

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN ATLET ESPORTS ESI
NGANJUK PBESI NGANJUK TERHADAP PERATURAN
PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA TENTANG
PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA 2023**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd.) Pada Prodi Penjaskesrek



OLEH :
BAGOES OKTAF SYACH PUTRA

NPM: 19.1.01.09.0054

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS) UNIVERSITAS
NUSANTARAPERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

BAGUES OKTAF SYACH PUTRA

NPM: 19.01.09.0054

Judul:

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN ATLET ESPORTS ESIN
NGANJUK PBESI NGANJUK TERHADAP PERATURAN
PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA TENTANG
PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA 2023**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJASKES
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juli 2023

Pembimbing I

Dr. Wasis Himawanto, M.Or
NIDN. 0723128103

Pembimbing II

Dr. Puspodari, M.Pd
NIDN. 0709059001

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN ATLET ESPORTS ESIN NGANJUK PBESI NGANJUK TERHADAP PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA TENTANG PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA 2023

Telah Dipertahankan Didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PENJAS FIKS UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 31 Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Wasis Himawanto, M.Or _____
2. Penguji I : Dr. Ruruh Andayana Bekti, M.Pd. _____
3. Penguji II : Dr. Puspodari, M.Pd _____

Mengetahui,
Dekan FIKS

Dr. Sulistiono, M.Si.
NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Bagoes Oktaf Syach Putra
Jenis Kelamin : Laki-Laki Tempat/Tgl.Lahir :
Nganjuk/18 Oktober 2000NPM : 19.1.01.09.0054
Fak/Prodi. : FIKS/ S1 Penjas

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 8 Juli 2023
Yang Menyatakan

Bagoes Oktaf Syach Putra
NPM: 19.1.01.09.0054

MOTTO

“Semakin Lemah Seseorang, Dia Akan Semakin Memikirkan Rasa Sakit Orang
Lain Lalu Merusak Tubuhnya Sendiri.”
(Trafalgar D. Water Law.)

“Apa Masih Ada Yang Kau Takutkan Didunia Ini?”(Monkey D. Luffy)

“Pada dasarnya orang lain akan peduli jika kamu menguntungkan baginya”
(Bagoes Oktaf Syach Putra)

PERSEMBAHAN

Ucapan syukur kepada Allah SWT, yang selalu memberikan kekuatan dalam mengerjakan Skripsi ini sehingga dapat selesai tepat waktu. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang saya cintai atas segala dukungan, doa dan jugana sehat selama ini.
2. Dosen yang telah mengajarkan banyak hal kepada saya.
3. Zahwa Nahariya Dzurroh Carino yang telah mensupport saya dalam pengerjaan tugas akhir saya.
4. Teman - Teman di Nganjuk yang membantu dan memberi acuan kepada sayasendiri.
5. Suport dari pihak luar yang tidak bisa saya sebutkan satu-persat

ABSTRAK

Bagoes Oktaf Syach Putra : Tingkat Pemahaman Wasit Dan Atlet Esports Esi Nganjuk Pbesi Nganjuk Terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia 2021

Kata Kunci : *Pemahaman, Esports, Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia*

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti bahwa kasus kecurangan di esports masih sering terjadi, seperti penggunaan cheating dan joki.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Seberapaakah tingkat pemahaman wasit ESI Nganjuk terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia? (2) Seberapaakah tingkat pemahaman atlet ESI Nganjuk terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis survei. Pada penelitian ini peneliti diketahui oleh seorang subjek maupun informan yang akan menjadi sumber data dari penelitian ini, juga sebagai atlet dan wasit ESI Nganjuk PBESI Nganjuk.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan wasit ESI Nganjuk memahami Peraturan Pelaksanaan Kegiatan esports Di Indonesia, sedangkan atlet ESI Nganjuk kurang memahami Peraturan Pelaksanaan Kegiatan esports Di Indonesia.

Berdasarkan hasil simpulan penelitian ini, disarankan (1) Meningkatkan sarana dan menjadi salah satu faktor meningkatkan keadilan dan kenyamanan atlet untuk menjalani pertandingan. (2) Upaya edukasi dan sosialisasi perlu dilakukan untuk memastikan bahwa atlet dan wasit memahami pentingnya “Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia”.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan izin-Nya karya ini dapat terselesaikan. Disertasi dengan judul “Tingkat Pemahaman Wasit Dan Atlet Esports ESI Nganjuk PBESI Nganjuk Terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia 2021” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PENJAS FIKS UN PGRI Kediri.

