

# hasil plagiasi bagus oktaf

*by* Bagus Oktaf

---

**Submission date:** 22-Jul-2023 03:11AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 2134930395

**File name:** bagoes\_oktaf.docx (1.99M)

**Word count:** 13535

**Character count:** 84128

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN ATLET ESPORTS ESI  
NGANJUK PBESI NGANJUK TERHADAP PERATURAN<sup>1</sup>  
PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA TENTANG  
PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA 2021**

**PROPOSAL SKRIPSI<sup>5</sup>**

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



**OLEH :**  
**BAGUES 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 ESI  
NGANJUK PBESI NGANJUK TERHADAP PERATURAN  
PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA TENTANG  
PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA 2021**

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

Tanggal: .....

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 ESI  
NGANJUK PBESI NGANJUK TERHADAP PERATURAN<sup>1</sup>  
PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA TENTANG  
PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA 2021**

Telah Dipertahankan Didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi<sup>8</sup>  
Prodi PENJAS FIKSUN PGRI Kediri  
Pada Tanggal : .....

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Wasis Himawanto, M.Or \_\_\_\_\_
2. Penguji I : Dr. Ruruh Andayana Bakti, 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 <sup>2</sup> 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 <sup>1</sup>Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia 2021

Kata Kunci : <sup>1</sup>Pemahaman, Esports, Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia

Pemahaman adalah kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. 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. Peraturan Pelaksanaan Kegiatan esports Di Indonesia adalah buku pedoman ini diciptakan dan ditujukan pada semua anggota komponen yang ada didalam organisasi esport. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis survei. Pada penelitian ini peneliti diketahui oleh seorang subjek maupun <sup>8</sup>informan yang akan menjadi sumber data dari penelitian ini, juga sebagai atlet dan wasit ESI Nganjuk PBESI Nganjuk. 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.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi 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. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si selaku Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Drs. Slamet Junaidi, M.Pd selaku Kaprodi Prodi PENJASKESREK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Dr. Wasis Himawanto, M.Or selaku Dosen pembimbing 1 skripsi Prodi PENJAS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Ibu 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 <sup>5</sup> 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 <sup>5</sup> 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.

<sup>16</sup> 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

## 4 DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	32
D. Kegunaan Penelitian .....	9
BAB II .....	11
LANDASAN TEORI .....	11
A. Landasan Teori .....	11
BAB III .....	23
METODE PENELITIAN .....	23
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	23
B. Kehadiran Peneliti .....	24
C. Tahapan Peneliti .....	25
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
E. Sumber Data .....	26
F. Prosedur Pengumpulan Data .....	27
G. Teknik Analisis Data .....	29
H. Pengecekan Keabsahan Temuan .....	30
BAB IV .....	32
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	32
A. Hasil .....	34
B. Pembahasan .....	42
BAB V .....	46
KESIMPULAN DAN SARAN .....	46
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	48
LAMPIRAN .....	50

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

*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. Dalam setiap pelaksanaan kegiatan pertandingan pasti terdapat aturan-aturan yang baku untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga agar berjalan dengan supportif. Dalam pertandingan olahraga pasti dipimpin oleh wasit dimana wasit bertugas memimpin jalannya pertandingan jadi wasit dituntut 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 <sup>2</sup> dan juga peraturan yang menyebabkan kecurangan. Seorang wasit harus memahami berbagai aturan dari buku tersebut <sup>2</sup> 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.

<sup>4</sup> Pada awalnya, video game telah ada sejak tahun 50-an dengan game yang

berjudul *Tennis for Two*, tetapi game pada saat itu belum marak seperti sekarang ini hingga dibuat kompetisinya. Dahulu, belum ada platform nama sebuah video game seperti sekarang ini. Saat itu video game masih dimainkan pada sebuah perangkat elektronik dengan layar atau disebut *electronic amusement device*. Lalu, memasuki tahun 70-an digelar lah sebuah kompetisi video game pertama yang diselenggarakan oleh sekelompok komunitas di Universitas Stanford. Kompetisi saat itu mengadakan permainan *Intergalactic Spacewar Olympics* yang memperebutkan hadiah berlangganan satu tahun majalah Rolling Stone. Pada tahun 80-an, pertama kali turnamen esports, video game terbesar pada saat itu yang digelar oleh Atari bertajuk *The National Space Invaders Championship*. Kompetisi ini adalah kompetisi pertama yang mempunyai partisipan lebih dari 10.000 pemain. Pada saat tahun 1990, muncul kembali kompetisi video game dengan nama Netrek.<sup>4</sup> Lalu awal tahun 2000-an, *International Cyber Marketing* mengadakan kompetisi esports terbesar, yaitu WCG (*World Cyber Games*). Kompetisi ini diikuti oleh 17 negara dan 174 partisipan yang bertanding. Seiring berkembangnya kompetisi esports di dunia dari tahun ke tahun, banyak organisasi yang bermunculan. Kemunculan dari organisasi-organisasi ini juga menjadi alasan penting untuk esports menjadi olahraga yang dapat dipertandingkan dalam tingkat nasional maupun internasional. Dari semua organisasi yang ada, IESF (*Internasional esports Federation*) merupakan salah satu organisasi yang mendukung esports untuk masuk dalam kategori olahraga resmi. IESF adalah federasi olahraga internasional untuk esports yang dibentuk pada tanggal 11 Agustus 2008 yang bermarkas di Busan, Korea Selatan. Setelah

diresmikannya organisasi ini, IESF pun mulai melakukan kerjasama dengan organisasi resmi lain dan juga sponsor lainnya untuk memwadahi esports. Salah satunya adalah kerjasama yang dilakukan IESF dengan AESF (*Asian E-Sports Federation*) yang menaungi esports cabang Asia. IESF mulai membentuk kerjasama dengan AESF (*Asian Electronic Sports Federation*) pada 31 Maret 2020 dengan menandatangani MoU (*Memorandum of Understanding*) dalam mempromosikan esports secara global dalam lingkup Asia. IESF juga bekerjasama dengan negara yang ikut berpartisipasi dalam mengembangkan esports, salah satu contohnya adalah IESPA (*Indonesia E-Sports Association*) di Indonesia. IESPA telah resmi sebagai organisasi esports 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 AntiDoping. (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 keberatan yang memenuhi syarat sebagai berikut : adanya dugaan kecurangan berat berupa gratifikasi; dan/atau adanya 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-circuit television* )
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 bahwa<sup>1</sup> Setiap 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 bab XXI 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. anksi<sup>1</sup> 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 ketidakdisiplinan atlet dalam mengikuti pertandingan yang menyebabkan beberapa pihak merasa dirugikan dan tidak terima akan hasil akhir. Hal tersebut harusnya dapat 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 kompetisi di daerah 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 event resmi 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 seberapa 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. Seberapa 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. Seberapakah tingkat pemahaman pelatih *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 seberapa banyak 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 seberapa banyak 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. <sup>5</sup> Bagi mahasiswa sebagai refensi serta bahan bacaan keputakaan untuk penulisan penelitian yang relevan.

## 3. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti sendiri yaitu <sup>2</sup> 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.

**LANDASAN TEORI****A. Landasan Teori****1. Hakikat Pemahaman**

Pemahaman adalah suatu proses, kegiatan, dan cara memahami. Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami pengetahuan yang lebih tinggi. Ini tidak berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan, karena untuk memahami seseorang harus mengetahui dan dikenal terlebih dahulu. Berikut adalah beberapa pengertian pengertian para ahli :

**a. Widiaworo (2017)**

Pemahaman adalah kemampuan untuk menghubungkan atau menggabungkan informasi yang dipelajari menjadi gambaran keseluruhan di otak kita..

**b. Arikunto (2005)**

Menurut Arikunto, pemahaman (*comprehension*) siswa diminta untuk membuktikan bahwa seseorang memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.

**c. Sudirman(2014)**

adalah kemampuan seseorang untuk menafsirkan, menafsirkan, menerjemahkan atau mengungkapkan sesuatu dengan caranya sendiri dari informasi yang diterima

**2. Hakikat Esport**

Olahraga (*e-sport atau e-games*) merupakan salah satu olahraga

modern yang populer di kalangan anak muda. Olahraga ini membutuhkan perangkat elektronik seperti smartphone, komputer, laptop, komputer atau konsol game. Menurut para ahli, beberapa definisi olahraga adalah sebagai berikut:

a. Audi E Prasetio(2017)

<sup>12</sup> Menurut Audi E.Prasetio mengutarakan bahwa *esports atau electronic sport* adalah bidang olahraga yang mengandalkan game sebagai bidang kompetitif utama.

b. Reza Wahyudi (2017)

<sup>20</sup> Menurut Reza Wahyudi juga menegaskan bahwa *Esport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus sama seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket.

<sup>12</sup> c. Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2017)

Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, *Esports, E-Sports, electronic sports*, atau pro gaming di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak antara para pemain profesional.

<sup>2</sup> 3. Hakikat Wasit

Wasit adalah seseorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga, seorang yang dianggap netral dan bertindak sebagai penengah serta orang yang akan menyelesaikan permasalahan (Herdiansyah & Nurasyifa, 2010). Dalam *esport* sendiri <sup>2</sup> kewenangan dan tugas wasit dengan jelas dan tegas dijelaskan dalam

Peraturan Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia yang dikeluarkan oleh PBESI yang menyebutkan bahwa <sup>1</sup> Tim Wasit terdiri atas setiap individu yang disebut Wasit dan Tim Wasit terdiri atas tiga anggota berikut:

- a. Administrator
- b. Panel Wasit
- c. Komite Wasit.

Wasit harus bersikap individu dan tidak boleh menengahi pertandingan yang pesertanya berasal dari Tim *Esports* Indonesia di tempatnya bekerja saat ini atau Tim *Esports* Indonesia pada tempatnya bekerja di masa lalu dalam kurun waktu paling sedikit 12 (dua belas) bulan. Administrator <sup>1</sup> berjumlah ganjil minimal 1 (satu) orang dan bertanggung jawab untuk setiap pertandingan yang mereka awasi. Sedangkan panel wasit <sup>1</sup> berjumlah minimal 1 (satu) orang yang berasal dari wasit yang telah memiliki Lisensi Wasit. Seorang wasit <sup>2</sup> dan asisten wasit harus memiliki lisensi yang diperoleh dari sebuah kursus berjenjang. Lisensi wasit <sup>1</sup> diperoleh melalui serangkaian program dan proses verifikasi yang dilakukan PBESI.

Di tingkat nasional, PBESI berwenang mengeluarkan lisensi wasit. Di tingkat kota, kabupaten, dan kabupaten, Direktur ESI Regional berwenang mengeluarkan Wasit Regional. Peraturan tambahan tentang program dan pemberian izin arbiter PBESI diatur dalam keputusan presiden PBESI. Mengenai kewenangan wasit, hal tersebut diatur dalam peraturan

Manajemen Esport Indonesia.

