

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi hingga saat ini tidak dapat terpungkiri. Dimana teknologi merupakan salah satu unsur pokok dalam perkembangan pembangunan di berbagai negara. Kecanggihan teknologi tersebut dapat memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat sehingga menjadi pilihan yang efisien bagi masyarakat. Tentunya evolusi teknologi tersebut memberikan berbagai dampak positif maupun negatif bagi masyarakat. Berbagai aspek kehidupan masyarakat tidak lepas dari penggunaan teknologi seperti pendidikan, pekerjaan, olahraga dan masih banyak lagi.

Saat ini, olahraga telah menjadi tren atau gaya hidup bagi sebagian besar masyarakat, bahkan menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan. Menurut *International Council of Sport and Physical Education (ICSPE)*, olahraga merujuk pada setiap aktivitas fisik yang memiliki unsur permainan dan melibatkan perjuangan melawan diri sendiri, orang lain, atau faktor alam.¹ Menurut Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), olahraga mencakup setiap kegiatan fisik yang didasari semangat perjuangan melawan diri sendiri, orang lain, atau unsur alam, dan jika dijadikan pertandingan, harus dilakukan secara sportif sebagai sarana pendidikan pribadi untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih luhur.² Secara umum, olahraga pada hakikatnya adalah salah satu aktivitas fisik dan psikis seseorang yang

¹ Amirzan, Indra Kasih, dan Deni Rahman Marpaung, 2020, *Pengembangan Prototipe Bicycle Static dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani Anak Berkebutuhan Khusus*, Journal of Scientific Information and Educational Creativity, Vol. 21, No.2.

² Mesnan dan Freddy Antonius, 2019, *Analisis Manajemen Pembinaan Olahraga Prestasi Di Koni Pematang Siantar*, Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan, Vol. 3, No. 1

bermanfaat untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan melalui gerakan tubuh berulang-ulang. Sementara itu, kesehatan sendiri adalah keadaan normal, baik jasmani maupun rohani, yang dialami oleh makhluk hidup.

Olahraga dapat dilakukan oleh siapa pun, kapan pun, di mana pun, tanpa memandang perbedaan jenis kelamin, suku, ras, dan lain sebagainya. Namun, olahraga tidak hanya dijadikan sebagai gaya hidup, tetapi juga banyak jenis olahraga yang diadakan dalam bentuk kompetisi. Pada tingkat profesional, sebuah kompetisi olahraga lebih dari sekadar latihan dan pertandingan persahabatan. Kompetisi memiliki beragam tujuan dalam dunia olahraga profesional, seperti sebagai ajang untuk mengukur kemampuan tim dari segi teknik, taktik, dan mentalitas. Selain itu, kompetisi juga bertujuan untuk meraih prestasi dan penghargaan, meningkatkan prestise tim, mempromosikan diri bagi para pemain untuk meningkatkan karier profesional mereka, menjadi arena untuk menyebarkan ide-ide baru dalam taktik, memantau perkembangan olahraga yang dipertandingkan, serta melihat peta kekuatan tim-tim yang bertanding. Selain itu, kompetisi olahraga juga berfungsi sebagai sarana hiburan bagi penonton.

Pada akhirnya, olahraga tanpa adanya kompetisi akan terasa kurang menarik karena kehilangan prestise dan semangat persaingan untuk menjadi yang terbaik dalam cabang olahraga tersebut. Beberapa jenis olahraga yang tidak memiliki kompetisi mungkin hanya dijalankan sebagai kegiatan relaksasi semata, seperti jogging. Namun, dengan berkembangnya teknologi pada era ini, telah muncul jenis olahraga baru yang dikenal sebagai olahraga

elektronik atau *esports*. *Esports* merupakan sebuah bidang olahraga yang mempertandingkan permainan video (*game*) secara terorganisir. Dalam kompetisi *esports*, berbagai peserta dari tim atau liga yang berbeda bersaing untuk memenangkan permainan video yang populer. *Esports* telah mengalami perkembangan pesat dan menjadi fenomena global yang menarik perhatian jutaan orang di seluruh dunia. Dalam rangka menjaga kelangsungan dan sportivitas dalam dunia *esports*, organisasi internasional turut berperan dalam mengadakan peraturan-peraturan yang mengatur dan mengawasi pelaksanaan *esports* dalam skala global.

