengaturan terhadap industri *esports* di Indonesia serta memasukkan substansi mengenai profesi komentator *esports* demi terjaminnya profesi *esports* dalam industri *esports* di Indonesia. Apabila peraturan ini kemudian diujikan dalam ranah Mahkamah Agung, sekiranya hakim menerapkan metode penghalusan hukum sehingga tercipta peraturan yang adil bagi seluruh pihak yang bergerak dalam industri *esports* di Indonesia.

Untuk ketentuan lebih lanjut mengenai isi dari Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 akan diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI. Namun hingga kini, keputusan tersebut belum juga ditetapkan. Sehingga ketiga permasalahan diatas belum mendapat penanganan lebih lanjut dari pihak Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI).

#### **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **1. Simpulan**

Perkembangan industri permainan interaktif elektronik harus diatur dalam sistem peraturan perundang-undangan yang baik, teratur, dan jelas sehingga dapat memberi manfaat sebesar-besarnya bagi seluruh masyarakat Indonesia, serta memperhatikan secara serius akibat hukum yang ditimbulkan dari penetapan peraturan perundang-undangan tersebut oleh para pihak yang berwenang. Melakukan pengujian dan perbaikan mengenai beberapa substansi dalam peraturan perundang-undangan yang bermasalah merupakan langkah-langkah yang efektif guna menyelesaikan permasalahan tersebut agar kehadiran peraturan perundang-undangan tersebut tidak menimbulkan masalah baru dalam industri *video game*.

##### **2. Saran**

Bagi pihak yang berwenang membentuk peraturan perundang-undangan, supaya memperhatikan sistematika proses pembuatan peraturan perundang-undangan yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan agar tercipta produk peraturan perundang-undangan yang dapat meminimalisir kemungkinan terjadinya permasalahan pasca terbentuknya peraturan tersebut serta memiliki kekuatan hukum yang pasti di tengah masyarakat. Juga Bagi pihak yang berwenang untuk mengkaji serta membenahi peraturan perundang-undangan yang bermasalah, supaya memperhatikan asas-asas peraturan perundang-undangan agar hasil kajian dan perbaikan dari peraturan tersebut dapat membenahi permasalahan yang ditimbulkan atas penetapan peraturan tersebut serta memberi rasa keadilan dan kepastian hukum di tengah masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Aspikom, Vol.1(5)*.
- Febrianto, T., Gunanto, S. G., & Sulistiyono, A. (2020). Pengembangan Game Interaktif untuk Anak Usia Dini "E-Do Game." *JURNAL TANTO*.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Kane, S. F. (2019). *Video Game Law: Everything You Need to Know about Legal and Business Issues in the Game Industry*. Florida: Taylor & Francis Group, LLC.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMAN, Vol.12(2)*.
- Mulachela, A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse, Vol.2(2)*.
- Schreier, J. (2021). *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry Audio CD – Unabridged*. New York: Hachette Book Group.
- Supriagi, N., Hidayat, T. M., Dimas, A. A., & Ahmad, R. (2020). Pendidikan Manufaktur Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Inovasi di Era Industri 4.0. *ADIMAS: Adi Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 1(1)*.
- Wolf, M. J. P. (2015). *Video Games Around the World*. London: The MIT Press.