

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- A.S, Moenir. *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara, 1992.
- Abdulkadir Muhammad. *Pengantar Hukum Perusahaan Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1993.
- Ahmad Miru. *Prinsip-prinsip Perlindungan Bagi Konsumen di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Al. Tridonanto dan Baranda Agency. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Asshiddiqie, Jimly. *Pokok-Pokok Hukum Tata Negara Indonesia Pasca Reformasi*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2007.
- Barda Nawawi. *Perbandingan Hukum Pidana*. Edisi revisi. Semarang: Rajawali Pers, 2010.
- Budiardjo, Miriam. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*. Edisi revisi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Dharma, Surya. *Manajemen Kinerja*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2007.
- Djumadi. *Hukum Perburuhan Perjanjian Kerja*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2006.
- Dra. Loina Lalolo Krina P. *Indikator & Alat Ukur Prinsip Akuntabilitas, Transparansi & Partisipasi*. Jakarta: Sekretariat Good Public Governance, Bappenas, 2003.
- Dwiyanto, Agus, dkk. *Reformasi Birokrasi Publik di Indonesia*. Cetakan kedua. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006.
- Giriwijoyo, S. *Ilmu Faal Olahraga*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia, 2005.
- Gultom, Maidin. *Perlindungan Hukum Terhadap Anak*. Bandung: PT Refika Aditama, 2010.

- Hardjasoemantri, Koesnadi. *Good Governance dalam Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Bali, 2003.
- Haryatmoko. *Etika Publik untuk Integritas Pejabat Publik dan Politisi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Jabbra, J.G., dan O.P. Dwivedi. *Public Service Accountability*. Connecticut: Kumarian Press, Inc., 1989.
- Li, Roland. *Good Luck, Have Fun: The Rise of eSports*. New York: Skyhorse Publishing, 2016.
- M. Husseyn Umar dan Supriyani Kardono. *Hukum dan Lembaga Arbitrase di Indonesia*. Jakarta: Komponen Hukum Ekonomi Elips Project, 1995.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Munir Fuady. *Perbandingan Ilmu Hukum*. Bandung: Refika Aditama, 2007.
- Nopriansyah, W. *Hukum Bisnis di Indonesia*. Edisi pertama. Jakarta: Kencana, 2019.
- Paustinus Siburian. *Arbitrase Online (Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdagangan Secara Elektronik)*. Jakarta: Djambatan, 2004.
- Philipus M. Hadjon. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*. Surabaya: Bina Ilmu, 1987.
- R. Soeroso. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, 2006.
- Rahardjo, Satjipto. *Ilmu Hukum*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2014.
- Scholz, Tobias. *Esports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*. Heidelberg: Palgrave, 2019.
- Setiono. *Rule of Law (Supremasi Hukum)*. Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana, 2004.
- Soedjono Dirdjosisworo. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Tinggi, 2010.
- Soekanto, Soerjono, dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Susasanti, Bivitri. "Fungsi dan Peran Ideal DPD." Dalam *Bikameral Bukan Federal*, diedit oleh Mustofa Muchdhor. Kelompok DPD di MPR RI, 2006.

Suteki dan Galang Taufani. *Metodologi Penelitian Hukum: Filsafat, Teori, dan Praktik*. Depok: Rajawali Pers, 2022.

Widodo, Joko. *Good Governance: Telaah dari Dimensi Akuntabilitas dan Kontrol Birokrasi pada Era Desentralisasi dan Otonomi Daerah*. Surabaya: Insan Cendekia, 2001.

Jurnal

Abanazir, C. "Institutionalisation in E-Sports." *Sport Ethics and Philosophy* 7 (2018): 117–131. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>.

Agung, I. P. S. "Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur." *Jurist-Diction* 4, no. 6 (2021). <https://doi.org/10.20473/jd.v4i6.31850>.

Alexander Stepanus Sinaga dan A.A. Istri Eka Krisna Yanti. "Akibat Hukum Praktik Poaching terhadap E-Sport di Indonesia." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 1 (Januari 2025): 7.

Augestad, Pål, et al. "The Institutionalization of an Elite Sport Organization in Norway: The Case of 'Olympiatoppen'." *Sociology of Sport Journal* 23, no. 3 (2006): 293–313. <https://doi.org/10.1123/ssj.23.3.293>.

Auld, Christopher. "Professionalisation of Australian Sport: The Effects on Organizational Decision Making." *European Journal for Sport Management* 4, no. 2 (1997): 17–39.

Auliana, Rina, Rinny Rinny, Noorsyaidah Noorsyaidah, dan Hafizatuzahra Hafizatuzahra. "Perlindungan Hukum Terhadap Player E-Sport Yang Dirugikan Oleh Managemen Yang Menaunginya." *Badamai Law Journal* 7, no. 2: 269–289.