Menurut dalam Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia berikut wewenang dan tugas seorang wasit :

- a. Wasit mengawasi semua urusan Liga Esports dan Turnamen Esports, termasuk namun tidak terbatas pada korupsi, penipuan, pelecehan, diskriminasi, dan hal-hal lain yang dapat berdampak buruk terhadap jalannya Liga Esports dan Turnamen Esports.
  - b. Administrator memberikan keputusan pada tingkat pertama untuk permasalahan yang sedang terjadi pada pertandingan yang diawasinya
  - c. Panel Wasit dapat memberikan keputusan berupa menguatkan atau membatalkan keputusan Administrator serta melakukan perubahan atas keputusan tersebut
  - d. Keputusan Komite Wasit bersifat final dan mengikat
  - e. Komite Wasit hanya menerima pengajuan keberatan yang memenuhi syarat sebagai berikut:
    - a) adanya dugaan kecurangan berat berupa gratifikasi
    - b) adanya dugaan penggunaan *malware*, *software*, dan *cheat*.
4. Hakikat Pemain atau Atlet

Pemain atau atlet adalah seseorang yang menguasai atau ahli dalam suatu bidang olahraga tertentu yang digelutinya. Menurut Rusdianto (dalam Saputro, 2014). Atlet adalah individu yang unik dan memiliki bakat, perilaku dan kepribadian, serta pengaruh terhadap kehidupan.

Untuk menjadi atlet profesional, seseorang harus memiliki kemampuan di

atas rata-rata dibandingkan dengan orang lain yang menyukai atau sering melakukan olahraga tersebut. Seorang atlet harus memiliki kepercayaan diri dalam menjaga gaya hidupnya karena jika atlet salah dalam menentukan gaya hidupnya, maka segala aktivitas yang dilakukan dalam latihan akan sia-sia. Beberapa gaya hidup atlet termasuk pola makan dan pola tidur. Seorang atlet harus bisa menjaga pola makan makanan padat gizi dan juga menjaga jadwal tidur agar tidak kesiangan. Tugas atlet adalah mengikuti pertandingan olahraga dan memenangkan pertandingan baik secara individu maupun tim dengan bantuan pelatih berupa pengarahan selama pertandingan dan juga melalui proses latihan yang dilakukan sebelumnya.

5. Hakikat Peraturan atau Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia

<sup>22</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) peraturan adalah tatanan (petunjuk, kaidah, ketentuan) yang dibuat untuk mengatur. Peraturan Pelaksanaan Kegiatan *Esport* di Indonesia adalah peraturan yang mengatur seluruh kegiatan esports yang ada di Indonesia. 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*. Peraturan Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia yang dikeluarkan PBESI terdapat 23 Bab yang mengatur segala sesuatu tentang pelaksanaan kegiatan esport di Indonesia. Berikut beberapa Bab yang terdapat dalam Peraturan atau Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia :

a. Bab XIII Ketentuan Perwasitan

Pasal 24 menjelaskan sebagai berikut :

- 1) Setiap penyelenggaraan Liga *Esports* dan Turnamen *Esports* wajib diaturoleh Tim Wasit sebagai syarat utama dalam penyelenggaraannya.
- 2) Tim Wasit terdiri atas tiga anggota yaitu :
  - a. Administrator
  - b. Panel Wasit
  - c. Komite Wasit
- 3) Wasit harus bersikap independen dan tidak boleh menengahi pertandingan yang pesertanya berasal dari Tim *Esports* Indonesia di tempatnya bekerja saat ini atau Tim *Esports* Indonesia pada tempatnya bekerja di masa lalu dalam kurun waktu paling sedikit 12 (dua belas) bulan.
- 4) Wasit wajib mengundurkan diri saat konflik kepentingan muncul selama pertandingan Liga *Esports* atau Turnamen *Esports*.
- 5) Wasit bertugas mengawasi semua masalah yang berkaitan dengan Liga *Esports* dan Turnamen *Esports*, khususnya masalah yang berkaitan dengan korupsi, kecurangan, pelecehan, diskriminasi, dan hal-hal lain yang dapat berdampak buruk pada kelancaran penyelenggaraan Liga *Esports* dan Turnamen *Esports*.

Pasal 25 sebagai berikut :

- 1) Administrator berjumlah ganjil minimal 1 (satu) orang dan

bertanggung jawab untuk setiap pertandingan yang mereka awasi.

- 2) Administrator<sup>1</sup> bisa memberikan keputusan pada tingkat pertama untuk permasalahan yang terjadi pada pertandingan yang diawasinya.
- 3) Keberatan terhadap keputusan Administrator wajib diajukan kepada Panel Wasit saat keputusan Administrator dikeluarkan.
- 4) Keberatan terhadap keputusan Administrator<sup>1</sup> hanya dapat diajukan oleh peserta dalam pertandingan terkait atau perwakilan tim yang bertanding.

Pasal 26 sebagai berikut :

- 1) Panel Wasit<sup>1</sup> berjumlah minimal 1 (satu) orang yang berasal dari Wasit yang telah memiliki Lisensi Wasit.
- 2) Lisensi Wasit<sup>1</sup> diperoleh melalui serangkaian program dan proses verifikasi yang dilakukan PBESI.
- 3) Pada tingkat nasional, PBESI memiliki wewenang untuk menerbitkan Lisensi Wasit.
- 4) Pada tingkat kota, kabupaten, dan provinsi, Ketua ESI Provinsi memiliki wewenang untuk menerbitkan Lisensi Wasit daerah.

Pasal 27 sebagai berikut :

- 1) Panel Wasit<sup>1</sup> memberikan keputusan atas keberatan terhadap keputusan administrator
- 2) Panel Wasit dapat memberikan keputusan berupa:
  - a. menguatkan keputusan Administrator



b. membatalkan keputusan Administrator dan melakukan perubahan atas keputusan tersebut.

3) Pihak yang keberatan atas keputusan banding Panel Wasit dapat mengajukan upaya keberatan terakhir kepada Komite Wasit PBESI dalam jangka waktu 1 (satu) kali 24 (dua puluh empat) jam sejak keputusan diberikan oleh Panel Wasit kepada pihak yang keberatan dengan keputusan Panet Wasit.

Pasal 29 sebagai berikut :

- 1) Keputusan Komite Wasit PBESI bersifat final dan mengikat.
- 2) Komite Wasit PBESI hanya menerima pengajuan keberatan yang memenuhi syarat sebagai berikut:
  - a. adanya dugaan kecurangan berat berupa gratifikasi
  - b. adanya dugaan penggunaan *malware*, *software*, dan *cheat*.

Pasal 30 sebagai berikut :

- 1) Seluruh dokumen yang memuat diskusi, isi protes, dokumen internal serta laporan yang dibuat secara tertulis oleh Tim Wasit bersifat sangat rahasia.
- 2) Setiap orang dilarang memublikasikan dokumen secara lisan maupun tulisan pada media apapun atau kepada orang lain manapun yang tidak terlibat dalam Tim Wasit tersebut tanpa seizin Komite Wasit PBESI.

b. Bab XIV Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan

Pasal 31 sebagai berikut :

Menjelaskan bahwa wasit harus menggunakan bukti yang mereka

miliki untuk menilai situasi di hadapan mereka. Setiap bukti diberikan bobot yang sesuai dengan pelanggaran yang dituduhkan. Bukti yang dimaksud yaitu <sup>1</sup> dokumen tertulis, baik secara elektronik maupun tradisional, saksi minimal 2 orang, rekaman gambar baik bergerak maupun tidak bergerak (video atau foto) yang diambil tanpa melanggar hukum dan privasi orang lain (kecuali dari *closed-circuit television*), dan rekaman suara yang diambil tanpa melanggar hukum dan privasi orang lain. Setelah itu, wasit melakukan prosedur pemeriksaan secara lisan dan membuat transkripsi tertulis. Wasit harus bersikap aktif dalam pemeriksaan laporan. Dalam hal laporan diajukan secara lisan, Wasit wajib membuat transkrip tertulis sesaat setelah laporan tersebut diajukan. Setiap laporan harus mencantumkan keterangan berupa:

- a. nama pelaku;
- b. waktu dan tanggal;
- c. lokasi kejadian dan nama *event*;
- d. dugaan tindakan pelanggaran;
- e. ringkasan diskusi dan keadaan; dan
- f. nama yang membuat laporan.

Pasal 32 sebagai berikut :

Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.

Pasal 33 sebagai berikut :

- <sup>1</sup> 1) Atlet profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir

yang dituduh melanggar ketentuan ini dianggap tidak bersalah sampai dinyatakan terbukti bersalah oleh keputusan Tim Wasit.

2) Atlet Profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir memiliki hak untuk didengar dan membela diri sebelum keputusan dibuat.

3) Atlet Profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir memiliki hak untuk mengajukan bukti-bukti termasuk saksi untuk pembelaan dirinya dari tuduhan yang diajukan pada dirinya.

c. Bab XX Anti Doping

Pasal 41 sebagai berikut :

- 1) Setiap 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.
- 2) Setiap penggunaan Doping oleh Pemain Amatir, Atlet Esports Profesional Indonesia, atau Atlet Esports Profesional Asing dalam Liga Esports, Turnamen Esports, dan acara multiolahraga (*multi-sports event*) akan diberikan sanksi yang berupa dianulirnya status kemenangan, larangan berkompetisi, dan/atau penarikan Kartu Esports Indonesia.
- 3) Dalam melakukan fungsi pencegahan dan pengawasan terhadap penggunaan Doping, PBESI bekerja sama dengan Lembaga Anti Doping Indonesia.

d. BabXXI Pelanggaran dan Sanksi

Pasal 42 sebagai berikut :

- 1) Jenis-jenis pelanggaran yang diatur dalam Peraturan ini terbagi menjadi 2 (dua), yaitu:
  - a. pelanggaran di dalam pertandingan
  - b. pelanggaran di luar pertandingan.
- 2) Pelanggaran di dalam pertandingan yaitu memakai program *cheating*, memakai joki atau melanggar peraturan dari Liga Esports, Turnamen *Esports*, dan acara multiolahraga (*multi-sports event*).
- 3) Pelanggaran di luar pertandingan meliputi:
  - a. penyalahgunaan nama PBESI
  - b. pelanggaran yang dilakukan oleh tim *esports* profesional Indonesia seperti, namun tidak terbatas pada pelanggaran kontrak kerja, perpindahan pemain dan tidak memenuhi kewajiban kepada PBESI
  - c. pelanggaran yang dilakukan oleh Penerbit *Game* atas tidak dilaksanakannya kewajiban
  - d. pelanggaran yang dilakukan oleh Atlet Esports Profesional
  - e. jenis pelanggaran lain yang diatur dalam Peraturan ini.
- 4) Jenis sanksi yang dapat diberikan oleh PBESI berupa:
  - a. Sanksi administratif yang diberlakukan kepada Vendor berupa:
    1. Teguran ringan.
    2. Teguran berat.
    3. Penghapusan status terdaftar sebagai vendor

1  
4. Denda.

b. Sanksi administratif yang diberlakukan kepada Tim Esports Profesional Indonesia berupa:

1. Teguran ringan.
2. Teguran berat.
3. Penangguhan atau pemberhentian sementara keanggotaan.
4. Pencabutan status tim esports profesional Indonesia.
5. Pemberhentian dari keanggotaan PBESI

1  
6. Denda.

c. Sanksi administratif kepada Atlet Esports Profesional berupa:

1. Teguran ringan.
2. Teguran berat.
3. Penangguhan/pemberhentian sementara keanggotaan.
4. Pencabutan status atlet esports profesional.
5. Pemberhentian dari keanggotaan pbesi; dan/atau
6. Denda.

d. Sanksi administratif kepada Penerbit *Game* berupa:

1. Teguran ringan
2. Teguran berat
3. Penghapusan status *game* terdaftar sebagai *esports*
4. Pemberhentian pengoperasionalan *game* di Indonesia

## 11 BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu berdasarkan pendapat yang berisi tentang klasifikasi, analisis dan tafsir yang fakta yang berkaitan tentang fenomena alam maupun masyarakat dan kerohanian manusia. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis mengenai fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok.