Pelaksanaan dan penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, perhatian, semangat, dan bantuan dari pihak-pihak yang terlibat. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si selaku Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Drs. Slamet Junaidi, M.Pd selaku Kaprodi Prodi PENJASKESREK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Wasis Himawanto, M.Or selaku Dosen pembimbing 1 skripsi Prodi PENJAS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Dr. Puspodari, M.Pd selaku Dosen pembimbing 2 skripsi Prodi PENJAS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Keluarga saya yang senantiasa mendukung dan mendoakan agar terselesainya skripsi dengan baik dan tepat waktu.

7. Serta pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.
8. Teman-teman mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri angkatan 2019, khususnya kelas B prodi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi atas doa, bantuan, dan kerjasama dalam penyusunan Skripsi ini.
9. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar dalam Skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini dapat memberikan sumbangan positif bagi kita semua.

Kediri, 8 Juli 2023

BAGOES OKTAF S.P
NPM: 19.1.01.09.0054

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Kegunaan Penelitian	12
BAB II	14
LANDASAN TEORI.....	14
A. Landasan Teori	14
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Kehadiran Peneliti	27
C. Tahapan Peneliti	28
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
E. Sumber Data	29
F. Prosedur Pengumpulan Data.....	30
G. Teknik Analisis Data	33
H. Pengecekan Keabsahan Temuan.....	34
BAB IV.....	37
HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil.....	39
B. Pembahasan	50
BAB V	55
KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah aktivitas fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan meningkatkan kebugaran fisik, kesehatan, serta keterampilan atletik. Olahraga dapat dilakukan baik dalam bentuk kompetisi maupun rekreasi, dan memiliki peran penting dalam menjaga kesehatan, mengembangkan kemampuan fisik, memperbaiki koordinasi, meningkatkan daya tahan, dan membangun karakter. Tujuan utama olahraga bisa bervariasi, mulai dari meningkatkan kesehatan dan kebugaran, mengembangkan kemampuan fisik dan keterampilan atletik, hingga mencapai prestasi dan meraih medali dalam kompetisi. Olahraga secara rutin membawa banyak manfaat bagi kesehatan tubuh. Ini termasuk meningkatkan kardiovaskular (jantung dan pembuluh darah), kekuatan otot, fleksibilitas, dan kapasitas paru-paru. Selain itu, olahraga juga membantu mengurangi risiko penyakit kronis seperti diabetes, obesitas, dan penyakit jantung. Olahraga merupakan entitas kuno yang saat ini mengalami perkembangan yang luar biasa seiring perkembangan peradaban manusia. Olahraga yang awalnya suatu aktivitas fisik yang berkaitan dengan sesuatu yang transcedental diluar diri manusia, kemudian olahraga menjelma menjadi "alat" untuk menggantikan perang dengan mempertemukan kedua belah pihak. Seiring dengan perkembangan manusia dalam berbagai bidang, olahraga pun berkembang pula dalam lingkup budaya dan sosial, dimana olahraga juga bisa menjadi refleksi status sosial. Tetapi tidak kita pungkiri bahwa tanpa peran industri, tekhnologi

dan ekonomi, olahraga tidak akan berkembang seperti saat ini.

Olahraga prestasi adalah olahraga yang memajukan dan mengembangkan Atlet ditargetkan dengan cara, terencana, langkah dan berkelanjutan pada kompetisi selanjutnya Atlet yang memiliki potensi untuk meningkatkan prestasinya ditempatkan di rumah kost atau tempat pendidikan khusus agar bisa dipromosikan lebih lanjut untuk kinerja yang lebih baik dan dengan didukung oleh ilmu dan teknologi olahraga modern Pengembangan ilmu dan teknologi olahraga terjadi peningkatan kualitas dan kuantitas informasi dan teknologi Tujuannya adalah menggunakan prinsip dan teori ilmiah yang terbukti untuk meningkatkan cara kerja sains, berguna, dan diterapkan. Gunakan pengetahuan dan teknologi yang ada atau hasilkan teknologi baru untuk kegiatan olahraga. Hal ini sesuai dengan pendapat Kristiyanto (2012), yang menyatakan: "Kesuksesan olahraga adalah tentang pencapaian performa puncak. Itu berarti sesuatu yang lain." Para pihak harus berusaha mensinergikan isu-isu yang ada Efek pada peningkatan kinerja atletik. Menarik atlet yang hebat diluar proses latihan yang terprogram dan terencana untuk menerapkan prinsip-prinsip tersebut Selama latihan juga perlu memperhatikan pola makan para atlet, selain itu juga ada. Termasuk kompetisi reguler untuk atlet tahu bagaimana menggunakan teknik dan taktik yang dipelajari dalam pelatihan di lapangan. Padahal, hal itu bisa sangat mempertajam pola pikir para atlet itu sendiri kompetisi nyata. Jam terbang lebih banyak Semakin banyak atlet yang berkompetisi, semakin berpengalaman atlet tersebut dalam menghadapi perubahan situasi permainan

