



**DEWAN PERWAKILAN RAKYAT
REPUBLIK INDONESIA**

LAPORAN SINGKAT

**RAPAT DENGAR PENDAPAT/RAPAT DENGAN PENDAPAT UMUM
PANITIA KERJA RUU SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL KOMISI X DPR RI
(BIDANG: PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, PARIWISATA DAN EKONOMI
KREATIF, PEMUDA DAN OLAHRAGA, DAN PERPUSTAKAAN NASIONAL)**

Tahun Sidang	: 2020 - 2021.
Masa Persidangan ke	: II (dua).
Sifat Rapat	: Terbuka
Jenis Rapat	: Rapat Dengar Pendapat/Rapat Dengar Pendapat Umum (RDP/RDPU) Panja RUU Sistem Keolahragaan Nasional Komisi X DPR RI
Dengan	: 1. Kemenparekraf/Baparekraf RI. 2. Indonesia eSports Association (IESPA) 3. Asosiasi <i>Video Game</i> Indonesia (AVGI) 4. Pengurus Besar eSports Indonesia (PBESI)
Hari/Tanggal	: Selasa, 10 November 2020.
Pukul	: 10.00 WIB s/d selesai.
Tempat	: Ruang Rapat Komisi X DPR RI secara fisik dan virtual dengan media Zoom.
Pimpinan Rapat	: Dr. Ir. Hetifah Sjaifudian, MPP/Wakil Ketua Komisi X DPR-RI.
Sekretaris Rapat	: Dadang Prayitna, SIP, MH./Kabagset. Komisi X DPR RI.
Acara	: Urgensi Perubahan UU SKN pada Klaster Pengembangan Olahraga Digital.
Hadir	: 17 orang dari 31 Anggota Panja RUU Sistem Keolahragaan Nasional Komisi X DPR-RI.
Hadir Pembicara	: 1. Muhammad Neil El Himam , Deputi Bidang Ekonomi Digital dan Produk Kreatif Kemenparekraf/Baparekraf. 2. Edy Liem , Ketua Umum Indonesia <i>eSports Association</i> (IESPA). 3. Dr. Iskandar Z. Adisaputra, MSc , Penasehat IESPA. 4. Ibnu Sulisty Riza Pradipto , Ketua Harian IESPA. 5. Angki Trijaka , Sekretaris Jenderal Asosiasi <i>Video Game</i> Indonesia (AVGI). 6. Abraham Sridjaja, SH, MH. CLA. , Dewan Penasehat AVGI. 7. Andrian Arney Luhulima , Kepala Sekretariat AVGI.

8. **Frengky, SE., SH**, Sekretaris Jenderal Pengurus Besar *eSports* Indonesia (PB ESI)
9. **Adrian Pauline Husen**, Wakil Sekjen PB ESI.
10. **Gary Ongko Putera**, Ketua Bidang Kerjasama dan Investor PB ESI.
11. **Yudistira Adipratama**, Ketua Bidang Hukum PB ESI.

I. PENDAHULUAN

Rapat Dengar Pendapat/Rapat Dengar Pendapat Umum Panja RUU Sistem Keolahragaan Nasional Komisi X DPR-RI dibuka pada pukul **10.05 WIB** oleh **Dr. Ir. Hetifah Sjaifudian, MPP/Wakil Ketua Komisi X DPR RI**, setelah kuorum tercapai sebagaimana ditentukan dalam pasal 281 ayat (1) dan pasal 276 ayat (1) Peraturan DPR-RI Tentang Tata-Tertib dan rapat dinyatakan terbuka untuk umum.

Rapat diawali dengan pengantar oleh Ketua Rapat, dilanjutkan dengan pemaparan makalah dari pembicara, serta menampung pertanyaan, saran dari Anggota Panja RUU Sistem Keolahragaan Nasional Komisi X DPR-RI.

II. KESIMPULAN

1. Panja RUU SKN Komisi X DPR RI mengapresiasi seluruh paparan dan masukan dari Deputi Bidang Ekonomi Digital dan Produk Kreatif Kemenparekraf/Baparekraf RI, Indonesia *eSports Association*, Asosiasi Video Game Indonesia, dan PB *eSports* Indonesia, sebagai bahan pertimbangan Panja RUU SKN Komisi X DPR RI dalam merumuskan Revisi UU No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN).
2. Deputi Bidang Ekonomi Digital dan Produk Kreatif Kemenparekraf/Baparekraf RI menyampaikan pendapat dan masukan (*paparan terlampir*), antara lain:
 - a. Olahraga Elektronik di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dengan pendapatan pasar (*revenue*) terbesar di Asia Tenggara.
 - b. Pemerintah telah memfasilitasi perkembangan permainan Olahraga Elektronik dengan berbagai program dan kegiatan, seperti kelas *online* untuk pelaku *game* dan pengembangan *game* kreasi lokal.
3. Pengurus *Indonesia eSports Association* (IESPA) menyampaikan pendapat dan masukan (*paparan terlampir*), antara lain:
 - a. Olahraga Elektronik dapat dikembangkan dengan tujuan rekreasi dan prestasi, dan dalam pengembangannya tetap memperhatikan norma kewajaran, kesusilaan sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.
 - b. Perlunya Olahraga Elektronik memiliki payung hukum yang jelas demi keberlangsungan perkembangannya.
 - c. Mengusulkan definisi Olahraga Elektronik adalah olahraga yang dilakukan dengan menggunakan medium perantara perangkat dan/atau peralatan yang berbasis inovasi teknologi elektronik.