Dalam lingkup internasional, *esports* diatur oleh *International Esports Federation* (IESF) melalui *IESF Statutes*. IESF merupakan *International Non-Governmental Organizations* (NGO). NGO sendiri adalah organisasi swasta nirlaba yang terlibat dalam berbagai kegiatan internasional, dapat memiliki orientasi pada isu tunggal atau memiliki agenda multi tujuan.³ IESF sendiri berorientasi pada isu tunggal yaitu mengembangkan *esports* di skala global. Berbasis di Korea Selatan, federasi ini didirikan pada tanggal 8 Agustus 2008 dan awalnya hanya melibatkan Asosiasi *Esports* dari sembilan negara, yaitu Korea Selatan, Denmark, Jerman, Austria, Belgia, Belanda, Swiss, Vietnam, dan Thailand. Saat ini, IESF telah berhasil menyatukan sekitar 132 negara, termasuk Indonesia, dalam asosiasinya.⁴ IESF memiliki kemampuan untuk mengikat negara-negara anggotanya dengan peraturan yang telah ditetapkan. Hal ini terjadi karena dalam menjalin kerjasama

³ Kelly Kate Pease, 2014, *International organizations: Fifth Edition*, Harlow, Essex: Pearson Education.

⁴ IESF Official Website, “*Members*”, <https://iesf.org/about/members>, dikunjungi pada 8 Maret 2022.

bilateral maupun multilateral, setiap negara wajib mematuhi pedoman dan prosedur yang telah disepakati oleh negara-negara yang tergabung dalam suatu organisasi internasional.

Semakin menduniannya *esports*, berbagai benefit bisa didapatkan oleh pemain profesionalnya (*Pro Player*) atau atlet *esports*. Dimana atlet *esports* dapat menjadikan hal tersebut sebagai pekerjaan. Seorang pemain DOTA 2 asal Denmark, Johan Sundstein, dinobatkan sebagai pemain *esport* dengan pendapatan tertinggi di dunia saat ini mencapai US\$7.184.163 atau sekitar Rp105,23 miliar.⁵ Hal ini membuktikan bahwa *esports* mulai mengubah persepsi negatif tentang *game*. *Game* tidak lagi dianggap merugikan anak-anak karena ketergantungannya pada bermain *game* yang membuat lupa waktu dan malas belajar. Karena saat ini, *game* telah menjadi pekerjaan yang dapat menghasilkan uang dan salah satu cabang olahraga yang diadu dalam berbagai turnamen olahraga besar, seperti *Asian Games*.

Esports ditampilkan sebagai olahraga demonstrasi di *Asian Games 2018* yang diadakan di Jakarta dan Palembang. Pada sidang umum *Olympic Council of Asia (OCA)* ke-39 pada 16 Desember 2020, *esports* telah disetujui sebagai cabang olahraga medali resmi untuk *Asian Games Hangzhou 2022*. Delapan cabang olahraga dipertandingkan: *League of Legends*, *Arena of Valor Asian Games Version*, *Asian Games Games for Peace Version*, *Hearthstone*, *Dota*, *Three Kingdoms 2*, *Street Fighter 5* dan *FIFA Online 4*.

⁵ Monavia Ayu, "5 Pemain E-Sport dengan Pendapatan Tertinggi di Dunia (Mei 2022)", <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/18/5-pemain-e-sport-berpendapatan-tertinggi-di-dunia>, dikunjungi pada 20 Juli 2023.

Game seluler seperti *MOBA*, *FPS*, dan *fighting* adalah genre yang solid untuk program elektronik.⁶

Keberadaan *esports* dalam skala global ini akan memperkaya ranah olahraga di dunia. Namun sama seperti olahraga lainnya, tentu akan muncul berbagai masalah hukum terkait keberadaannya baik yang ditimbulkan oleh pemain *esports*, klub dari pemain *esports* maupun pihak luar yang memanfaatkan situasi ini. Salah satu masalah yang muncul adalah berbagai tindakan kecurangan yang telah terjadi di dunia *esports*, terutama terkait dengan *Betting* dan *Match Fixing*. Guenter Lueschen dalam Landers (1977) menyatakan bahwa penipuan dalam olahraga adalah tindakan yang mengubah kondisi pertandingan secara ilegal, dengan tujuan untuk memenangkan pertandingan demi keuntungan sepihak.⁷ Dalam dunia olahraga profesional, kecurangan merujuk pada tindakan yang melanggar peraturan untuk memperoleh keuntungan dalam olahraga dan pendidikan jasmani.