Mengeluti profesi di bidang *esports* menjadi salah satu hal yang

diminati oleh orang-orang khususnya penggemar *competitive gaming* saat ini. Di antara berbagai profesi tersebut, wasit adalah salah satu pilihan yang memiliki peran penting akan tetapi masih belum banyak dilirik. Saat ini wasit esports yang berlisensi Internasional hanya berjumlah 1 orang yaitu Stanley Tjia. Hal itu disebabkan karena esports sendiri merupakan olahraga yang bisa dikatakan baru, sehingga tatanan ataupun struktur keorganisasiannya belum bisa dikatakan sempurna. Namun saat ini IESPA secara resmi telah mengumumkan ketua dan anggota dari Komite Wasit Esports Nasional, yang berasal dari 2 dari Papua Barat, 2 Kalimantan Barat, 2 Sulawesi Utara, 2 Kalimantan Utara, 2 Kalimantan Timur, 2 Jawa Barat, 2 Lampung, 2 Jawa Timur, 2 DIY Yogyakarta, 2 Aceh, 1 Sumatra Barat, 2 DKI Jakarta. Dari total jumlah 23 anggota wasit yang mendapatkan lisensi resmi nasional, tiap provinsi hanya mempunyai 2 anggota wasit. Dari pemaparan yang dikeluarkan dalam situs resmi IESPA tersebut, Jawa timur mempunyai 2 anggota yang mempunyai lisensi Nasional. Sedangkan di Kabupaten Nganjuk sendiri mempunyai sejumlah wasit yang memegang tiap divisi game yang berbeda. Karena di Kabupaten Nganjuk sendiri terdapat 3 divisi game yang dimiliki, maka untuk mempermudah pembagian wasit ini dilakukan secara berkala. Wasit ESI Nganjuk sendiri belum ada yang mempunyai lisensi Nasional, ESI Nganjuk mempunyai wasit di tiap divisi game yang ada namun wasit ini merupakan wasit daerah yang dipilih melalui seleksi yang diadakan oleh ESI Nganjuk. Selain dipilih melalui seleksi yang dilaksanakan ESI Nganjuk, wasit daerah yang dimiliki ini juga mengikuti pelatihan wasit esports yang diadakan PBESI pada tanggal 21 – 22 Januari 2022.

Esports adalah olahraga yang sedang populer saat ini. Hal tersebut terlihat dari banyaknya masyarakat khususnya pemuda yang gemar menonton pertandingan *esports* baik dari Indonesia maupun dunia. *Esports* merupakan olahraga perorangan dan beregu yang dimainkan oleh beberapa tim yang bertanding, permainan beregu dimainkan empat sampai lima pemain tergantung dari divisi game yang mereka mainkan dengan tujuan memenangkan pertandingan sebanyak-banyaknya dalam waktu yang juga ditentukan tergantung divisi game yang dimainkan. Setiap penyelenggaraan suatu kegiatan perlombaan, harus diterapkan aturan yang seragam yang mengatur pelaksanaan suatu pertandingan olahraga sedemikian rupa agar berjalan dengan lancar. Dalam pertandingan olahraga harus diarahkan oleh seorang wasit, dimana wasit bertanggung jawab untuk mengarahkan jalannya pertandingan dan karenanya harus memahami peraturan permainan. . Dalam memimpin jalannya pertandingan *esports* pedoman wasit dalam mengambil keputusan sudah diatur oleh Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI) dalam bentuk buku pedoman yang disebut “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia 2021”. Di dalam Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia dijelaskan macam-macam peraturan pelaksanaan kegiatan pertandingan *esports* mulai dari vendor, perpindahan dan pemberhentian pemain dan atlet profesional, pelanggaran dan sanksi dan juga peraturan yang menyebabkan kecurangan. Seorang wasit harus memahami berbagai aturan dari buku tersebut supaya tidak terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan yang akan menyebabkan ketidakpuasan *esports* sendiri sebagai salah satu olahraga