Menurut Moleong dikutip oleh Haris Herdiansyah<sup>14</sup> Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mencoba memahami fenomena seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan pengalaman lain dari subjek yang diteliti<sup>24</sup> secara holistik dan dengan bantuan deskripsi berupa kata-kata dan bahasa dalam konteks alam tertentu, dengan menggunakan berbagai metode alam. (Herdiansyah, 2010).

Sejalan dengan pendapat ini maka pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman wasit dan atlet yang ada di Esport Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia 2021

##### 2. Jenis Penelitian<sup>36</sup>

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survei.

Tipe penelitian survei yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe survei deskriptif. Menurut Sugiyono (2013) metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menganalisis suatu temuan penelitian, tetapi tidak digunakan untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. (Sugiyono, 2013). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survey. Secara singkat, survei deskriptif berupaya untuk mengungkapkan situasi saat ini terkait dengan suatu topik studi tertentu. Pada penelitian survei, peneliti memilih sejumlah responden sebagai sampel, dan melakukan sebuah wawancara.

Survei sering digunakan dalam penelitian, di mana individu berfungsi sebagai unit analisis. Metode ini dapat digunakan untuk beberapa unit analisis lainnya, seperti kelompok atau interaksi, yang membutuhkan beberapa individu atau orang untuk bertindak sebagai responden atau informan.

## B. Kehadiran Peneliti

Sebagai peneliti untuk penelitian ini bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpulan data. Instrumen selain manusia dapat pula digunakan, tetapi penulis memiliki fungsi yang terbatas sebagai instrumen itu sendiri. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif ini pada saat di lapangan seorang peneliti berperan penting. Peneliti memiliki tanggung jawab yang sangat besar. Karena pada saat proses penggalan informasi, penulis inilah yang berperan aktif. Sebab data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi sangat diharapkan mendapat informasi sebanyak mungkin dan seakurat mungkin serta mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan dan tentunya sesuai dengan kenyataan.

Pada penelitian ini peneliti berperan sebagai partisipan penuh, yang mana peneliti harus selalu mengikuti seluruh sistematika penelitian. Baik dari awal membuat judul, proses pembuatan proposal hingga turun ke lapangan. Pada penelitian

ini peneliti diketahuioleh seorang subjek maupun <sup>8</sup>informan yang akan menjadi sumber data dari penelitian ini juga sebagai atlet dan wasit ESI Nganjuk PBESI Nganjuk

### C. Tahapan Peneliti

Ada langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data survei, yaitu <sup>21</sup>(1) analisis sebelum memasuki lapangan, (2) analisis data selama di lapangan, dan (3) analisis setelah selesai di lapangan. Dari penjelasan di atas dapat di jabarkan langkah – langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- <sup>3</sup>1. Membuat pertanyaan-pertanyaan, menentukan responden, dan menentukan setting penelitian.
2. Merencanakan cara untuk merekam data dan melakukan pengujian awal terhadap instrumen survei.
3. Menentukan lokasi responden.
- <sup>19</sup>4. Wawancara (*interview*), dan mengumpulkan data.
5. Memasukkan data ke komputer, mengecek ulang data yangtelah dimasukkan, dan membuat analisis statistik data.

### D. <sup>2</sup>Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur dengan subjek penelitian yaitu wasit dan atlet yang ada di Esport Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) dengan pemilihan berdasarkan kriteria tertentu.

#### <sup>2</sup>2. Waktu Penelitian

Jadwal penelitian merupakan waktu yang digunakan untuk melaksanakan penelitian seperti yang telah direncanakan. Waktu penelitian ini dimulai dari persiapan pengadaan penelitian, pelaksanaan, persiapan melaksanakan penelitian



sampai dengan penulisan hasil penelitian dimulai pada tanggal 3 Juli - 15 Juli 2023

#### E. Sumber Data

Objek penelitian ini adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan aspek-aspek pemahaman atlet dan wasit yang ada di *Esport* Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar *Esport* Indonesia (PBESI) Nganjuk terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia. Penggalan sumber data pada penelitian ini meliputi atlet dan wasit *Esport* Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar *Esport* Indonesia (PBESI) Nganjuk.

Sebagaimana yang disebutkan oleh Suharsimi Arikunto, terdapat tiga macam sumber data yaitu : (1) sumber data dari orang (*person*) meliputi pelatih serta pengurus akademi, siswa akademi, orang tua siswa, (2) sumber data tempat (*place*) yaitu kesekretariatan akademi dan lapangan, (3) sumber data yang menyajikan tanda-tanda berupa huruf, angka, atau simbol-simbol lain (*paper*) yaitu dokumen-dokumen pengurus,

biodata pengurus, biodata pelatih, biodata siswa, daftar prestasi, piagam, sertifikat, dan foto-foto kegiatan. (Arikunto, 2013)

Subjek penelitian adalah sumber data yang peneliti teliti berupa orang atau informan. Informasi yang digali tidak hanya berupa informasi verbal subjek, tetapi juga berupa tindakan dan aktivitas subjek. Penetapan objek penelitian didasarkan pada pentingnya tujuan penelitian, sehingga pemilihan orang sebagai objek penelitian tidak bersifat kaku, tetapi ditentukan secara fleksibel sesuai dengan fenomena yang terjadi pada subjek.

Subjek penelitian ini adalah atlet dan wasit ESI Nganjuk. Sumber data tempat yaitu kesekretariatan dan GameHouse. Sumber data dokumen-dokumen foto-foto

serta dokumen pengurus.

## F. <sup>28</sup> **Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik <sup>10</sup> pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber informasi utama adalah kata-kata dan tindakan, jadi wawancara dan observasi adalah teknik pengumpulan data utama, dengan dokumentasi untuk mendukung. Metode dokumenter terutama digunakan untuk mengekstraksi informasi dari sumber tertulis, foto atau data statistik.

### 1. Pengamatan

Pengamatan merupakan metode utama dalam penelitian kualitatif, karena sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah perilaku fisik dan perilaku verbal dari subjek penelitian. Menurut Moleolog Dikutip haris herdiansyah menyatakan teknik persepsi didasarkan pada pengalaman langsung. <sup>3</sup> Pengalaman melihat kejadian secara langsung merupakan sarana yang baik untuk melihat kejadian sebenarnya. (Herdiansyah, 2010)

Observasi pengamatan merupakan teknik yang utama dalam penelitian kualitatif, sehingga sasaran dari pengamatan atau observasi ini yaitu untuk mencari atau menggali data mengenai metode latihan yang dijalankan. Metode latihan, kelengkapan sarana dan prasarana serta prestasi yang sudah dicapai.

<sup>10</sup> Proses pengamatan yang peneliti lakukan dimulai dengan pengamatan menyeluruh (*grand tour*) selama 10 hari dan selanjutnya lebih terfokus (*mini tour*) selama 4 hari. Pengamatan menyeluruh digunakan untuk mendapatkan catatan-catatan lapangan tentang situasi umum di sekitar subjek penelitian seperti observasi pengamatan di Kegiatan esport di Nganjuk, pengamatan tournament, pengamatan kepemimpinan wasit saat tournament, dan pengamatan atlet saat mengikuti kegiatan esport di Nganjuk. <sup>3</sup> Sedangkan pengamatan *mini tour* dilakukan untuk mengamati peristiwa yang lebih

detail, rinci, dan menggambarkan informasi yang lebih jelas tentang pemahaman atlet dan wasit ESI Nganjuk terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.

## 2. Wawancara

Wawancara diperlukan untuk melengkapi dan mengkonfirmasi informasi yang diperoleh. Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang menjawab pertanyaan. (Herdiansyah,2010)

Metode wawancara dipilih karena data utama penelitian ini adalah perilaku verbal. Dan teknik wawancara ini dapat digunakan untuk mengetahui informasi tentang informasi yang diketahui orang yang diteliti, dan juga untuk mendapatkan informasi tentang masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Maka demikian informasi itu berbentuk tanggapan, pendapat, keyakinan, hasil pemikiran dan pengetahuan seseorang tentang segala sesuatu yang dipertanyakan.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang peraturan pertandingan esport di Indonesia. Sehingga sasaran dalam pelaksanaan wawancara ini kepada atlet dan wasit. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara yang terbuka (transparan).

## 3. Dokumentasi

Menurut Arikunto Suharsimi Dokumentasi adalah mencari data atau mengenaivariable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger, agenda dan sebagainya.(Arikunto, 2013) Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen resmi ESI Nganjuk sebagai bukti fisik dari suatu kegiatan yang telah dilakukan. Dokumen dalam hal ini dapat berupa foto kegiatan, dan hasil catatan mengenai pemahaman atlet dan wasit ESI Nganjuk

terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.

**7**  
**G.**

### **Teknik Analisis Data**

Setelah semua data tercatat, langkah selanjutnya adalah pengelolaan dan analisis data. Analisis data adalah suatu proses pencarian dan perbandingan secara sistematis informasi yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, mendeskripsikannya ke dalam unit-unit, mensintesiskannya, menggabungkannya ke dalam formula, memilih yang paling penting dan dapat diteliti, serta menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh Anda atau orang lain.

Seperti menurut Bogdan & Biklen Dikutip oleh Moeleong bahwa analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang di sarankan oleh data (Moeleong, 2017).

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis non statistik yaitu analisis deskriptif kualitatif. Di dalam pelaksanaan penelitian setelah data terkumpul, lalu data tersebut dianalisis dengan deskriptif komparatif. Setelah data terkumpul dan diolah maka langkah selanjutnya adalah membandingkan antara teori dan data lapangan. Karena data yang akan diwujudkan dalam skripsi nanti bukan dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk laporan dan uraian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala,

peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang.

Dalam analisis data ini peneliti akan mendeskripsikan peristiwa dan kejadian untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman wasit dan atlet yang ada di *Esport* Indonesia Nganjuk (ESI Nganjuk) Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI) Nganjuk terhadap peraturan permainan atau Pelaksanaan Kegiatan *Esports* Di Indonesia.

#### H. Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Moleong Menyatakan bahwa untuk menentukan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. (Moeleong, 2017) Ada empat kriteria yang digunakan yaitu:

##### 1. Kepercayaan (*credibility*)

Penerapan kriteria derajat kepercayaan pada dasarnya menggantikan konsep validitas internal dari nonkualitatif. Kriteria ini berfungsi melaksanakan inkuri sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat dicapai dan mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti.

##### 2. Keteralihan (*transferability*)

Kriteria keteralihan berbeda dengan validitas eksternal dari nonkualitatif. Konsep validitas itu menyatakan bahwa generalisasi suatu penemuan dapat berlaku atau diterapkan pada semua konteks dalam populasi yang sama atas dasar penemuan yang diperoleh pada sampel yang secara representative mewakili populasi itu. Transferabilitas empiris tergantung pada kesamaan konteks pengiriman dan penerimaan. Untuk mencapai transfer ini, peneliti harus mencari dan mengumpulkan peristiwa empiris dengan kesamaan kontekstual. Oleh karena itu, peneliti bertanggung

jawab untuk menyediakan informasi deskriptif yang cukup.