Betting merupakan tindakan memprediksi hasil dari suatu olahraga dan menempatkan taruhan atas hasil tersebut. Hal ini umumnya dianggap sebagai bentuk perjudian. Sehingga munculnya berbagai oknum yang menawarkan hasil yang besar dan melimpah kepada penggunanya. Khususnya pada perjudian ilegal, jadi awal munculnya praktik pengaturan skor (*Match Fixing*) di *esports*.

Match Fixing adalah manipulasi pertandingan dengan maksud untuk menghasilkan skor atau hasil tertentu yang diinginkan. Praktik *Match Fixing* dapat terjadi dalam berbagai cabang olahraga, seperti sepak bola, bulu

⁶ The 19th Asian Games Hangzhou 2022 Official Website, “*Esports*”, <https://www.hangzhou2022.cn/En/competitions/sports/>, dikunjungi pada 25 Agustus 2022.

⁷ Agung Sunarno, 2014, *Penipuan Dalam Olahraga*, Jurnal Ilmu Keolahragaan, Vol. 13, No.2.

tangkis, dan juga *esports*. Hal ini dapat menyebabkan kerugian bagi berbagai pihak yang terlibat dalam kompetisi, seperti para pemain dan tim hingga penyelenggara kompetisi yang akan merusak reputasinya karena kredibilitas mereka dipertanyakan.

Beberapa kasus terkait *Betting* dan *Match Fixing* telah terjadi di dunia *esports*, terutama dalam pertandingan-pertandingan tingkat internasional. Salah satunya terjadi pada tanggal 3 Januari 2021, di mana lima pemain dari tim bernama Newbee terlibat dalam skandal tersebut. Pemain-pemain tersebut adalah Xu "Moogy" Han, Yin "Aq" Rui, Wen "Wizard" Lipeng, Yan "Waixi" Chao, dan Zeng "Faith" Hongda. Tim Newbee terbukti telah melakukan tindakan *Match Fixing* dalam pertandingan *Starladder ImbaTV Minor DOTA 2* yang berlangsung pada Februari 2020 lalu, saat laga kualifikasi tertutup untuk region Cina. Mereka mengubah hasil pertandingan resmi dengan cara yang melanggar aturan dan etika dalam pertandingan tersebut. Akibat tindakannya, tim Newbee dan kelima pemainnya dijatuhi sanksi diskualifikasi dan dilarang untuk mengikuti semua pertandingan *DOTA 2* yang diselenggarakan oleh *Valve* dan *Perfect World Esports*.⁸

Tindakan-tindakan tidak etis ini dapat merusak keyakinan pemain, tim, dan penonton, serta mengancam pertumbuhan dan perkembangan *esports* sebagai olahraga yang sah dan diakui. *Betting* dan *Match Fixing* merupakan sebagian contoh dari kecurangan yang ada dalam *esports*, masih ada beberapa bentuk kecurangan lain yang dapat merusak integritas kompetisi dan olahraga secara keseluruhan. Seperti *cheating*, *bug abuse*, penggunaan *alcohol/drugs*,

⁸ Tasho Tashev, "Newbee's Dota 2 Team Gets a Lifetime Ban From Valve", <https://earlygame.com/dota-2/newbee-dota-2-team-lifetime-ban>, dikunjungi pada 23 Agustus 2022.