elektronik yang mengelompokkan jenis game sesuai dengan game-nya. Terdapat 6 genre dalam esports yang sering dimainkan oleh para pemain yaitu : (1) *Fighting* yaitu genre video game dimana seorang pemain mengontrol sebuah karakter di game tersebut dan karakter tersebut terlibat dalam pertarungan jarak dekat dengan karakter lawan. (2) *First-Person Shooter*(FPS) yaitu genre video game dimana seorang pemain mengontrol sebuah karakter di game tersebut dan karakter tersebut menggunakan senjata api untuk mengalahkan karakter lawan. (3) *Real Time Strategi* Yaitu genre video game dimana seorang pemain membangun pasukan dan mengatur medan perang untuk menguasainya. Untuk game ini ditekankan untuk mengatur strategi untuk mengalahkan lawan. (4) *Sports* yaitu genre video game dimana seorang pemain mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam memainkan game jenis olahraga secara virtual ini. (5) *Racing* yaitu genre video game dimana seorang pemain mengendalikan kendaraan virtual yang ada di videogame tersebut dan menjadi yang tercepat untuk mencapai garis finish. (6) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yaitu genre video game dimana seorang pemain mengontrol satu karakter. Video game ini bisa dimainkan perorangan dan beregu, video game ini menekankan pemain untuk mengatur strategi dan menguasai permainan untuk mengalahkan lawan.

Awalnya video game sudah ada sejak tahun 1950-an dengan Tennis for Two, tetapi saat itu game tersebut tidak sepopuler sekarang hingga kompetisi dibuat. Dulu belum ada platform untuk nama video game seperti sekarang ini. Saat itu, video game masih dimainkan di perangkat dengan layar elektronik atau biasa disebut perangkat hiburan elektronik. Kemudian, pada tahun 1970-an,

diadakan kompetisi video game pertama yang diselenggarakan oleh sebuah kelompok komunitas di Stanford University. Kompetisi pada saat itu menyelenggarakan Olimpiade Intergalaksi dalam peperangan antariksa, yang hadiahnya berupa langganan tahunan majalah Rolling Stone. Pada 1980-an, Atari menyelenggarakan turnamen e-sports pertama, video game terbesar saat itu, yang disebut National Space Invaders Championship. Kompetisi ini merupakan kompetisi pertama dengan lebih dari 10.000 pemain. Pada tahun 1990, kompetisi video game kembali muncul dengan nama Netrek. Kemudian, di awal tahun 2000-an, International Cyber Marketing menyelenggarakan kompetisi e-sport terbesar yaitu WCG (World Cyber Championship) ini diikuti oleh 17 negara dan 174 peserta. Saat kompetisi esports berkembang di seluruh dunia dari tahun ke tahun, banyak organisasi bermunculan. Munculnya organisasi-organisasi tersebut juga menjadi alasan penting mengapa olahraga menjadi olahraga yang dapat dipertandingkan baik di tingkat nasional maupun internasional. Dari semua organisasi yang ada, IESF (International Esports Federation) merupakan salah satu organisasi yang mendukung masuknya eSports sebagai kategori olahraga resmi. IESF adalah federasi olahraga internasional yang didirikan pada 11 Agustus 2008 dan berkantor pusat di Busan, Korea Selatan. Setelah terbentuknya organisasi ini, IESF mulai bekerjasama dengan organisasi resmi lainnya dan juga dengan sponsor lain untuk menyelenggarakan e-sport. Salah satunya adalah kerjasama antara IESF dan AESF (Asian E-Sports Federation) yang menaungi e-sports di Asia. IESF mulai menjalin kemitraan dengan AESF (Asian Electronic Sports Federation) pada 31 Maret 2020 dengan menandatangani Nota

Kesepahaman untuk mempromosikan olahraga di Asia secara global. IESF juga menggandeng negara-negara peserta dalam pengembangan e-sport, contohnya adalah IESPA (Indonesian E-Sports Association) di Indonesia. IESPA resmi menjadi organisasi olahraga di Indonesia pada 1 April 2013. .