Borowy, M., dan D. Y. Jin. "Pioneering Esport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests." *International Journal of Communication* 7 (2013): 2254–2275.

Bozkurt-Yüksel, A. E. "Intellectual Property Rights of Gamers in Esports." *Law & Justice Review* 11, no. 21 (2021).

- Cai, Lin et al. "Co-Transformation of Digital Health and eSport in Metaverse: Moderating Effects of Digital Personality on Mental Health in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)." *International Journal of Environmental Research and Public Health* (2023).
- Çakar, D. B., dan M. H. Yiğit. "eSports Regulations and Problematics." *The Journal of Eurasia Sport Sciences and Medicine* 1, no. 3 (2019): 123–137.
- Chee, F. "The Games We Play Online and Offline: Making Wang-tta in Korea." *Popular Communication* 4, no. 3 (2006): 225–239.
- Chen, Z. "The Future and Development of E-Sports." 2021.
- Chung, Peichi. "South Korea's Esports Industry in Northeast Asia: History, Ecosystem and Digital Labour." Dalam *Media Technologies for Work and Play in East Asia*, disunting oleh Micky Lee dan Peichi Chung, 229–248. Bristol: Bristol University Press, 2021.
- Comerford, S. "International Intellectual Property Rights and the Future of Global E-Sports." *Brooklyn Journal of International Law* 37 (2011): 623.
- Comerford, S. "International Intellectual Property Rights and the Future of Global E-Sports." *Brooklyn Journal of International Law* 37, no. 2 (2012): 7.
- Crawford, G., dan V. K. Gosling. "More than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives." *Sociology of Sport Journal* 26 (2009): 50–66.
- Crotty, Martin. "Sport, Popular Culture, and the Future: Some Commentary." *Journal of Sport History* 40, no. 1 (2013): 57–67.
- Cunningham, George B., et al. "E-Sport: Construct Specifications and Implications for Sport Management." 2018.
- Dewi, N. "Hubungan Kerja Antara Atlit E-Sports Dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja." *Jurist-Diction* 2 (2019). <https://doi.org/10.20473/jd.v2i1.12111>.
- Eko Noer Kristiyanto. "Urgensi Pembentukan Badan Penyelesaian Sengketa Antara Klub Sepak Bola dan Pesepakbola Profesional." *Jurnal Rechtsvinding* 7, no. 1 (2018).
- Faidillah Kurniawan. "E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian." *Jurnal Olahraga Prestasi* 15, no. 2 (2019): 61–66.

- Hallmann, K., dan T. Giel. “eSports – Competitive Sports or Recreational Activity?” *Sport Management Review* 21 (2018): 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>.
- Hanryanti. “Perlindungan Hukum bagi Atlet E-Sport Muda dalam Konteks Eksploitasi Akademik.” Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2023.
- Harly, Melani, dan Ariawan Gunadi. “Perlindungan Hukum Perdata Dalam Hal Pembajakan Atlet E-Sport Antara Atlet Dengan PT Echo E-Sports Indonesia.” *Jurnal Hukum Adigama* 5, no. 1 (2022): 432–445.
- Harttung, J. “The Issue of ‘Deep Control’ in Professional E-Sports: A Critical Analysis of Intellectual Property Structures in Electronic Gaming.” University of Toronto, 2015.
- Heidenreich, H., C. Brandt, G. Dickson, dan M. Kurscheidt. “Esports Associations and the Pursuit of Legitimacy: Evidence from Germany.” *Frontiers in Sports and Active Living* 4 (2022). <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.869151>.
- Indro, dan Andi Surya Kurnia. “E-Sport Arena: Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial.” *Stupa: Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur* 1, no. 2 (2019): 913–928.
- Indro, I., dan A. S. Kurnia. “E-Sport Arena: Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial.” *Stupa* 1, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4351>.
- Janika, Y. Z., dan Mashudi. “Perjanjian Kerja Antara Atlet Sepakbola Profesional Dengan Klub Sepakbola.” *Jurnal Pro Hukum* 8, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.55129/jph.v8i2.955>.
- Janika, Yola Zulva, dan Mashudi. “Perjanjian Kerja Antara Atlet Sepakbola Profesional Dengan Klub Sepakbola.” *Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik* 8, no. 2 (2019): 262–275.
- Jasmine, N. M. “Gambaran Psychological Well-Being pada Pro-player Tim E-Sport Indonesia.” *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental* 1, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i2.28748>.
- Jasmine, Naomi Mutiara. “Gambaran Psychological Well-Being pada Pro-Player Tim E-Sport Indonesia.” *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental* 1, no. 2 (2021): 1357–1368.
- Kee-Young Yeun. “Policies and Legislation of E-Sports in Korea.” *International Sports Law Review Pandektis* 13, no. 1–2 (2020): 18.