### 3. Kebergantungan (*dependability*)

Dependability adalah kriteria yang digunakan untuk menilai apakah penelitian tersebut berkualitas tinggi atau tidak. Untuk memastikan bahwa proses penelitian dilakukan oleh para peneliti, harus ada keseimbangan kepercayaan verifikasi

### 4. Kepastian (*confirmability*)

<sup>14</sup> Kriteria kepastian berasal dari konsep objektivitas non-kualitatif. Non-kualitatif mendefinisikan objektivitas sebagai kesepakatan antara subjek. Kepastian sesuatu itu objektif atau tidak tergantung pada kesepakatan beberapa orang atas pandangan, pendapatnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang dan hasil pembahasan mengenai gambaran tentang subjek dan juga objek penelitian yang diteliti. Selain itu Bab IV juga menjelaskan mengenai hasil wawancara wasit dan atlet tentang tingkat pemahaman wasit dan atlet ESI Nganjuk PBESI Nganjuk terhadap <sup>1</sup>Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

- a. Gambaran umum mengenai <sup>1</sup>Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

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. Peraturan atau Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia yang dikeluarkan PBESI terdapat 23 Bab dan 46 pasal yang mengatur segala sesuatu tentang pelaksanaan kegiatan esport di Indonesia. Namun hanya ada 4 bab dan 12 pasal yang mengatur spesifik peraturan permainan wasit dan atlet *esportsyaitu* 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 AntiDoping. (4) Bab XXI pasal 42 tentang Pelanggaran dan sanksi.

- b. Bab XIII Ketentuan Perwasitan

Menjelaskan mengenai jumlah tim wasit yang terdiri dari administrator, panel wasit, dan komite wasit. Di bab ini juga dijelaskan masing-masing tugas, peran, dan wewenang tiap tim tim wasit. Wasit juga harus bersikap independen dan tidak boleh memihak salah

satu team. Jika terjadi konflik muncul dalam penyelenggaraan liga *esports* atau turnamen *esports* wasit wajib mengundurkan diri. Wasit juga bertugas memberikan keputusan jika terjadi kecurangan baik didalam pertandingan maupun luar pertandingan seperti penggunaan *malware,software*, dan juga *cheat*.

c. Bab XIV Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan

Menjelaskan mengenai bagaimana wasit <sup>1</sup>menilai situasi pertandingan di hadapan mereka. Setiap bukti diberikan bobot yang sesuai mengingat keadaan pelanggaran yang dituduhkan. Pada bab ini dijelaskan juga apa saja hak atlet yang dituduhkan melakukan pelanggaran. Setelah itu <sup>1</sup>Wasit melakukan prosedur pemeriksaan secara lisan dan membuat transkripsi tertulis setelahnya dan juga Wasit harus bersikap aktif dalam pemeriksaan laporan. Dalam hal laporan diajukan secara lisan, Wasit wajib membuat transkrip tertulis sesaat setelah laporan tersebut diajukan. Setiap laporan harus mencantumkan keterangan berupa:

- a) nama pelaku;
- b) waktu dan tanggal;
- c) lokasi kejadian dan nama event;
- d) dugaan tindakan pelanggaran;
- e) ringkasan diskusi dan keadaan; dan
- f) nama yang membuat laporan.

d. Bab XX Anti Doping

Menjelaskan tentang atlet amatir dan atlet professional yang dilarang menggunakan doping. Atlet amatir maupun professional yang melanggar aturan <sup>1</sup>akan diberikan sanksi yang dapat berupa dianulirnya status kemenangan, larangan berkompetisi, dan/atau penarikan Kartu *Esports* Indonesia.



e. Bab XXI Pelanggaran dan Sanksi

Menjelaskan mengenai apa saja jenis – jenis pelanggaran dalam esports seperti pelanggaran dalam pertandingan seperti <sup>1</sup> memakai program *cheating*, memakai joki atau melanggar peraturan dari Liga *Esports*, Turnamen *Esports*, dan acara multiolahraga (*multi-sports event*). Dan juga pelanggaran diluar pertandingan seperti <sup>1</sup> penyalahgunaan nama PBESI. Sanksi administratif kepada Atlet *Esports* Profesional berupa teguran ringan, teguran berat, penangguhan/pemberhentian sementara keanggotaan, pencabutan status Atlet *Esports* Profesional, pemberhentian dari keanggotaan PBESI, denda.

A. Hasil

Dalam menguraikan hasil temuan penelitian, <sup>27</sup> peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Berikut adalah penyajian data temuan yang didapatkan oleh peneliti

1. Bab XII Ketentuan Perwasitan

Pada bab XIII pasal 24-30 tentang ketentuan wasit dijelaskan <sup>1</sup> Tim Wasit terdiri atas setiap individu yang disebut Wasit dan Tim Wasit terdiri atas tiga anggota yaitu <sup>1</sup> Administrator, Panel Wasit, dan Komite Wasit. Administrator <sup>1</sup> dapat memberikan keputusan pada tingkat pertama untuk permasalahan yang terjadi pada pertandingan yang diawasinya. <sup>1</sup> Panel wasit berjumlah minimal 1 orang yang berasal dari wasit yang telah memiliki Lisensi wasit. <sup>1</sup> Komite wasit bersifat final dan mengikat. Komite Wasit PBESI hanya menerima pengajuan keberatan yang memenuhi syarat sebagai berikut : adanya dugaan kecurangan berat berupa gratifikasi dan atau adanya dugaan penggunaan *malware*, *software*, dan/atau *cheat*.

Berikut merupakan hasil wawancara dengan Saudara Ainul Yaqin selaku wasitEsports Indonesia Nganjuk

*"Wasit di esports itu dibagi menjadi 3 mas. Ada administrator, panel wasit, dan komite wasit. Tiap tim wasit itu mempunyai jumlah minimal 1 orang."*

Beliau juga menjelaskan tugas dan wewenang tiap anggota tim wasit.

*"Tiap tim wasit di esports sendiri mempunyai tugas dan wewenang yang berbeda mas. Kalau administrator wasit itu tugasnya sebagai pemberi keputusan tingkat pertama. Panel wasit ini mempunyai 2 keputusan mas, yaitu membenarkan atau membatalkan keputusan administrator tadi. Nah setelah diskusi yang sudah melalui 2 tim wasit itu tadi, disini lah tugas Komite wasit sebagai pemberi keputusan akhir sekaligus keputusan yang sudah fix ataupun tidak bisa diganggu gugat mas."*

Pernyataan diatas juga didukung oleh Saudara Devan selaku wasit yang bertugas di administrator

*"Pada umumnya, wasit kan harus bersifat adil ya mas. Begitu juga di esports ini, esports kan olahraga baru yang ramai peminatnya khususnya kalangan muda. Kita sebagai wasit juga tidak mau kalau ada kabar sliweran yang membuat nama esports khususnya esports nganjuk ini jadi jelek. Jadi kita semua sebagai tim wasit juga harus bersifat adil dan tidak boleh membela satu team. Apalagi sekarang juga sudah banyak teknologi yang mengawasi jalannya pertandingan. Kita maunya juga bagaimana pertandingan itu bersifat adil, sehingga membuat pertandingan berjalan lancar. Toh kalau pertandingannya lancar kita juga tidak perlu repot – repot untuk menerima banyak laporan."*

Dari pemaparan saudara Ainul Yaqin dan Devan yang mewakili wasit esports Nganjuk dijelaskan bahwa wasit mempunyai 3 tim yang mempunyai tugas

dan peranan masing - masing. Sebagai tim wasit mereka memahami apa dan bagaimana tugas seorang wasit. Namun tindakan adil saja tidak cukup, dikarenakan esports merupakan permainan elektronik dan kesalahan bisa terjadi karena faktor eksternal seperti kesalahan server ataupun lainnya. Wasit bertanggung jawab penuh jika terjadi konflik dalam turnamen dan memberikan keputusan atas konflik itu

Tindakan wasit jika terjadi konflik dalam liga atau turnamen *esports* menurut saudara Ainul Yaqin :

*"Kalau terjadi konflik saat kompetisi, biasanya kita melakukan cross check ulang mas melalui rekaman layar. Setelah itu kita berdiskusi dengan tim wasit lainnya untuk menentukan keputusan. Ya itu sudah biasa mas, pasti ada saja laporan – laporan. Baik secara eksternal maupun internal, oh iya mas biasanya yang laporan internal itu terjadi karena atlet yang menggunakan cheating. Padahal sudah jelas kalau tidak boleh menggunakan cheat."*

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman wasit sesuai terhadap bab XIII tentang Ketentuan Wasit yang menjelaskan tentang wasit itu apa saja dan apa tugas dan wewenang wasit saat jalannya pertandingan.

Hal itu juga dibenarkan oleh saudara Dani sebagai Ketua wasit *esports* di Nganjuk. Berikut hasil wawancara dengan saudara Dani selaku Ketua wasit *Esports* Nganjuk :

*"Ya memang apa yang saudara Ainul Yaqin dan Devan jelaskan itu benar. Kenapa saya mengatakan benar? karena itu sudah sesuai dengan Peraturan pengurus besar esports indonesia tentang pelaksanaan kegiatan esports di Indonesia khususnya bab tentang ketentuan perwasitan. Lalu bukti di lapangan juga mengatakan kalau pertandingan atau turnamen yang dipimpin oleh beliau*

*berjalan dengan lancar. Sudah ada beberapa event esports yang beliau pimpin, khususnya di divisi Mobile legend. Ya semoga beliau terus amanah dengan tugas yang beliau emban."*

Kesimpulan wawancara tentang "Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia" bab XII tentang Ketentuan Perwasitan yaitu wasit *Esports* Nganjuk mengetahui apa tugas dan wewenang wasit serta apa yang dilakukan oleh wasit jika terjadi keriuhan. Hal tersebut juga dibenarkan oleh Dani selaku Ketua Wasit *Esports* di Nganjuk.

