



Perlindungan Anak di Industri Esport dalam Pencegahan Eksploitasi Digital

Nur Sri Maryam Dm

Universitas Cenderawasih, Indonesia

*Penulis Korespondensi: nursriaryamd@gmail.com

Abstract. *The rapid growth of the electronic sports (esports) industry has increased the involvement of children as athletes, streamers, and content creators. However, this development has also created significant risks of digital exploitation that are not yet matched by adequate legal protection. This study aims to analyze the forms of digital exploitation experienced by children in the esports industry and to evaluate the effectiveness of Indonesia's legal framework in providing protection. The research employs a normative legal method using statutory, conceptual, and case approaches. Legal materials were collected through library research and analyzed qualitatively. The findings indicate that digital exploitation of children extends beyond economic exploitation to include the misuse of personal identity and data, excessive digital workloads, and exposure to cyber violence. Furthermore, although Indonesia has established laws on child protection, there are no specific regulations governing children's participation in the esports industry. Therefore, strengthening the regulatory framework is necessary to ensure more effective legal protection for children involved in the digital esports ecosystem.*

Keywords: *Content Creator; Cyber Law; Digital Exploitation; Esports; Schild Protection.*

Abstrak. Perkembangan industri *electronic sports (esport)* telah meningkatkan keterlibatan anak sebagai atlet, *streamer*, dan *content creator*, namun juga memunculkan risiko eksploitasi digital yang belum diimbangi dengan perlindungan hukum yang memadai. Penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk-bentuk eksploitasi digital terhadap anak dalam industri *esport* serta efektivitas kerangka hukum Indonesia dalam memberikan perlindungan. Penelitian menggunakan metode hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kasus. Bahan hukum diperoleh melalui studi kepustakaan dan dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksploitasi digital terhadap anak tidak hanya berupa eksploitasi ekonomi, tetapi juga mencakup penyalahgunaan identitas dan data pribadi, beban aktivitas digital yang berlebihan, serta paparan kekerasan siber. Selain itu, meskipun Indonesia telah memiliki regulasi perlindungan anak, belum terdapat pengaturan khusus mengenai keterlibatan anak dalam industri *esport*, sehingga diperlukan penguatan regulasi untuk menjamin perlindungan hukum yang lebih efektif.

Kata kunci: *Content Creator; Eksploitasi Digital; Esport; Hukum Siber; Perlindungan Anak.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ekonomi digital telah mendorong industri *electronic sports (esport)* menjadi salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat di dunia. Data Newzoo menunjukkan jumlah penonton *esport* telah melampaui 540 juta orang dengan nilai pasar lebih dari USD 2 miliar. *Esport* kini berkembang menjadi industri profesional yang menghasilkan keuntungan melalui turnamen, sponsor, hak siar, *live streaming*, dan monetisasi konten digital (Rahman et.al, 2023).

Di Indonesia, perkembangan tersebut didukung oleh tingginya penetrasi internet. Survei APJII Tahun 2026 mencatat penetrasi internet mencapai 81,7% atau sekitar 235,26 juta pengguna, dengan sekitar 48% di antaranya merupakan anak di bawah usia 18 tahun. Kondisi ini mendorong meningkatnya jumlah pemain gim, organisasi *esport* profesional, akademi

esport, serta profesi baru seperti atlet esport, streamer, dan *content creator*, sehingga membuka peluang ekonomi bagi anak (Turnip et.al, 2023).

Namun, keterlibatan anak dalam industri esport juga menimbulkan berbagai risiko hukum. UNICEF Indonesia melaporkan bahwa anak dan remaja menghabiskan rata-rata lebih dari lima jam per hari di internet, sehingga semakin rentan terhadap eksploitasi digital, pelanggaran privasi, penyalahgunaan data pribadi, *cyberbullying*, *online grooming*, hingga eksploitasi ekonomi melalui monetisasi konten.(Widjaja et.al, 2024) Risiko tersebut semakin besar ketika anak terikat kontrak dengan organisasi esport yang mewajibkan latihan intensif, *live streaming*, promosi sponsor, dan produksi konten yang menguntungkan pihak lain.