- Kornelis Antonius Ada Bediona et al. "Analisis Teori Perlindungan Hukum Menurut Philipus M. Hadjon..." *Jurnal Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat* (2023): 14.
- Kurniawan, F. "E-Sports Dalam Fenomena Olahraga Kekinian." *Jurnal Olahraga Prestasi* 15, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>.
- Martin, B., dan D. Ratnaningrum. "Stadium Turnamen E-Sports di Jakarta." *Stupa* 1, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3984>.
- Martin, B., dan D. Ratnaningrum. "Stadium Turnamen E-Sports di Jakarta." *Stupa* 1, no. 1 (2019): 659–669.
- Maulidea, Cantika, dan Ahmad Mahyani. "Pencegahan Pembajakan Atlet E-Sports..." *Bureaucracy Journal* 2, no. 3 (2022): 760–782.
- Mochamad Farhan. "Upaya Pemanfaatan E-Sport Sebagai Diplomasi Publik Indonesia 2019–2022." 2024.
- Nugroho, T. P., et al. "Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-Sports di Indonesia." *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*, 2021.
- Rea, Stephen C. *Crafting Stars: South Korean E-Sports and the Emergence of a Digital Gaming Culture*. 2016.
- Ronquillo, J. "The Rise of Esports: The Current State of Esports..." *Intellectual Property and Technology Law Journal* 23 (2018): 81.
- Rosell Llorens, M. "eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice." *Sport, Ethics and Philosophy* 11, no. 4 (2017): 464–476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>.
- Saputra, M. F., dan Y. Nurhayati. "Dualisme Lembaga Arbitrase..." *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia* 1, no. 1 (2020).
- Sinaga, Niru Anita. "Hal-Hal Pokok Pendirian Perseroan Terbatas di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara* 8, no. 2 (2018): 18.
- Thomas, A. "A Question of (e)Sports: An Answer from Copyright." *Journal of Intellectual Property Law & Practice* 15, no. 12 (2020): 960–975.

Karya Ilmiah (Skripsi / Tesis / Disertasi)

Adella, Edwinia. *Perlindungan Hukum terhadap Pemutusan Kontrak secara Sepihak antara Tim Esports dan Atlet Esports*. Skripsi, Universitas Katolik Parahyangan, 2023.

Pribadi, Farrel Attallah. *Kewenangan PBESI sebagai Induk Organisasi Olahraga dalam Penghapusan dan Penghentian Akses Game di Indonesia*. Skripsi, Universitas Katolik Parahyangan, 2023.

Reyes, J. S. *Institutionalization of Esports as a Sport in Korea*. Master's Thesis, Seoul National University, 2018.

Sianipar, Adryan Crissthorosi. *Analisis terhadap Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PBESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia sebagai Dasar Hukum dalam Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia*. Skripsi, Universitas Katolik Parahyangan, 2022.

Sunandar. *Studi Analisis Perkembangan E-Sport di Provinsi Lampung*. Skripsi, Universitas Lampung, 2024.

Website

“Apa Singkatan dari PBESI? Berikut Penjelasannya.” Kumparan, diakses 23 Maret 2024. <https://kumparan.com/info-sport/apa-singkatan-dari-pbesi-berikut-penjelasan-lengkap-nya-1xgOjhMzMZY>.

“Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia.” Kominfo, 2017. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>.

“Global Recognition of Esports and Laws and Regulations All Over the World.” The Law Tree. Diakses 20 Agustus 2025. <https://thelawtree.akmlp.com/lawtitude/global-recognition-of-esports-and-laws-and-regulations-all-over-the-world/>.

“KeSPA: T1 CEO Did Not Influence Decision to Replace Smash with Gumayusi.” GG Esports, 2025. <https://www.ggesports.com/en-US/news/lol/global/Detail/26517>.