2. <sup>1</sup> **Bab XIV** tentang **Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan**

Pada bab XIV **pasal 31-33** tentang **Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan** dijelaskan bahwa <sup>1</sup> **Wasit harus menggunakan bukti yang mereka miliki untuk menilai situasi di hadapan mereka. Setiap bukti diberikan bobot yang sesuai mengingat keadaan pelanggaran yang dituduhkan.** Namun <sup>1</sup> **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.**

Wawancara dengan saudara Ainul Yaqin selaku wasit *esports* Nganjuk :

*"Saat ada laporan dari peserta maupun official tim yang bertanding, yang pertama kita lakukan adalah meminta bukti laporan dari pihak yang melapor. Nah ini mas yang biasanya dilupakan, peserta ataupun tim official itu kalau melapor hanya datang lalu berteriak "tim ini curang, tim itu curang" tanpa adanya bukti fisik laporan mas. Nah ya kan itu tidak sesuai dengan aturan ya mas, saya jelaskan pelan - pelan apa yang harus ditulis dan diberikan kepada tim wasit saat melaporkan kejadian. Ya kalau hanya teriak - teriak apa bedanya sama suporter mas? hahaha. Tapi kalau sudah sesuai prosedur dan aturan lapor, kami*

*sebagai tim wasit juga langsung membuat transkrip untuk mencatat apa yang dilaporkan. Setelah itu kami mengumpulkan bukti untuk membuat keputusan. Saat mengumumkan hasil yang sudah kita diskusikan, kita juga harus menyertakan bukti - bukti yang kita temukan kepada audience. supaya apa, supaya semua pihak bisa menerima keputusan kami sebagai tim wasit"*

Saudara Devan selaku wasit *esports* Nganjuk juga menambahkan bagaimana dan apa yang harus dilakukan pihak yang dilaporkan. Berikut hasil wawancara :

*"Tapi tidak selalu pihak yang dilaporkan itu salah mas. Pihak yang dilaporkan juga mempunyai hak mengajukan bukti untuk membela dirinya, mereka juga mempunyai hak untuk didengar. Jadi tidak semata - mata jika mereka dilaporkan terus mereka salah, tidak. Atlet yang dilaporkan juga tidak dinyatakan bersalah sampai keputusan wasit diumumkan dan terbukti bersalah. Ini yang harus diketahui oleh para atlet - atlet muda di kota kita ini, soalnya saat terjadi pelaporan seperti ini pihak yang melaporkan hanya berbekal ngeyel dan meminta wasit memutar tayangan ulang dan pihak yang dilaporkan juga demikian."*

Saudara Arko dwi angoro selaku atlet *esports* Nganjuk juga menambahkan hal sebagai berikut :

*"Kalau melaporkan itu biasanya tugas official tim kami mas. Jika terjadi kecurangan, kami hanya membri tahu official tim kami jika terjadi kejanggalan. Lalu kami memberikan bukti kepada official kami, setelah itu dilaporkan kepada tim wasit lalu tinggal nunggu keputusan dari tim wasit."*

Dari pemaparan responden Saudara Ainul Yaqin dan Deva menjelaskan bahwa bagaimana wasit bertindak jika ada laporan kecurangan dalam turnamen *esports*. Dijelaskan juga bahwa banyak atlet, tim, ataupun official tim yang melapor

tidak sesuai dengan prosedur laporan. Begitu juga penjelasan saudara Rumekso sebagai Atlet *esport* Nganjuk yang menyebutkan bahwa saudara Rumekso dan anggota tim lainnya hanya melapor pada official timnya saat terjadi kejanggalan, untuk urusan melapor kepada tim wasit biasanya official tim yang membuat.

Saudara Dani selaku Ketua Wasit *esports* Nganjuk juga membenarkan jawaban dari responden perwakilan wasit dan atlet. Berikut hasil wawancara :

*“Ya memang begitu mas, ini yang seharusnya kita perbaiki. Banyak atlet di esports Nganjuk yang tidak memahami aturan saat melaporkan atlet lain maupun tim lain. Ada prosedur yang harus dijalankan, tidak semena – mena berteriak tim ini curang tim itu curang. Mungkin kedepannya akan kita lakukan pembekalan saat akan mengikuti event diluar kota, supaya tidak memalukan nama esports Nganjuk”*

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diambil kesimpulan jika ada prosedur yang harus diikuti saat melapor dan pihak yang dilaporkan mempunyai hak untuk membela diri sebelum diputuskan terbukti bersalah oleh pihak wasit. Serta bahwa masih banyak atlet maupun official tim yang tidak memahami aturan dan prosedur untuk melaporkan suatu masalah saat pertandingan. Dibenarkan juga oleh saudara Dani selaku Ketua Wasit Esports Nganjuk kalau kejadian di lapangan belum sesuai dengan aturan yang ada di “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia” Bab XIV tentang Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan.

### 3. Bab XX tentang Anti Doping

Pada bab XX pasal 41 tentang AntiDoping menjelaskan bahwa Setiap <sup>1</sup> **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.

Berikut hasil wawancara pada responden saudara Hafidz Eka selaku atlet *esports* Nganjuk :

*“Kalau penggunaan doping dalam olahraga yang saya tau ya nggak boleh ya mas. Tapi kalau di esports sendiri saya kurang tau, saya sendiri juga tidak pernah pakai doping. Main game ini saja dulu awalnya dari kesenangan, kalau seneng main berapa jam pun saya juga sudah kuat, gaperlu pakai doping”*

Saudara Angga Ferdiansyah selaku atlet *esports* nganjuk juga menambahkan :

*“Seharusnya kalau penggunaan doping mungkin tidak diperbolehkannya, kalau hal seperti doping ini saya dan teman – teman tidak pernah menggunakan mas. Toh mungkin walaupun memang benar dilarang, harusnya ada sanksi yang diberi padapihak yang melanggar”*

Dari pemaparan kedua atlet *esports* Nganjuk tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka tidak tau pasti mengenai pelarangan penggunaan doping di esports. Namun, mereka juga tidak melanggar aturan tersebut karena alasan mereka bermain game adalah kesenangan. Saudara Dani selaku Ketua Wasit *esports* di Nganjuk menambahkan sebagai berikut :

*“Atlet esports Nganjuk ini memang tidak pernah menggunakan doping, dan mereka juga tidak tau jika penggunaan doping itu dilarang dalam pertandingan esports. Kecurangan mungkin terjadi karena penggunaan cheating ataupun joki.”*

Dapat disimpulkan bahwa atlet *esports* Nganjuk tidak memahami pelarangan penggunaan doping yang sudah diatur dalam “Peraturan Pengurus

Besar EsportsIndonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia” Bab XX tentang Anti Doping.

4. Bab XXI tentang Pelanggaran dan Sanksi

Pada bab XXI 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 juga joki, pelanggaran diluar pertandingan meliputi penyalahgunaan nama Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI). Serta sanksi apa saja yang akan diberikan kepada atlet jika melanggar. Wawancara dengan saudara Arko dwi anggoro selaku Atlet *esports* Nganjuk :

*"Pelanggaran yang kita tau seperti penggunaan cheating, joki, dan program ilegal lain. Ya kita sebisa mungkin dan kita pastikan untuk tidak menggunakan program tersebut, karena menurut kami penggunaan program ilegal tersebut bisa merusak pertandingan dan membuat pertandingan berjalan tidak adil."*

Saudara Angga Febriansyah selaku atlet *esports* Nganjuk juga menambahkan :  
*" Kalaupun kita menang dan tidak ketahuan menggunakan program ilegal itu, kita juga tidak mungkin sesenang saat memenangkan kejuaraan dengan usaha kami sendiri"*

Pelanggaran di dalam pertandingan seperti *cheating* dan joki menyebabkan adanya sanksi buat para pelanggar. Hal itu juga dipahami oleh Hafidz Eka selaku atlet *esports* Nganjuk, berikut penjelasannya :

*"Penggunaan program ilegal tersebut juga pasti ada sanksinya. Seperti dianulirnya kemenangan, denda, dan yang terburuk adalah pencabutan status Atlet Esports baik di Nganjuk maupun Nasional."*

Pelanggaran di luar pertandingan juga adalah hal yang jarang terjadi dalam



dunia *esports*. Hal itu dijelaskan oleh Deva selaku wasit *esports* Nganjuk :

*"Kalau pelanggaran - pelanggaran dalam esports ini tidak neko - neko ya mas,yang banyak terjadi adalah pelanggaran di dalam pertandingan seperti cheating maupun joki."*

Hal itu dibenarkan oleh saudara Dani selaku ketua wasit *esports* nganjuk.

Berikut hasil wawancara :

*"Memang seperti itu,atlet esports di Nganjuk hampir tidak ada yang melakukan pelanggaran diluar pertandingan. dan yang dijelaskan kedua atlet kami memang benar dan sesuai dengan peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI)."*

Dapat disimpulkan bahwa yang dijelaskan oleh kedua atlet *esports* Nganjuk mengenai pelanggaran hanya banyak terjadi pada pelanggaran di dalam pertandingan seperti cheating maupun joki.Serta sanksi yang diberikan mulai dari sanksi ringan sampai sanksi berat.Hal itu juga dibenarkan oleh saudara Dani selaku Ketua Wasit *esports* Nganjuk yang menurut beliau penjelasan kedua atlet *esports* Nganjuk tersebut sesuai dengan "Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia" Bab XXI tentang Pelanggaran dan Sanksi.

## **B. Pembahasan**

Bab ini membahas tentang hubungan antara data yang ditemukan di lapangan dengan teori yang relevan <sup>6</sup> setelah data terkumpul, maka data tersebut dianalisis dengan deskriptif komparatif, yaitu setelah data terkumpul dan diolah maka langkah selanjutnya adalah membandingkan antara teori dan data lapangan. Karena data yang akan diwujudkan dalam skripsi ini tidak dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk laporan dan uraian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang

berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang.

#### 1. Bab XII Ketentuan Perwasitan

Pada bab XIII pasal 24-30 tentang ketentuan wasit dijelaskan Tim Wasit terdiri atas setiap individu yang disebut Wasit dan Tim Wasit terdiri atas 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. Komite wasit bersifat final dan mengikat.

Dari pemaparan saudara Ainul Yaqin dan Devan yang mewakili wasit *esports* Nganjuk dijelaskan bahwa wasit mempunyai 3 tim yang mempunyai tugas dan peranan masing - masing. Sebagai tim wasit mereka memahami apadan bagaimana tugas seorang wasit. Namun tindakan adil saja tidak cukup, dikarenakan *esports* merupakan permainan elektronik dan kesalahan bisa terjadi karena faktor eksternal seperti kesalahan server ataupun lainnya. Wasit bertanggung jawab penuh jika terjadi konflik dalam turnamen dan memberikan keputusan atas konflik itu.

Hal itu juga dibenarkan oleh saudara Dani selaku Ketua Wasit *esports* Nganjuk yang menurut beliau penjelasan kedua wasit *esports* Nganjuk tersebut sesuai dengan “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia” Bab XII tentang Ketentuan Perwasitan.

#### 2. Bab XIV tentang Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan

Pada bab XIV pasal 31-33 tentang Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan dijelaskan bahwa Wasit harus menggunakan bukti yang mereka miliki untuk menilai situasi di hadapan mereka. Setiap bukti diberikan bobot yang sesuai mengingat keadaan pelanggaran yang dituduhkan. 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.

Dari pemaparan responden Saudara Ainul Yaqin dan Deva menjelaskan bahwa bagaimana wasit bertindak jika ada laporan kecurangan dalam turnamen *esports*. Dijelaskan juga bahwa banyak atlet,tim,ataupun official tim yang melapor tidak sesuai dengan prosedur laporan. Begitu juga penjelasan saudara Rumecko sebagai atlet *esport* Nganjuk yang menyebutkan bahwa saudara Rumecko dan anggota tim lainnya hanya melapor pada *official* timnya saat terjadi kejanggalan,untuk urusan melapor kepada tim wasit biasanya *official* tim yang membuat.

Masih banyak atlet maupun *official* tim yang tidak memahami aturan dan prosedur untuk melaporkan suatu masalah saat pertandingan. Dibenarkan juga oleh saudara Dani selaku Ketua Wasit *Esports* Nganjuk kalau kejadian di lapangan belum sesuai dengan aturan yang ada di “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia” Bab XIV tentang Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan.

### 3. Bab XX tentang Anti Doping

Pada bab XX pasal 41 tentang Anti Doping menjelaskan bahwa <sup>1</sup> setiap 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.

Dari pemaparan kedua atlet *esports* Nganjuk tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka tidak tau pasti mengenai pelarangan penggunaan doping di *esports*. Namun, mereka juga tidak melanggar aturan tersebut karena alasan mereka bermain game adalah kesenangan.

Dapat disimpulkan bahwa atlet *esports* Nganjuk tidak memahami pelarangan

penggunaan doping yang sudah diatur dalam “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia” Bab XX tentang Anti Doping.