KPAI, UNICEF, dan ECPAT Indonesia juga menunjukkan meningkatnya pelanggaran hak anak di ruang digital, termasuk eksploitasi ekonomi dan penyalahgunaan data pribadi. Dalam industri esport, eksploitasi digital dapat berupa jam latihan dan *streaming* yang berlebihan, penggunaan identitas anak untuk kepentingan komersial, pengelolaan pendapatan yang tidak transparan, serta tekanan psikologis akibat tuntutan performa. Kondisi ini menempatkan anak pada posisi yang rentan karena keterbatasan usia dan kemampuan memahami konsekuensi hukum dari hubungan kontraktual (Supriatna, 2025).

Secara normatif, perlindungan anak telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.(Aryadan et.al, 2026) Namun, regulasi tersebut belum mengatur secara khusus keterlibatan anak dalam industri esport, seperti batas usia atlet anak, standar kontrak, pembatasan jam latihan dan *streaming*, perlindungan pendapatan, serta mekanisme pengawasan terhadap organisasi esport dan platform digital (Salsabila & Lyanthi, 2023).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya *legal gap* antara pesatnya perkembangan industri esport dan pengaturan hukumnya. Oleh karena itu, diperlukan kajian hukum mengenai bentuk-bentuk eksploitasi digital terhadap anak dalam industri esport serta efektivitas kerangka hukum nasional dalam memberikan perlindungan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan hukum perlindungan anak dan menjadi dasar penyusunan regulasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan industri esport di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan pendekatan *statute approach*, *conceptual approach*, dan *case approach*. Bahan penelitian menggunakan data

sekunder yang terdiri atas bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan terkait perlindungan anak, informasi dan transaksi elektronik, serta perlindungan data pribadi; bahan hukum sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian, dan laporan lembaga resmi; serta bahan hukum tersier berupa kamus hukum dan ensiklopedia. Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), kemudian dianalisis secara kualitatif dengan metode deskriptif-analitis melalui penafsiran gramatikal, sistematis, dan teleologis untuk memperoleh argumentasi hukum mengenai perlindungan anak dalam mencegah eksploitasi digital di industri *esport*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk-Bentuk Eksploitasi Digital terhadap Anak dalam Industri *Esport* Perspektif Perlindungan Anak di Indonesia

Perkembangan industri *esport* telah menciptakan berbagai peluang ekonomi baru bagi anak sebagai atlet profesional, *streamer*, maupun *content creator*. Namun, keterlibatan anak dalam industri tersebut juga memunculkan berbagai bentuk eksploitasi digital yang belum sepenuhnya mendapatkan perlindungan hukum. Eksploitasi digital merupakan setiap bentuk pemanfaatan aktivitas, identitas, kemampuan, maupun data pribadi anak di ruang digital untuk memperoleh keuntungan ekonomi atau kepentingan tertentu yang mengabaikan hak-hak dasar anak sebagaimana dijamin dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak (Anshari et.al, 2022).

Secara empiris, kerentanan anak di ruang digital semakin meningkat seiring tingginya intensitas penggunaan internet. UNICEF Indonesia melaporkan bahwa 99,4% anak Indonesia telah menggunakan internet, dengan rata-rata durasi penggunaan mencapai 5,4 jam setiap hari. Laporan tersebut juga menemukan bahwa sekitar 2% anak pengguna internet mengalami eksploitasi dan kekerasan seksual secara daring (Online Child Sexual Exploitation and Abuse/OCSEA) dalam kurun waktu satu tahun, yang diperkirakan setara dengan lebih dari 500.000 anak setiap tahunnya. Selain itu, hanya 37,5% anak yang pernah memperoleh edukasi mengenai keamanan digital, sehingga sebagian besar anak belum memiliki kemampuan yang memadai untuk mengenali maupun menghindari berbagai bentuk eksploitasi di ruang siber (Ayub & Yulis, 2021).