- “MPL ID S12 Belum Dapat Izin dari PB ESI, Ini Penjelasannya.” Liputan6, 2023. Diakses 9 Agustus 2025.
- “PBESI Rilis Aturan Esports di Indonesia, Ini Plus Minus versi Komunitas Gamer.” Tempo, 25 Agustus 2021. <https://www.tempo.co/olahraga/pbesi-rilis-aturan-esports-di-indonesia-ini-plus-minus-versi-komunitas-gamer-480806>.
- “ゲームを最初に『eスポーツ』と呼んだのは？韓国説が有力.” Newsポストセブン, 2020. Diakses 18 Agustus 2025.
- Afandi, Fachrizal. “Belajar Perbandingan Sistem Peradilan Pidana Melalui Drama Korea (Bagian 2).” Hukumonline, 2021.
- Budiarso, Eko. “PBESI Wajibkan Izin untuk Turnamen Esports dengan Hadiah Lebih dari Rp15 Juta: Regulasi Baru yang Kontroversial.” InfoRedaksi.com, 13 Juli 2025. Diakses 19 Agustus 2025.
- Firaldi, Fendra. “Dominasi Korea Selatan dalam Dunia eSports.” Kincir, 2017. <https://kincir.com/game/pc-game/dominasi-korea-selatan-dalam-dunia-esports-wutnm8icvxc/b/>.
- Gafford, Travis. “Official 2015 Korean LoL Esports Reform Plan Finalized and Announced.” Gamespot, 2014. <https://www.gamespot.com/articles/official-2015-korean-lol-esports-reform-plan-final/1100-6438518/>.
- International Esports Federation (IESF). “Country Member: Korea.” Diakses 18 Agustus 2025.
- Khair, Abdul. “Fenomena Match Fixing di Esports, ‘Noda’ yang Sulit Dihilangkan.” Kincir, 2020. <https://kincir.com/game/pc-game/match-fixing-esports-kontroversi-jrpdfcavnrnj/>.
- Lau, Kok Keng, Edina Lim, dan Yong Yi Xiang. “Legal and Regulatory Issues in Video Gaming and Esports.” NUS Law, 2024. <https://law.nus.edu.sg/trail/legal-and-regulatory-issues-in-videogaming-esports-p1/>.
- Martinello, Eva. “Riot Fines Griffin, Permanently Bans Former Director and Head Coach Following Kanavi Controversy.” Dot Esports, 20 November 2019. Diakses 19 Agustus 2025.
- Nuril, Iqbal. “Peraturan PBESI Disahkan, Akhirnya Esports Punya Undang-Undang!” GGWP.id, 17 Juli 2021. Diakses 28 Agustus 2025.

- Putra, Felixbridictus Arlinyka. “Wajib Tahu! Turnamen Esports Bisa Dihentikan Kalau Tak Punya Izin Resmi PBESI.” Kotakgame, 2025.
- Ramadhana, Rafli. “Sejarah Esports di Indonesia dan Perkembangannya Saat Ini.” VCGamers News, 2022. <https://www.vcgamers.com/news/sejarah-esports-di-indonesia/>.
- Rifki, Billy. “Sah! KONI Akui Esports Cabang Olahraga Prestasi.” Esports.id, 2020. <https://esports.id/other/news/2020/08/457ded6f20b28feb21b9bca73c498671/sah-koni-akui-esports-cabang-olahraga-prestasi>.
- Rizki, Alfa. “PBESI Resmikan Garudaku sebagai Platform Resmi Esports di Indonesia.” ONE Esports Indonesia, 24 Desember 2021. Diakses 19 Agustus 2025.
- Salsabilla, Alyssa. “Tim E-sports Wajib Memiliki PT? Begini Ketentuannya!” Smartlegal.id, 3 September 2021. <https://smartlegal.id/trending-topic/2021/09/03/tim-esports-wajib-memiliki-pt-begini-ketentuannya/>.
- Seo, Dongyong “Lubic,” dan Jaeic “Koth” Lee. “‘LCK Operations Committee’ Is Aware of Controversy Regarding Bang, Discussing Whether to Take Action.” Inven Global, 27 Juli 2017. Diakses 18 Agustus 2025.
- Shevchenko, Kate. “PC Bang Guide.” Senet Cloud, 2024. <https://senet.cloud/en/blog/pc-bang-guide>.
- Šimić, Ivan. “LCK Unveils New Policies That Affect Agents, Transfers and Rookies.” Esports Insider, 26 Juli 2022. Diakses 19 Agustus 2025.
- Wolf, Jacob, dan Ashley Kang. “A Timeline of Riot Korea and KeSPA’s Investigation of Griffin.” ESPN, 23 Desember 2019. Diakses 18 Agustus 2025.

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan

Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan

Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas.

Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.

Peraturan Pemerintah No. 18 Tahun 2007 tentang Olahraga Profesional.

Peraturan Dewan Pengurus Olahraga Elektronik Indonesia Nomor: 034/PB
ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan kegiatan Olahraga Elektronik di Indonesia.

Act On Promotion Of E-Sports (Electronic Sports)

Game Industry Promotion Act.

Monopoly Regulation And Fair Trade Act