- d. Pentingnya perlindungan terhadap pelaku Olahraga Elektronik dari *digital addiction* yang beresiko bagi kesehatan pelaku/atlet antara lain melalui pengembangan *Sport Science*.
4. Pengurus Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), menyampaikan pendapat dan masukan (*paparan terlampir*) antara lain:
 - a. Mengusulkan agar Olahraga Elektronik masuk kategori olahraga prestasi sebagai salah satu cabang olahraga yang masuk dalam Pekan Olahraga Nasional.
 - b. Mengusulkan agar sertifikasi internasional diserahkan kepada PB ESI sehingga ada keselarasan KONI dengan KOI, termasuk perlunya sertifikasi bagi pemain dan pelatih asing.
 - c. Mengusulkan Olahraga Elektronik masuk dalam kurikulum pendidikan sebagai kegiatan ekstrakurikuler dengan memasukkan nilai-nilai Pancasila dan budaya bangsa dalam *video game*.
 - d. Perlunya dukungan sarana dan pra-sarana khusus untuk bidang Olahraga Elektronik yang memadai.
5. Pengurus Besar *eSports Indonesia* (PB ESI), menyampaikan pendapat dan masukan (*paparan terlampir*) antara lain:
 - a. Olahraga Elektronik perlu memiliki aspek legalitas yang kuat sehingga perlu diatur dalam UU Sistem Keolahragaan Nasional.
 - b. Mengusulkan ketentuan UU SKN yang perlu disesuaikan, yaitu:
 - 1) penambahan frasa yang menyebutkan bahwa keolahragaan nasional juga bertujuan untuk meningkatkan kemahiran dalam perkembangan IPTEK.
 - 2) penegasan kedudukan KONI sebagai satu-satunya wadah bagi induk organisasi olahraga prestasi.
 - 3) penegasan olahraga prestasi sebagai kategori olahraga yang memiliki hak untuk meningkatkan martabat bangsa melalui prestasi pada pekan olahraga internasional.
 - c. Mengusulkan agar Olahraga Elektronik masuk dalam Cabor Prestasi dengan pertimbangan, telah banyak dipertandingkan dalam kompetisi internasional, dan telah memenuhi unsur-unsur Cabor Prestasi.
 - d. Mengusulkan definisi Olahraga Elektronik adalah olahraga permainan (*game*) yang bersifat interaktif dan kompetitif, yang dilakukan melalui teknologi informasi, dan komunikasi (TIK), seperti komputer, konsol, *handphone*, dan sebagainya.
 - e. Pentingnya perlindungan dan penegakan kedaulatan dalam even-even yang diselenggarakan dalam kompetisi Olahraga Elektronik.
6. Terhadap pandangan, penjelasan dan masukan yang disampaikan para narasumber pelaku Olahraga Elektronik, Panja RUU SKN Komisi X DPR-RI menyampaikan pandangan antara lain:
 - a. Mendorong Pemerintah, antara lain Kemkominfo, Kemenpora, Kemendikbud, Kemenparekraf, Kemenkes, Polri, BIN, dan pemangku kepentingan lainnya, untuk memperkuat sinergi agar lebih dapat mendorong pengembangan Olahraga Elektronik.

- b. Mendorong pelaku Olahraga Elektronik untuk menyusun kajian yang lebih mendalam antara lain mencakup tinjauan filosofis, yuridis dan sosiologis dalam pengembangan Olahraga Elektronik menjadi lingkup olahraga rekreasi dan/atau olahraga prestasi.
 - c. Mendorong pelaku Olahraga Elektronik untuk melakukan sosialisasi, agar masyarakat dapat lebih memahami Olahraga Elektronik sebagai jenis olahraga yang memiliki prospek positif bagi generasi muda.
 - d. Meminta pelaku Olahraga Elektronik untuk menyampaikan masukan yang lebih lengkap terkait materi yang perlu masuk dalam Revisi UU SKN.
7. Bahan paparan dan masukan yang disampaikan para narasumber pelaku Olahraga Elektronik dapat disampaikan kepada Sekretariat Komisi DPR RI dan substansinya akan menjadi rujukan dalam Pembahasan Revisi UU SKN.

III. PENUTUP

Rapat ditutup pada pukul 13.20 WIB

KETUA RAPAT,



Dr. Ir. Hetifah Sjaifudian, MPP 