Peraturan Pelaksanaan Kegiatan esports Di Indonesia sendiri diciptakan pada 1 Juni 2021, buku pedoman ini diciptakan dan ditujukan pada semua anggota komponen yang ada didalam organisasi *esport*. Pengurus Besar *Esport* Indonesia (PBESI) sendiri merupakan anggota KONI yang ditujukan untuk atlet yang ingin berprestasi di POPDA, POPNAS, Pra PON, dan PON. Didalam buku panduan Peraturan Pelaksanaan Kegiatan *Esports* Di Indonesia terdapat 23 BAB dan 46 pasal yang ada didalamnya, peraturan terdiri dari aturan cara membuat tournament, kerjasama atau *sponsorship*, serta aturan permainan. Dari 23 BAB dan 46 Pasal tersebut aturan yang harus dipahami oleh wasit, atlet, dan pelatih yaitu 4 BAB dan 12 Pasal yaitu pada (1) Bab XII pasal 24-30 tentang Ketentuan Perwasitan. (2) Bab XIV pasal 31-33 tentang Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan. (3) Bab XX pasal 41 tentang Anti Doping. (4) Bab XXI pasal 42 tentang Pelanggaran dan sanksi.

Pada bab XIII pasal 24-30 tentang ketentuan wasit dijelaskan tim wasit terdiri atas setiap individu yang disebut Wasit dan Tim Wasit terdiri dari tiga anggota yaitu Administrator, Panel Wasit, dan Komite Wasit. Administrator dapat memberikan keputusan pada tingkat pertama untuk permasalahan yang terjadi pada pertandingan yang diawasinya. Panel wasit berjumlah minimal 1 orang yang berasal dari wasit yang telah memiliki Lisensi wasit. Keputusan komite wasit

bersifat final dan mengikat. Komite Wasit PBESI hanya menerima pengajuan keberatanyang memenuhi syarat sebagai berikut : adanya dugaan kecurangan berat berupa gratifikasi;dan/atauadanya dugaan penggunaan *malware*, *software*, dan *cheat*. Pada bab XIV pasal 31-33 tentang Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan dijelaskan bahwa Wasit harus menggunakan bukti yang mereka punya untuk menilai situasi di hadapan mereka. Setiap bukti diberikan bobot yang sesuai mengingat keadaan pelanggaran yang dituduhkan. Bukti sebagaimana dimaksud dapat berbentuk:

1. Dokumen tertulis, baik secara elektronik maupun tradisional dan saksi minimal 2 orang
2. Rekaman gambar yang berupa bergerak maupun tidak bergerak(video atau foto) yang diambil tanpa melanggar hukum dan privasi orang lain (kecuali dari *closed- circuittelevision*)
3. Rekaman suara yang diambil tanpa melanggar hukum serta privasi orang lain.

Namun Atlet Profesional, Tim *Esports*, dan Pemain termasuk Pemain Amatir yang dituduh melanggar ketentuan ini dianggap tidak bersalah sampai dengan terbukti bersalah oleh keputusan Tim Wasit. Pada bab XX pasal 41 tentang Anti Doping menjelaskan bahwaSetiap Pemain Amatir, Atlet *Esports* Profesional Indonesia, atau Atlet *Esports* Profesional Asing yang berpartisipasi dalam Liga *Esports*, Turnamen *Esports*, dan acara multiolahraga (*multi-sports event*) dilarang menggunakan Doping. Pada babXXI pasal 42 tentang Pelanggaran dan sanksi menjelaskan bahwa terdapat 2 jenis pelanggaran yaitu pelanggaran didalam

pertandingan dan diluar pertandingan. Pelanggaran didalam pertandingan meliputi penggunaan cheating dan joki, pelanggaran diluar pertandingan meliputi penyalahgunaan nama PBESI. sanksi administratif yang diberlakukan kepada Tim *Esports* Profesional Indonesia yaitu :

1. Teguran ringan
2. Teguran berat
3. Pemberhentian sementara keanggotaan
4. Pencabutan status Tim *Esports*
5. Pemberhentian dari keanggotaan PBESI
6. Denda.