4. <sup>1</sup> Bab XXI tentang Pelanggaran dan Sanksi

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 juga joki.pelanggaran diluar pertandingan meliputi penyalahgunaan namaPengurus Besar Esports Indonesia (PBESI). Serta sanksi apa saja yang akan diberikan kepada atlet jika melanggar.

Dari penjelasan saat wawancara menjelaskan bahwa atlet esports Nganjuk tidak memahami jenis pelanggaran yang sesuai dengan “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia” Bab XXI tentang Pelanggaran dan Sanksi. Namun memahami sanksi yang akan diterima jika melanggar aturan tersebut sesuai dengan “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia” Bab XXI tentang Pelanggaran dan Sanksi.

Dapat disimpulkan bahwa yang dijelaskan oleh kedua atlet esports Nganjuk mengenai pelanggaran hanya banyak terjadi pada pelanggaran di dalam pertandingan seperti cheating maupun joki.Serta sanksi yang diberikan mulai dari sanksi ringan sampai sanksi berat.Hal itu juga dibenarkan oleh saudara Dani selaku Ketua Wasit esports Nganjuk yang menurut beliau penjelasan kedua atlet

esports Nganjuk tersebut memahami dan sesuai dengan “Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia” Bab XXI tentang Pelanggaran dan sanksi

## KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang tentang kesimpulan dan saran penelitian Tingkat Pemahaman Wasit Dan Atlet Esport ESI Nganjuk PBESI Nganjuk Terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia 2023

**A. Kesimpulan**

1. Wasit *Esports* Indonesia (ESI) Nganjuk memahami dengan baik “Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* Di Indonesia” Bab XII tentang Ketentuan.
  2. Atlet *Esports* Indonesia (ESI) Nganjuk tidak memahami aturan dan prosedur untuk melaporkan suatu masalah saat pertandingan. “Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* Di Indonesia” Bab XIV tentang Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan.
  3. Wasit *Esports* Indonesia (ESI) Nganjuk memahami dengan baik “Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* Di Indonesia” Bab XIV tentang Prosedur Pemeriksaan Masalah Pertandingan.
  4. Atlet *Esports* Indonesia (ESI) Nganjuk tidak memahami pelarangan penggunaan doping yang sudah diatur dalam “Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* Di Indonesia” Bab XX tentang Anti Doping.
  5. Atlet *Esports* Indonesia (ESI) Nganjuk juga tidak melanggar aturan “Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* Di Indonesia” Bab XX tentang Anti Doping tersebut karena alasan mereka bermain game adalah kesenangan
- Atlet *Esports* Indonesia (ESI) Nganjuk memahami “Peraturan Pengurus

6. Besar *Esports* Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* Di Indonesia”  
Bab XXI tentang Pelanggaran dan Sanksi.

**B. Saran**

1. Meningkatkan sarana dan prasarana saat turnamen ataupun liga esports menjadi salah satu faktor meningkatkan keadilan dan kenyamanan atlet untuk menjalani pertandingan. Dan juga memudahkan Tim Wasit dalam menilai situasi dihadapannya,serta meminimalisir terjadinya kecurangan.
2. *Esports* Indonesia (ESI) Nganjuk perlu mengidentifikasi permasalahan yang timbul pada saat pertandingan.
3. Upaya edukasi dan sosialisasi perlu dilakukan ditambah lagi untuk memastikan bahwaatlet dan wasit memahami pentingnya “Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia Tentang 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.



## LAMPIRAN

### SURAT VALIDATOR INSTRUMEN

#### SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dhedhy Yuliawan, M.Or.

NIDN : 0723038705

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Bagoes Oktaf Syach Putra

NPM : 19.1.01.09.0054

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan – S1

Judul TA : Tingkat Pemahaman Wasit Dan Atlet Esports ESI Nganjuk PBESI  
Nganjuk Terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia  
Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia 2021.

Setelah dilakukan kajian atas program latihan penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

:

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Layak digunakan penelitian

Layak digunakan penelitian dengan perbaikan

Tidak layak digunakan penelitian dengan yang bersangkutan.

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Kediri.

Validator

Dhedhy Yuliawan, M.Or.

NIDN : 0723038705

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rizky Pramudya, S.T

Jabatan : Ketua ESI Nganjuk

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : Bagoes Oktaf Syach Putra

NPM : 19.1.01.09.0054

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan – S1

Judul TA : Tingkat Pemahaman Wasit Dan Atlet Esports ESI Nganjuk PBESI Nganjuk Terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia 2021.

Setelah dilakukan kajian atas program latihan penelitian TA tersebut dapat dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Layak digunakan penelitian

Layak digunakan penelitian dengan perbaikan

Tidak layak digunakan penelitian dengan yang bersangkutan.

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Kediri.

Validator



Rizky Pramudya, S.T

2  
SURAT IZIN PENELITIAN



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)**  
 Alamat: Kampus 1 Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576  
 Website: <http://lp2m.unpkediri.ac.id>, Email: [lemlit@unpkediri.ac.id](mailto:lemlit@unpkediri.ac.id); [lemlit.unpkediri@gmail.com](mailto:lemlit.unpkediri@gmail.com)

Nomor : 21868.07/LPPM.UN PGRI Kd/VII/2023  
 Lampiran : -  
 Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

03 Juli 2023

Kepada Yth. pengurus ESI Nganjuk ESI NGANJUK  
 di : jl veteran

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantra PGRI Kediri:

NAMA : BAGOES OKTAF SYACH PUTRA  
 NPM : 19.1.01.09.0054  
 FAK - PRODI : FIKS-Penjaskesrek  
 Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi  
 JUDUL :

tingkat pemahaman wasit dan atlet esports esi nganjuk pbsi nganjuk terhadap peraturan  
 pengurus besar esports indonesia tentang pelaksanaan kegiatan esports di indonesia 2022/2023

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).

Tembusan :  
 1. Kaprodi  
 2. Dosen Pembimbing 1 dan 2

a.n. Ketua  
 Sekretaris LPPM,  
  
 Dr. Rizki Aswi Ramadhani, M.Kom  
 NIDN. 0708049001

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantra PGRI Kediri



**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**



**E-SPORT INDONESIA KABUPATEN NGANJUK**

Jalan Merapi No. 028, Dsn. Bedingin, Ds. Sukorejo, Kec. Loceret,  
Kab. Nganjuk, Jawa Timur,  
Email : [esportkabupatennganjuk@gmail.com](mailto:esportkabupatennganjuk@gmail.com)  
Instagram : Esi\_Nganjuk

Nomor	: 426/ /ESI-NJK/VI/2022	Kepada Yth.
Sifat	: Penting	Wakil Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan sains
Lampiran	: 1 (satu) Lembar	Universitas Nusantara PGRI Kediri
Hal	: Permohonan Dispensasi	Di
		Kediri

Berdasarkan surat saudara No. 2186 07/LPPM UN PGRI Kd/VII/2023 tanggal 03 Juli 2023 perihal izin penelitian maka bersama ini menyatakan bahwa mahasiswa :

Nama	: Bagoes Oktaf Syach Putra
NPM	: 19.1.01.09.0054
Program Studi	: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan – S1

Telah benar – benar melakukan penelitian di Nganjuk dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi.

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana perlunya. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua Umum E-Sport Indonesia  
Kabupaten Nganjuk

RIZKY PRAMUDYA, S.T

**PEDOMAN WAWANCARA WASIT ESPORTS ESI NGANJUK**

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN ATLET ESPORTS ESI NGANJUK PBESI  
 1  
 NGANJUK TERHADAP PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA  
 TENTANG PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA 2021**

No	Pertanyaan
1	Apa saja tugas dan Peran wasit?
2	Jika ada kecurangan dan konflik,apa yang wasit lakukan?
3	Saat menerima laporan,apa yang wasit lakukan?
4	Apa saja yang atlet berikan kepada wasit saat melaporkan kejadian saat pertandingan?
5	Di dalam pertandingan esports,apakah diperbolehkan menggunakan dopping?
6	Sanksi apa saja yang diberikan saat melanggar aturan dopping?
7	Apa saja jenis pelanggaran di esports?
8	Sanksi apa saja yang diberikan jika ada yang melanggar aturan?

**PEDOMAN WAWANCARA ATLET ESI NGANJUK**

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN ATLET ESPORTS ESI NGANJUK PBESI  
 1  
 NGANJUK TERHADAP PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA  
 TENTANG PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA 2021**

No	Pertanyaan
1	Apa saja tugas dan Peran wasit?
2	Jika ada kecurangan dan konflik,apa yang wasit lakukan?
3	Saat menerima laporan,apa yang wasit lakukan?
4	Apa saja yang atlet berikan kepada wasit saat melaporkan kejadian saat pertandingan?
5	Di dalam pertandingan esports,apakah diperbolehkan menggunakan dopping?
6	Sanksi apa saja yang diberikan saat melanggar aturan dopping?
7	Apa saja jenis pelanggaran di esports?
8	Sanksi apa saja yang diberikan jika ada yang melanggar aturan?

### TRANSKIP HASIL WAWANCARA

**Nama** : Arko Dwi Anggoro  
**Tempat, Tanggal lahir** : Nganjuk, 23 Juli 1997  
**Usia** : 26

**B : peneliti**  
**A : informan**

B : Selamat siang mas, untuk namanya?

A : Arko dwi anggoro

B : Sebagai atlet ya mas, divisi apa mas?

A : Wild drift

B : Baik langsung saja ya mas. Kan di esports terdapat aturan - aturan yang mengatur atlet ya mas. Untuk masalah prosedur masalah pertandingan, semisal ada kecurangan bagaimana caranya?

A : Kalau melaporkan itu biasanya tugas official tim kami mas. Jika terjadi kecurangan, kami hanya memberi tahu official tim kami jika terjadi kejanggalan. Lalu kami memberikan bukti kepada official kami, setelah itu dilaporkan kepada tim wasit lalu tinggal nunggu keputusan dari tim wasit.

B : Kalau di divisi wild drift seperti itu ya mas?

A : Sepengalaman saya begitu mas, soalnya di tim saya begitu. Kalau di divisi game lain saya kurang tau

B : Mas Arko sendiri pernah ada disituasi ini ya mas?

A : Pernah mas, kalau saya seperti itu tadi cara melaporkannya.

B : Selanjutnya mas, apa saja jenis pelanggaran dan sanksi dalam esports?

A : pelanggaran yang kita tau seperti penggunaan cheating, joki, dan program ilegal lain. Ya kita sebisa mungkin dan kita pastikan untuk tidak menggunakan program tersebut, karena menurut kami penggunaan program ilegal tersebut bisa merusak pertandingan dan membuat pertandingan berjalan tidak adil.

B : Dari mas arko sendiri apa pernah melakukan pelanggaran tersebut?

A : Tidak pernah mas. Wong saya main game hanya untuk senang - senang, buat apa juga melakukan itu.

B : Selain pelanggaran itu apakah ada lagi mas?

A : Yang saya tau cuman itu saja sih mas. Soalnya saya sebagai pemain yang saya tahu ya pelanggaran - pelanggaran di dalam permainannya itu sendiri. Kalau diluar itu saya sendiri juga kurang paham.

B : Baik mas. Ya sudah mas kalau begitu, Terimakasih atas waktunya ya saya mau izin pamit kalau begitu. Semoga sukses buat pertandingan yang selanjutnya

A : Iya mas sama - sama.