Dalam industri *esport*, bentuk eksploitasi digital yang pertama terlihat dari beban aktivitas digital yang berlebihan. Anak sering diwajibkan mengikuti latihan (*scrim*), kompetisi, *live streaming*, hingga pembuatan konten promosi selama berjam-jam setiap hari untuk memenuhi target organisasi atau sponsor. Aktivitas tersebut tidak jarang mengurangi waktu

belajar, waktu istirahat, serta mengganggu perkembangan fisik dan psikologis anak. Padahal Pasal 11 Undang-Undang Perlindungan Anak menjamin hak anak untuk beristirahat, bermain, berekreasi, dan mengembangkan minat serta bakatnya secara seimbang (Evarianisa, 2025).

Kedua, eksploitasi terjadi melalui komersialisasi identitas digital anak. Nama, wajah, suara, akun media sosial, hingga karakter permainan yang dimiliki anak dimanfaatkan sebagai aset pemasaran oleh organisasi *esport*, sponsor, maupun platform digital untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Dalam praktiknya, anak sering kali belum memahami konsekuensi hukum atas penggunaan identitas digitalnya dalam jangka panjang, sementara seluruh hak komersial justru lebih banyak dikendalikan oleh orang tua, manajemen, atau pihak ketiga. (McCutcheon & Hitchens, 2020) Ketiga, eksploitasi digital tampak pada pengelolaan pendapatan yang tidak transparan. Anak dapat memperoleh penghasilan dari hadiah turnamen, kontrak sponsor, *live streaming*, donasi penonton, maupun iklan digital. Akan tetapi, belum terdapat regulasi khusus yang mengatur mekanisme pengelolaan pendapatan anak di industri *esport*. Akibatnya, terdapat potensi penyalahgunaan hasil ekonomi yang diperoleh anak tanpa adanya jaminan bahwa pendapatan tersebut benar-benar digunakan untuk kepentingan terbaik anak (Prasetya & Wijaya, 2021).

Keempat, anak sangat rentan mengalami kekerasan dan pelecehan di ruang digital. Sebagai figur publik, atlet maupun *streamer* anak berhadapan dengan komentar bermuatan penghinaan, ujaran kebencian, pelecehan verbal, *cyberbullying*, hingga *online grooming*. UNICEF menemukan bahwa 42% anak pernah merasa takut atau tidak nyaman akibat pengalaman mereka di internet, sedangkan 50,3% anak pernah terpapar gambar atau konten seksual melalui media sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ruang digital masih belum aman bagi anak yang aktif membangun eksistensi sebagai atlet maupun kreator konten.

Risiko tersebut semakin diperkuat oleh meningkatnya kasus eksploitasi anak secara daring di Indonesia. KPAI pada tahun 2026 menyampaikan bahwa Indonesia menghadapi peningkatan signifikan eksploitasi seksual anak berbasis digital. Data National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC) mencatat lebih dari 5,5 juta laporan konten pornografi anak yang melibatkan anak Indonesia dalam empat tahun terakhir, sedangkan PPATK mengidentifikasi hampir 24.000 anak berusia 10–18 tahun menjadi korban eksploitasi seksual daring dengan nilai transaksi mencapai ratusan miliar rupiah. Meskipun data tersebut tidak secara khusus berasal dari industri *esport*, fakta tersebut menunjukkan bahwa semakin intensif keterlibatan anak di ruang digital, semakin besar pula risiko eksploitasi yang dapat mereka alami, termasuk ketika beraktivitas sebagai atlet, *streamer*, maupun *gaming influencer* (Saeful et.al, 2022).

Ditinjau dari perspektif hukum, berbagai bentuk eksploitasi tersebut bertentangan dengan prinsip kepentingan terbaik bagi anak (*the best interests of the child*), hak atas perlindungan dari eksploitasi ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 13 Undang-Undang Perlindungan Anak, serta hak anak untuk memperoleh perlindungan atas data pribadi, pendidikan, kesehatan, dan perkembangan yang optimal. Namun demikian, regulasi nasional hingga saat ini belum secara khusus mengatur standar perlindungan anak dalam industri *esport*, termasuk mengenai batas jam latihan, kontrak profesional anak, pengelolaan pendapatan, perlindungan terhadap identitas digital, maupun kewajiban organisasi *esport* dan platform digital dalam mencegah eksploitasi (Verdot et.al, 2021).