Dalam pertandingan olahraga atlet merupakan tokoh utama yang diperhatikan oleh penonton ataupun penikmat olahraga. Begitu juga dengan atlet *esports*, atlet *esports* merupakan atlet yang terlibat adu ketangkasan antar satu sama lain baik antar individu maupun kelompok lain. Atlet merupakan sosok penting dalam suatu olahraga dan bisa menjadi profesi yang menghasilkan keuntungan bagi atlet tersebut. Tetapi banyak juga atlet *esports* yang tidak memahami aturan yang ada, kurangnya disiplin atlet tidak lepas dari karakter atlet maupun kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan yang sudah ditetapkan oleh Pengurus Besar Esports Indonesia.

Kondisi saat ini kasus kecurangan ataupun ketidakdisiplinan atlet *esports* cukup banyak terjadi di Indonesia baik antar atlet maupun antar tim. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor dan salah satu kemungkinannya adalah ketidaksiplinan atlet dalam mengikuti pertandingan yang menyebabkan beberapa

pihak merasa dirugikan dan tidak terima akan hasil akhir. Hal tersebut harusnyadapat dihindari jika seorang atlet,wasit,ataupun pelatih memahami secara betul peraturan permainan *esports*. Sehingga dengan pemahaman yang baik seluruh orang yang terlibat tidak dirugikan dan meminimalisir terjadinya keributan dalam suatu pertandingan.

Kabupaten Nganjuk merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Timur. Daerah ini memiliki Federasi dibawah Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI) yaitu Esport Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk). Di Kabupaten Nganjuk sendiri sudah ada atlet esport profesional dari beberapa divisi game esports,dan memiliki banyak tim komunitas. Divisi game tersebut yaitu *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Wild Rift*. Selain itu juga banyak turnamen esports yang diikuti atlet profesional dari Nganjuk,sedangkan dari pemain amateur juga banyak yang mengikuti kompetisididaerah nganjuk yang diadakan oleh pihak *esports* Nganjuk. *Esports* Nganjuk selalu mengadakan event tournament tiap satu minggu sekali untuk mensupport kalangan muda atlet ameteur dari nganjuk untuk mengembangkan bakatnya. Selain eventresmi dari *esports* Nganjuk biasanya ada event swasta dimana tim yang dipertandingkan yaitu tim antar desa,atlet yang mengikuti kompetisi ini adalah pemain dari tim komunitas desa yang cenderung tidak mengetahui peraturan permainan yang menyebabkan kecurangan dan merugikan pihak ataupun tim lain. Wasit disitupun juga kadang tidak berani menengahi pertandingan karena keadaan yang memanas,pelatih dari masing-masing tim pun terkadang ikut membenarkan kecurangan yang dilakukan oleh anggota tim mereka asalkan tim yang diasuh mendapat kemenangan. Maka dari

itu sangat penting bagi seluruh pihak yang terakit dalam pertandingan esports untuk memahami peraturan permainan yang sudah disediakan Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) dalam bentuk buku pedoman Peraturan Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.

B. Fokus Penelitian

Dilihat dari berbagai kemungkinan permasalahan yang terjadi tentang penyebab sering terjadinya kecurangan dalam sebuah pertandingan *esports* yang ada di Indonesia khususnya di Nganjuk maka pada penelitian ini peneliti hanya khusus meneliti untuk mengetahui seberapaakah tingkat pemahaman atlet dan wasit yang ada di Esport Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) terhadap peraturan pertandingan atau Peraturan Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia. Berikut merupakan pertanyaan peneliti terkait dengan judul penelitian :

1. Seberapaakah tingkat pemahaman wasit *esports* yang ada di Esports Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI) Nganjuk terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.
2. Seberapaakah tingkat pemahaman atlet *esports* yang ada di Esports Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI) Nganjuk terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan judul dan juga rumusan masalah yang peneliti tetapkan maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui seberapaakah tingkat pemahaman wasit yang ada di Esports Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) Nganjuk terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia
2. Untuk mengetahui seberapaakah tingkat pemahaman atlet yang ada di Esports Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) Nganjuk terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dan sumbangan pemikiran dibidang ilmu keolahragaan terutama mengenai olahraga *esport*.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi atlet
- b. Bagi atlet *esports* yaitu supaya lebih bisa meningkatkan kedisiplinan sendiri untuk mengurangi kecurangan yang ada di pertandingan.
- c. Manfaat bagi ESI Nganjuk
- d. Bagi Esport Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) untuk menambah referensi tingkat pemahaman atlet dan wasit yang ada di Nganjuk.