**Nama** : Hafidz Eka  
**Tempat, Tanggal lahir** : Kediri, 8 Juli 2003  
**Usia** : 21

**B : peneliti**  
**H : informan**

B : Selamat malam mas, untuk namanya?

H : Hafidz Eka

B : Sebagai atlet di divisi game apa mas?

H : Mobile Legend

B : Baik mas langsung saja ya. Di dalam esports itu penggunaan dopping diperbolehkan atau tidak mas? Bisa tolong dijelaskan

H : Kalau penggunaan dopping dalam olahraga yang saya tau ya nggak boleh ya mas. Tapi kalau di esports sendiri saya kurang tau, saya sendiri juga tidak pernah pakai dopping. Main game ini saja dulu awalnya dari kesenangan, kalau senang main berapa jam pun saya juga sudah kuat, gaperlu pakai dopping

B : Begitu ya mas. Jadi tidak perlu dopping ya kalau sudah senang?

H : Iya mas, semua orang kalau berangkatnya dari kesenangan juga gabakal capek ngelakuin

B : Kalau temannya mas Hafidz sendiri pernah menggunakan dopping atau tidak?

H : Tidak pernah mas. Teman se tim saya juga bermain karena hobby, jadi ya kurang lebih sama seperti saya. Sudah kuat main game berjam - jam

B : Baik mas. Selanjutnya apa saja jenis dan sanksi bagi atlet yang melanggar aturan ya mas?

H : Pelanggarannya itu mungkin ya cheating. Penggunaan program ilegal tersebut juga pasti ada sanksinya. Seperti dianulirnya kemenangan kalau timnya menang, denda, dan yang terburuk adalah pencabutan status Atlet Esports di Nganjuk maupun Nasional.

B : Selain cheating, apakah ada pelanggaran yang lain mas?

H : Mungkin itu saja sih mas, yang lain mungkin pelanggaran di dalam game nya. Sesuai divisi game masing - masing

B : Seperti itu ya mas. Baiklah kalau begitu mas, terimakasih atas waktunya ya saya izin pamit dahulu.

H : Iya mas sama - sama silahkan.



**Nama** : Angga Ferdiansyah  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Samarinda, 4 Mei 2005  
**Usia** : 18

**B : peneliti**  
**A : informan**

B : selamat malam mas,namanya siapa?

A : Angga Ferdiansyah

B : Sebagai atlet divisi?

A : FreeFire

B : Baik mas langsung saja njih. Apakah penggunaan dopping diperbolehkan dalam pertandingan esports?

A : Seharusnya kalau penggunaan dopping mungkin tidak diperbolehkan ya,kalau hal seperti dopping ini saya dan teman - teman tidak pernah menggunakan mas. Toh mungkin walaupun memang benar dilarang,harusnya ada sanksi yang diberi pada pihak yang melanggar.

B : Sanksinya apa ya mas?

A : Kalau pastinya saya kurang tau ya mas. Mungkin di blacklistnya dari event.

B : Selanjutnya apa saja jenis pelanggaran dan sanksi di dalam esports mas?

A : Pelanggarannya itu seperti cheating dan joki ya mas. Nah untuk sanksinya mungkin dibanned dari turnamen dan dianulirnya kemenangan.

B : Apakah<sup>33</sup> ada sanksi lainnya mas selain yang mas sebutkan barusan?

A : Kalau itu saya kurang paham ya mas. Yang saya tau cuman itu,biasanya yang saya tau saat bertanding ya dianulirnya pertandingan dan dibanned nya pihak yang melakukan pelanggaran itu. Kalau yang lainnya saya kurang tau mas.

B : Baik mas ,kalau yang lainnya mungkin pelanggaran - pelanggaran di dalam gamenya ya?

A : Iya mas. Tergantung divisi gamenya masing - masing,soalnya tiap divisi game kan aturannya beda - beda.

B : Aturan permainan atau gamenya itu ya?

A : Iya mas

B : Baik mas. Mungkin itu<sup>37</sup> saja yang saya tanyakan,terimakasih atas waktunya saya pamit dulu.

A : Iya mas sama - sama.

**Nama** : Moch Ainul Yaqin  
**Tempat, Tanggal lahir** : Tuban,30 Agustus 2001  
**Usia** : 21

**B : Peneliti**

**A : Informan**

B : Selamat malam mas, untuk nama mas nya?

A : Ainul Yaqin

B : Jabatan atau posisi di ESi Nganjuk ini mas nya benar sebagai wasit njih?

A : Iya mas, betul.

B : Baik langsung saja njih mas, saya mau tanya tentang aturan pertandingan esport yang diatur oleh Peraturan PBESI. Untuk wasit di esports itu gimana mas?

A : Wasit di esports itu dibagi menjadi 3 mas. Ada administrator, panel wasit, dan komite wasit. Tiap tim wasit itu mempunyai jumlah minimal 1 orang.

B : Bisa dijelaskan mas tugas dan peran masing-masing wasit.

A : Tiap tim wasit di esports sendiri mempunyai tugas dan wewenang yang berbeda mas. Kalau administrator wasit itu tugasnya sebagai pemberi keputusan tingkat pertama. Panel wasit ini mempunyai 2 keputusan mas, yaitu menguatkan atau membatalkan keputusan administrator tadi. Nah setelah itu Komite wasit disini memberikan keputusan akhir mas

B : Kalau mas Ainul sendiri tugasnya di bagian apa?

A : Kalau saya ganti - ganti mas. Karena jumlah wasit di nganjuk ini sendiri jumlahnya juga tidak banyak. Jadi kita kondisional saja posisinya

B : Jadi tiap tim wasit itu mempunyai tugas dan wewenang sendiri ya mas?

A : Iya mas. Sistem wasit di esport juga hampir sama seperti olahraga yang lain, tapi karena esports sendiri ini kan olahraga elektronik. Jadi wasit di esport posisinya tidak sama seperti wasit olahraga lain.

B : Maksudnya gimana mas?

A : Kan esports itu sistem penilainya itu ditentukan dari dalam game, misal ada kecurangan itu kelihatannya di dalam game. Nah itu kita melihat tayangan ulang yang terekam didalam layar. Wasit di fasilitasi layar untuk rekaman ulang, kalau di sepakbola seperti VAR itu lo mas.

B : Begitu ya mas.

A : Iya mas.

B : Lalu saat pertandingan jika terjadi konflik atau kecurangan itu gimana mas?

A : Kalau terjadi konflik saat kompetisi, biasanya kita melakukan cross check ulang mas melalui rekaman layar. Setelah itu kita berdiskusi dengan tim wasit lainnya untuk menentukan keputusan.

B : Seperti yang mas Ainul jelaskan tadi kalau wasit difasilitasi rekaman layar tadi ya? Jadi wasit memanfaatkan itu untuk menilai suatu pertandingan?

A : Iya seperti itu mas.

B : Kalau untuk prosedur pemeriksaan masalah pertandingan mas. Kan di peraturan terdapat peraturan tersebut, bagaimana cara kerja wasit terhadap peraturan tersebut mas?

A : Kalau ada tim yang melapor ke kami gitu ya mas?

B : Iya mas. Semisal ada kecurangan di pertandingan begitu

A : Saat ada laporan dari peserta maupun official tim yang bertanding, yang pertama kita lakukan adalah meminta bukti laporan dari pihak yang melapor. Nah ini mas yang biasanya dilupakan, peserta ataupun tim official itu kalau melapor hanya datang lalu berteriak "tim ini curang, tim itu curang" tanpa adanya bukti fisik laporan mas. Nah ya kan itu tidak sesuai dengan aturan ya mas, saya jelaskan pelan - pelan apa yang harus ditulis dan diberikan kepada

tim wasit saat melaporkan kejadian. Ya kalau hanya teriak - teriak apa bedanya sama suporter mas? hahaha. Tapi kalau sudah sesuai prosedur dan aturan lapor, kami sebagai tim wasit juga langsung membuat transkrip untuk mencatat apa yang dilaporkan. Setelah itu kami mengumpulkan bukti untuk membuat keputusan. Saat mengumumkan hasil yang sudah kita diskusikan, kita juga harus menyertakan bukti - bukti yang kita temukan kepada audience. supaya apa, supaya semua pihak bisa menerima keputusan kami sebagai tim wasit.

B : Jadi bisa dikatakan pemain maupun official tim ini kurang memahami prosedur laporan ya?

A : Iya mas, ya namanya pemain ya mas. Toh esports ini juga olahraga yang baru, jadi ya menurut saya wajar saja kalau mereka tidak memahaminya. Sebagian besar pemain hanya memahami peraturan game, apa yang game mereka mainkan mereka paham aturan cara mainnya. Tapi untuk prosedurnya, mereka kurang memahami.

B : Baik mas, Terimakasih untuk penjelasannya.

A : Iya mas sama - sama. Ya kita juga berusaha untuk mengembangkan esports di Nganjuk ini, Semoga esports di Nganjuk juga berkembang.

B : Iya pak, saya juga berharap esport di Nganjuk berkembang. Syukur - syukur dengan penelitian saya kali ini bisa membantu esports nganjuk lebih dikenal oleh semua orang.

A : Iya mas, terimakasih.

B : Iya mas sama - sama. Yasudah mas terimakasih untuk waktunya, saya mau pamitan mas. Semoga esports di Nganjuk lebih maju.

A : Aamiin, iya mas monggo - monggo

**Nama** : Oktavianus Rifo Devanza  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Nganjuk,23 Oktober 2000  
**Usia** : 22

**B : Peneliti**  
**D : Informan**

B : Selamat malam mas, untuk nama mas nya?

D : Oktavianus Devanza

B : Jabatan masnya di ESI betul sebagai wasit?

D : Betul mas, wasit.

B : Langsung ya mas, Untuk wasit apa saja tugas dan perannya?

D : Tugasnya yang jelas untuk mengawasi dan menilai pertandingan ya mas. Tiap tim wasit mempunyai tugas masing - masing.

B : Berarti ada pembagian dalam tim wasit?

D : Iya mas, ada administrator, panel wasit, dan komite wasit.

B : Bisa dijelaskan mas tugas dan perannya.

D : Administrator itu memberi keputusan pertama, panel wasit menguatkan atau membatalkan keputusan administrator, komite itu keputusan final. Pada umumnya, wasit kan harus bersifat adil ya mas. Begitu juga di esports ini, esports kan olahraga baru yang ramai peminatnya khusus kalangan muda. Kita sebagai wasit juga tidak mau kalau ada kabar sliweran yang membuat nama esports khususnya esports nganjuk ini jadi jelek. Jadi kita semua sebagai tim wasit juga harus bersifat adil dan tidak boleh membela satu team. Apalagi sekarang juga sudah banyak teknologi yang mengawasi jalannya pertandingan.

B : Lalu jika terjadi kecurangan dalam suatu pertandingan bagaimana mas? Apakah ada prosedurnya?

D : Tentu saja ada mas. Saat ada laporan kita meminta bukti mas, baik bukti fisik maupun saksi. Jika sudah kita akan memeriksa untuk laporan yang diajukan, kita bisa menilai benar atau salahnya setelah melihat dan mempertimbangkan bukti yang ada. Jika buktinya sudah ada wasit baru bisa membuat keputusan

B : Begitu ya mas

D : iya mas. Tapi tidak selalu pihak yang dilaporkan itu salah mas. Pihak yang dilaporkan juga mempunyai hak mengajukan bukti untuk membela dirinya, mereka juga mempunyai hak untuk didengar. Jadi tidak semata - mata jika mereka dilaporkan terus mereka salah, tidak. Atlet yang dilaporkan juga tidak dinyatakan bersalah sampai keputusan wasit diumumkan dan terbukti bersalah. Ini yang harus diketahui oleh para atlet - atlet muda di kota kita ini, soalnya saat terjadi pelaporan seperti ini pihak yang melaporkan hanya berbekal ngeyel dan meminta wasit memutar tayangan ulang dan pihak yang dilaporkan juga demikian.