dan *doping*. Penting bagi seluruh pihak terlibat dalam *esports*, mulai dari pemain, tim, penyelenggara turnamen, hingga penggemar, untuk bersama-sama melawan dan mencegah kecurangan dalam permainan. Melalui penerapan kebijakan ketat, aturan yang jelas, serta kerjasama dengan badan pengawas olahraga, diharapkan integritas dan *fair play* dalam *esports* dapat tetap terjaga dan berkembang dengan baik. Dalam konteks ini, peran organisasi internasional seperti IESF menjadi sangat penting. IESF sebagai badan pengatur global yang berkomitmen untuk mengembangkan dan memajukan *esports* di seluruh dunia. Sehingga diharapkan pengaduan standar dan aturan yang mengatur kompetisi *esports* secara adil dan transparan dapat dijalankan sebagaimana mestinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai peran Organisasi *Esports* Internasional IESF dalam mengatasi tindakan kecurangan pada *esports*. Dalam hal ini, penulis memilih judul **“KEDUDUKAN *INTERNATIONAL ESPORTS FEDERATION (IESF)* MENURUT HUKUM INTERNASIONAL DAN PERANNYA DALAM MENGATASI KECURANGAN PADA ESPORTS”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah penulis uraikan pada latar belakang diatas, maka penulis mempunyai beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kedudukan *International Esports Federation (IESF)* dalam Hukum Internasional?

2. Bagaimana pengaturan dan peran *International Esports Federation* (IESF) dalam mengatasi kecurangan pada *esports*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendiskripsikan kedudukan *International Esports Federation* (IESF) dalam Hukum Internasional.
2. Untuk mendiskripsikan pengaturan dan peran *International Esports Federation* (IESF) dalam mengatasi kecurangan pada *esports*.

D. Manfaat Penelitian

Setelah menguraikan tujuan dari penulisan ini, peneliti mengharapkan manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam secara teoritis tentang perkembangan ilmu hukum, terutama dalam bidang hukum internasional yang berkaitan dengan peran Organisasi Internasional dalam *esports*.
 - b. Penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan Hukum Internasional dan Hukum Nasional, Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai tambahan literatur yang berguna dalam memperluas pengetahuan hukum bagi masyarakat.

2. Manfaat Praktis

- a. Dengan penelitian ini diharapkan penulis dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dalam bidang hukum sebagai bekal untuk berpartisipasi dalam masyarakat di masa depan. Sekaligus mengetahui kemampuan penulis dalam menerapkan ilmu yang diperoleh.
- b. Memberikan kontribusi serta manfaat bagi masyarakat maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam upaya memperdalam studi kasus mengenai peran Organisasi Internasional dalam dunia *esports*.
- c. Bagi Universitas Andalas untuk menambah koleksi pustaka dan bahan bacaan bagi mahasiswa/i Fakultas Hukum khususnya dalam Program Hukum Internasional.

E. Metode Penelitian

Pengertian metode penelitian oleh Sugiyono didefinisikan sebagai berikut, “metode penelitian adalah serangkaian cara ilmiah untuk mengumpulkan data yang valid dengan tujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan tertentu, sehingga pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.⁹ Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu pendekatan yang mengandung teknik tertentu yang berfungsi sebagai alat dalam melakukan penyelidikan secara hati-hati untuk memperoleh fakta-fakta yang relevan guna menyelesaikan masalah yang telah ditentukan. Oleh karena itu, dalam setiap penelitian,

⁹ Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, hlm. 6.

peneliti harus memilih atau menentukan metode yang tepat guna mendapatkan hasil yang akurat dan baik.

Adapun metode penelitian terbagi pula atas beberapa bagian, yakni sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penulisan hukum ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan dengan cara menyelidiki bahan pustaka atau data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan-bahan tersebut akan diatur secara sistematis, dikaji, dibandingkan, dan dianalisis untuk kemudian ditarik suatu kesimpulan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.¹⁰

2. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah merupakan proses penyelesaian atau pemecahan masalah melalui tahapan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan penelitian.¹¹ Dalam konteks penelitian ini, pendekatan masalah yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif, yang dilakukan dengan mengkaji bahan hukum utama melalui analisis teori, konsep, asas, serta peraturan perundang-undangan yang relevan dengan topik penelitian ini.¹²

¹⁰ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2018, *Penelitian Ilukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm.13.

¹¹ Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm 11.

¹² Yudiono OS, 2013, "Metode Penelitian", <http://www.digilib.unila.ac.id>, dikunjungi pada 6 Maret 2022.

3. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif (*descriptive research*). Di mana penulis menggunakan data yang berbentuk uraian kalimat yang disusun secara sistematis yang akan menggambarkan hasil penelitian.¹³ Keadaan yang digambarkan dalam penelitian ini adalah penjelasan terhadap pengaturan *esport* dari perspektif Hukum Internasional, serta mengkaji kejahatan yang ada dalam dunia *esport*.

4. Jenis dan Sumber Data

Diperlukan suatu data guna menjawab permasalahan yang ada demi kesempurnaan penulisan. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari:

a. Jenis Data

a) Data Sekunder

Berhubungan dengan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi, buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian dalam bentuk laporan skripsi, tesis, disertasi, dan peraturan perundang-undangan.¹⁴

b. Sumber Data

Menurut Amiruddin dan Zainal Asikin, dalam penelitian hukum normatif hanya dikenal data sekunder saja.¹⁵ Data sekunder didapatkan melalui penelitian kepustakaan terhadap bahan-bahan hukum berupa:

¹³ Bambang Sunggono, 2018, *Metodologi Penelitian Hukum*, Rajawali Pers, Depok, hlm. 38.

¹⁴ Zainuddin Ali, 2011, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm.175.

¹⁵ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Hukum Metode Penelitian*, Raja Grafindo Persada, hlm. 31.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang utama, dimana bahan hukum ini digunakan untuk menunjang data seperti undang-undang, peraturan-peraturan yang ada di Indonesia maupun di dunia Internasional untuk menjadi acuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. *IESF Statutes*.

2. *IESF Competition Regulations*.

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder berhubungan dengan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi, buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian dalam bentuk laporan skripsi, tesis, disertasi dan peraturan perundang-undangan.¹⁶

c. Bahan hukum tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum penunjang yang memberikan petunjuk maupun penjelasan lebih lanjut terhadap badan hukum primer dan sekunder yang berkaitan dengan penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan studi dokumen dan penelusuran data *online* atau internet *searching* sebagai teknik pengumpulan data. Studi dokumen merupakan pengumpulan data dengan

¹⁶ *Ibid.*

mempelajari dokumen-dokumen yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian ini. Sementara itu, internet *searching* digunakan untuk mencari data melalui berbagai mesin pencari (*search engine*) di internet, yang menyediakan berbagai informasi dari berbagai era.¹⁷ Mencari berbagai data di internet bisa dilakukan dengan cara *searching*, *browsing*, *surfing* ataupun *downloading*.

6. Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Dalam hal ini penulis menggunakan cara *editing* dimana teknik ini mengolah data dengan meneliti kembali data yang telah dikumpulkan yang kemudian data-data tersebut disusun kedalam pembahasan.

b. Analisis Data

Penulis menggunakan analisis data kualitatif dalam menganalisa data yang telah diperoleh. Analisis data kualitatif yaitu analisis data yang tertulis, dengan tidak menggunakan angka-angka tetapi dalam bentuk uraian (deskripsi) yang diperoleh dari berbagai sumber seperti peraturan-peraturan, undang-undang dan juga berbagai literature sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan untuk menjawab permasalahan dari penelitian ini.

¹⁷

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hal yang akan penulis bahas dalam penulisan skripsi, dimana menguraikan penulisan dalam 4 BAB, dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini penulis memaparkan tentang kajian yang berguna untuk acuan melakukan pembahasan terhadap pokok-pokok permasalahan yang terkait dengan Kedudukan *International Esports Federation* Menurut Hukum Internasional dan Perannya Dalam Mengatasi Kecurangan Pada *Esports*.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini diuraikan hasil penelitian dan analisis mengenai Kedudukan *International Esports Federation* Menurut Hukum Internasional dan Perannya Dalam Mengatasi Kecurangan Pada *Esports*.

BAB IV PENUTUP

Berisikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembahasan dan penelitian yang diperoleh, sehingga dapat digunakan dalam mengetahui kedudukan *International Esports*



Federation menurut hukum internasional dan pengambilan kebijakan dalam mengatasi kecurangan pada *esports*, serta memberikan saran atau masukan yang dianggap perlu yang berkenaan dengan permasalahan yang ada.