- e. Bagi Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI) supaya mencari solusi untuk mengatasi masalah kurangnya pengetahuan peraturan pertandingan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.
- f. Bagi pembaca lainnya untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet dan wasit yang ada di Nganjuk dan menjadi sarana pengetahuan peraturan pertandingan *esports*.
- g. Bagi mahasiswa sebagai refensi serta bahan bacaan kepastakaan untuk penulisan penelitian yang relevan.

3. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti sendiri yaitu untuk mengetahui seberapa tingkat pemahaman atlet dan wasit atlet yang ada di Esports Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) Nganjuk terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta,
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Audi, E. (2017). dalam Jurnal PERANCANGAN MEDIA INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG ASPEK POSITIF DARI PERMAINAN E- SPORTS. *eProceedings of Art & Design* 9(5).
- Herdiansyah & Nuarsyifa, (2010). *Mari Belajar Sepak Bola*. Bogor: PT. Regina Eka Utama.
- Herdiansyah, H. (2010). Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial. Herdiansyah & Nurasyifa, (2010). Kontribusi percaya diri, konsentrasi dan motivasi terhadap kinerja wasit persatuan sepak bola seluruh Indonesia Provinsi Sumatera Selatan. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(3), 241-247.
- Irfan. (2020). “Survei Kecepatan, Biaya dan Pengetahuan Wasit Futsal Sulawesi Selatan”. *Jurnal Sports Science* 1
- KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/atur>. Diakses pada 18 Juli 2023 Pukul 20.00 WIB
- Kurniawan, Fadillah. (2019). “E-Sports Dalam Fenomena Olahraga Kekinian” *Jurnal Olahraga Prestasi* 15.
- Moleong, J. L. (2017). metodologi penelitian kualitatif J lexy Moleong. *Jurnal Ilmiah*.
- Nurhidayat, D., & Syafii, I. (2021). “Tingkat Pemahaman Wasit dan Pelatih Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola Pada Kompetisi Internal Persebaya”. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(5), 37-46.
- Nugroho Pandhego Adil, (2022). “Tingkat Pemahaman Wasit, Pelatih, dan Atlet Sepakbola Askab PSSI Nganjuk Terhadap Laws of the Game 2021/2022” Universitas Negeri Yogyakarta
- PBESI. (2021). “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang

Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia”

- Reza Wahyudi (2017) dalam Jurnal PERANCANGAN MEDIA INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG ASPEK POSITIF DARI PERMAINAN E- SPORTS. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Rusdianto, (2014). dalam jurnal Prayanti. "C46-ANALISIS KONTEN PERSEPSI ATLET WANITA MUSLIM TERHADAP ATURAN BERPAKAIAN OLAHRAGA VOLI PASIR DI INDONESIA." *JMM Unram (Jurnal Magister Manajemen Universitas Mataram)* (2020).
- Rusdianto, (dalam Saputro, S. K. (2014). Proses Komunikasi Interpersonal Antara Pelatih Yang Merangkap Sebagai Atlet dengan Atlet Panjat Tebing yang Dilatihnya. *Jurnal E-Komunikasi*, 2(2).
- Sudirman. (2014). dalam Jurnal. *HUBUNGAN PENGETAHUAN KEISLAMAN MASYARAKAT TERHADAP PEMAHAMAN AKAD MURABAHAH PADA BANK SYARIAH (STUDI KASUS KEL. BALANDAI KOTA PALOPO)*. Diss. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2019.
- Sudjana, Nana& Ibrahim (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2017) dalam Jurnal INGGRIDHITA, ANASTASIA. *Pusat Pelatihan E-Sports dan Studio Konten Kreator di Kota Semarang*. Diss. UniversitasKatholik Soegijapranata Semarang, 2023.
- Widiasworo. (2017). dalam Jurnal, *PENERAPAN MODEL COLLABORATIVE LEARNING MURDER (MOOD, UNDERSTAND, RECALL, DIGEST, EXPAND, AND REVIEW) TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK (Studi Kuasi Eksperimen Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Tasikmalaya TahunPelajaran 2018/2019)*. Diss.