B : Jadi tiap pihak yang dilaporkan masih mempunyai hak sebelum diputuskan bersalah ya mas?

D : Iya mas.

B : Lalu apa saja jenis pelanggaran yang ada di esports mas?

D : Ada 2 mas. Pelanggaran di dalam dan diluar, kalau di dalam itu seperti penggunaan cheating ataupun joki, kalau diluar itu seperti penyalahgunaan nama ESI nganjuk. Kalau pelanggaran dalam esports ini tidak neko - neko mas, yang banyak terjadi adalah pelanggaran di dalam pertandingan seperti cheating maupun joki.

B : Untuk pelanggaran yang lain jarang terjadi ya mas? Atau bahkan bisa dikatakan belum pernah terjadi?

D : Iya mas, sangat jarang terjadi kalau untuk pelanggaran di luar pertandingan.

B : Begitu ya mas. Ya sudah mas, itu saja untuk pertanyaan yang saya ajukan terkait peraturan

pertandingan ini. Terimakasih untuk waktunya.

D : Iya mas sama - sama. Semoga sukses untuk tugas akhirnya

B : Aamiin,terimakasih mas

**Nama** : Dani Maqbul  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Nganjuk, 29 Agustus 1997  
**Usia** : 26

**B : peneliti**  
**D : informan**

B : Selamat malam mas, untuk nama masnya?

D : Dani Maqbul

B : Untuk jabatan di esport nganjuk?

D : Sebagai ketua wasit di nganjuk

B : Baik mas langsung saja nih, apa saja tugas dan peran wasit di esports ya mas?

D : Wasit di esports ini ada 3 mas. Sesuai peraturan pelaksanaan kegiatan esports yang dikeluarkan PBESI. Tiap tim wasit mempunyai tugas dan wewenangnya sendiri, administrator itu sebagai pengambil keputusan pertama, lalu ada panel wasit yang bisa menguatkan ataupun membatalkan keputusan administrator, lalu ada komite wasit itu sebagai keputusan final dari tim wasit.

B : Lalu saat terjadi kecurangan, bagaimana dan apa yang wasit lakukan ya mas?

D : Yang pasti kita lakukan pertama itu melakukan cross check atau pengecekan ulang untuk membuat keputusan mas. Kita bisa melakukan pengecekan ulang melalui rekaman layar yang kita punya. Yang biasanya terjadi untuk kecurangannya itu cheating mas, ya namanya orang ya mas pasti ada saja yang melakukan kecurangan. Entah itu mereka tidak percaya diri dengan skillnya sendiri atau bagaimana lalu mengandalkan program ilegal.

D : Seperti yang dijelaskan teman saya Ainul dan Devan tadi. Ya memang apa yang saudara Ainul Yaqin dan Devan jelaskan itu benar. Kenapa saya mengatakan benar? karena itu sudah sesuai dengan Peraturan pengurus besar esports indonesia tentang pelaksanaan kegiatan esports di Indonesia khususnya bab tentang ketentuan perwasitan. Lalu bukti di lapangan juga mengatakan kalau pertandingan atau turnamen yang dipimpin oleh beliau berjalan dengan lancar. Sudah ada beberapa event esports yang beliau pimpin, khususnya di divisi Mobile legend. Ya semoga beliau terus amanah dengan tugas yang beliau emban.

B : Begitu ya mas, berarti apa yang saudara Ainul dan Devan jelaskan tadi sesuai dengan kejadian yang ada di lapangan nih mas?

D : Iya mas

B : Lalu sebagai wasit bagaimana prosedur pemeriksaan masalah pertandingan?

D : Sesuai peraturan dari PBESI, saat melapor harus menyertakan bukti dan kalau bisa ada saksi. Setiap pihak yang melaporkan juga harus sesuai prosedur yang dilakukan, dan untuk pihak yang dilaporkan mereka tetap mempunyai hak dan belum dikatakan bersalah kalau kita nyatakan bersalah.

B : Untuk melakukan laporan biasanya siapa mas?

D : Untuk memudahkan pemain ya mas, kan tiap tim pasti ada yang namanya official. Yang seharusnya melaporkan kecurangan itu official, masak iya pemain sudah main lalu suruh melapor juga dan mengurus prosedur laporan. Kan ya capek mas.

B : Tapi sesuai fakta di lapangan itu yang melapor sudah official atau masih pemain?

D : Masih pemain mas. Karena banyak tim yang belum mempunyai manajemen yang baik.

B : Apakah atlet yang melapor itu sudah sesuai dengan prosedur yang ada?

D : Belum mas

B : Jadi untuk atlet sendiri belum memahami prosedur nya ya mas?

D : Ya memang begitu mas, ini yang seharusnya kita perbaiki. Banyak atlet di esports Nganjuk yang tidak memahami aturan saat melaporkan atlet lain maupun tim lain. Ada prosedur yang harus dijalankan, tidak semena-mena berteriak tim ini curang tim itu

curang. Mungkin kedepannya akan kita lakukan pembekalan saat akan mengikuti event diluar kota, supaya tidak memalukan nama esports Nganjuk.

B : Baik mas, semoga banyak atlet yang memahami aturan tersebut.

D : Iya mas.

B : Selanjutnya mas, untuk penggunaan doping apakah boleh di esports?

D : Tidak boleh mas. Sama seperti olahraga lain, meskipun esport olahraga yang lebih pasif. Tapi tetap saja doping juga dilarang.

B : Apakah ada atlet di nganjuk yang ada menggunakan doping saat pertandingan?

D : Atlet esports Nganjuk ini memang tidak pernah menggunakan doping, karena mungkin kebanyakan pemain itu hanya menyalurkan hobby dan bakatnya. Dan mereka jug mungkin tidak tau jika penggunaan doping itu dilarang dalam pertandingan esports. Kecurangan mungkin terjadi karena penggunaan cheating ataupun joki.

B : Baik mas. Selanjutnya apa saja jenis pelanggaran dan sanksi dalam esports mas?

D : pelanggaran disini ada 2 mas. Pelanggaran di dalam dan luar pertandingan.

B : Bisa tolong dijelaskan masing - masing dari jenis pelanggaran tersebut?

D : Kalau pelanggaran di dalam itu seperti joki dan cheating, kalau diluar itu seperti penyalahgunaan nama ESI Nganjuk. Nah sanksi bagi atlet yang melakukan pelanggaran tersebut juga banyak, mulai dari teguran ringan, berat, sanksi dilarang mengikuti pertandingan, denda, dan dicabutnya kartu nama mereka dari ESI Nganjuk ini.

B : Apakah ada atlet esports nganjuk yang pernah melakukan pelanggaran itu?

D : Kalau pelanggaran didalam pertandingan tentu ada, kalau diluar tidak pernah mas.

B : Menurut hasil wawancara yang saya lakukan, atlet hanya melakukan pelanggaran seperti cheating maupun joki. Apakah benar begitu mas menurut keadaan di lapangan yang mas Dani pimpin?

D : Memang seperti itu, atlet esports di Nganjuk hampir tidak ada yang melakukan pelanggaran diluar pertandingan. Dan yang dijelaskan kedua atlet kami memang benar dan sesuai peraturan PBESI

B : Begitu ya mas, berarti memang masih banyak atlet yang belum memahami aturan tersebut ya. Sehingga masih ada kecurangan yang terjadi?

D : Iya mas. Saya juga tidak bisa membenarkan kecurangan tersebut, namun yang perlu kita maklumi itu ya esports sendiri ini adalah olahraga baru. Dan atletnya juga berangkat dari hobby, itu yang mungkin menyebabkan kurangnya wawasan terhadap aturan dari PBESI

B : Baik mas, semoga esports di Nganjuk lebih maju

D : Iya mas

B : Yasudah mas. Terimakasih untuk waktunya. Saya ijin pamit dahulu

D : Iya mas sama – sama

**DATA ATLET**




<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>DIVISI</b>
<b>1</b>	Arko Dwi	Wild Rift
<b>2</b>	Hafidz Eka	Mobile Legend
<b>3</b>	Angga Febriansyah	Free Fire




**DATA WASIT**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>DIVISI</b>
<b>1</b>	Dani Maqbul	Ketua Wasit
<b>2</b>	Oktavianus Devanza	Administator Wasit
<b>3</b>	Moch Ainul Yaqin	Panel Wasit



### DOKUMENTASI

JENIS DOKUMENTASI	DOKUMENTASSI	KETERANGAN
		<p>Wawancara dengan Arko Dwi Anggoro selaku atlet wild rift</p>
		<p>Wawancara dengan Hafidz Eka selaku atlet mobile legend</p>
		<p>Wawancara dengan Angga Febriansyah selaku atlet free fire</p>

		<p>Wawancara dengan Moch Ainul Yaqin selaku panel wasit</p>
		<p>Wawancara dengan Oktavianus Devanza selaku administrator wasit</p>
		<p>Wawancara dengan Dani Maqbul selaku Ketua Wasit</p>

# hasil plagiasi bagus oktaf

## ORIGINALITY REPORT

34%

SIMILARITY INDEX

33%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[pbsi.org](http://pbsi.org)

Internet Source

14%

2

[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

4%

3

[lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

Internet Source

3%

4

[eprints.umm.ac.id](http://eprints.umm.ac.id)

Internet Source

3%

5

[repository.unpkediri.ac.id](http://repository.unpkediri.ac.id)

Internet Source

2%

6

[simki.unpkediri.ac.id](http://simki.unpkediri.ac.id)

Internet Source

1%

7

[eprints.walisongo.ac.id](http://eprints.walisongo.ac.id)

Internet Source

1%

8

[123dok.com](http://123dok.com)

Internet Source

1%

9

Submitted to Universitas Pendidikan  
Indonesia

Student Paper

1%

10	<a href="#">dokumen.tips</a> Internet Source	1 %
11	<a href="#">repo.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="#">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="#">ejournal.idia.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
15	Erlita Mentari Lahengking, Inggriani Elim, Rudy Pusung. "ANALISIS PIUTANG USAHA PADA PERUSAHAAN DAERAH AIR MINUM (PDAM) DI AIRMADIDI KABUPATEN MINAHASA UTARA", GOING CONCERN : JURNAL RISET AKUNTANSI, 2017 Publication	<1 %
16	<a href="#">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="#">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="#">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="#">repository.uncp.ac.id</a> Internet Source	<1 %

20	<a href="https://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	Rifah Rifah. "Membangun Karakter Melalui Budidaya Pepaya Callina di Desa Silo Kecamatan Silo Kabupaten Jember", Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 2018 Publication	<1 %
22	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="https://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	<1 %
25	<a href="https://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
27	<a href="https://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="https://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="https://repository.wima.ac.id">repository.wima.ac.id</a> Internet Source	<1 %

Submitted to Universitas Putera Batam

30	Student Paper	<1 %
31	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id">e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://repository.unj.ac.id">repository.unj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %
36	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://etheses.uinmataram.ac.id">etheses.uinmataram.ac.id</a> Internet Source	<1 %

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 10 words