Dengan demikian, bentuk eksploitasi digital terhadap anak dalam industri *esport* tidak hanya berupa eksploitasi ekonomi, tetapi juga meliputi eksploitasi waktu, identitas digital, data pribadi, kesehatan mental, serta hak tumbuh kembang anak. Ketiadaan regulasi sektoral yang secara khusus mengatur keterlibatan anak dalam industri *esport* menyebabkan berbagai praktik tersebut masih berada pada wilayah abu-abu hukum, sehingga diperlukan penguatan kebijakan dan regulasi yang mampu menjamin perlindungan anak secara komprehensif di era ekonomi digital.

Efektivitas Kerangka Hukum dalam Memberikan Perlindungan terhadap Anak dari Eksploitasi Digital di Industri *Esport*

Kerangka hukum Indonesia pada dasarnya telah memberikan landasan normatif yang cukup kuat dalam melindungi anak dari berbagai bentuk eksploitasi, baik eksploitasi ekonomi maupun eksploitasi yang terjadi di ruang digital. Perlindungan tersebut diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi, serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, Indonesia juga telah meratifikasi *Convention on the Rights of the Child* (CRC) melalui Keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 1990 yang mewajibkan negara memberikan perlindungan terhadap anak dari segala bentuk eksploitasi (Wahyudi & Kencana, 2024).

Meskipun demikian, efektivitas kerangka hukum tersebut dalam melindungi anak yang terlibat dalam industri *esport* masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena seluruh regulasi tersebut masih bersifat umum dan belum secara khusus mengatur aktivitas ekonomi digital yang melibatkan anak sebagai atlet *esport*, *streamer*, maupun *content creator*. Akibatnya, hubungan hukum antara anak dengan organisasi *esport*, sponsor, manajemen tim, maupun

platform digital masih didasarkan pada perjanjian keperdataan biasa tanpa adanya standar perlindungan khusus yang mempertimbangkan kepentingan terbaik bagi anak (Wong & Meng-Lewis, 2022).

Secara empiris, tingginya risiko anak di ruang digital menunjukkan bahwa regulasi yang ada belum mampu memberikan perlindungan secara efektif. Data UNICEF Indonesia menunjukkan bahwa hampir seluruh anak Indonesia telah mengakses internet, sementara lebih dari separuh pernah terpapar konten berisiko atau mengalami pengalaman negatif di ruang digital. Di sisi lain, National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC) menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan jumlah laporan eksploitasi seksual anak secara daring yang tinggi. Fakta tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital berlangsung jauh lebih cepat dibandingkan perkembangan regulasi yang mengaturnya, sehingga berbagai bentuk eksploitasi baru masih sulit dijangkau oleh instrumen hukum yang berlaku.

Kelemahan lain terletak pada belum adanya pengaturan khusus mengenai kontrak profesional anak dalam industri *esport*. Sampai saat ini tidak terdapat ketentuan yang mengatur batas usia minimum atlet *esport* profesional, pembatasan jam latihan dan *live streaming*, mekanisme pembagian pendapatan, perlindungan terhadap hak pendidikan, maupun kewajiban organisasi *esport* untuk menyediakan pendampingan psikologis dan perlindungan sosial bagi atlet anak. Kondisi tersebut menyebabkan pengawasan terhadap aktivitas anak di industri *esport* masih bergantung pada kebijakan internal masing-masing organisasi yang belum tentu mengedepankan prinsip perlindungan anak (Lim & Setiawan, 2022).

Dari aspek perlindungan data pribadi, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 sebenarnya telah memberikan dasar hukum mengenai pemrosesan data pribadi anak yang harus memperoleh persetujuan dari orang tua atau wali. Namun, dalam praktiknya, identitas digital anak berupa foto, video, rekaman pertandingan, akun media sosial, hingga aktivitas *streaming* masih banyak dimanfaatkan untuk kepentingan promosi dan komersialisasi tanpa adanya mekanisme pengawasan yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi perlindungan data pribadi anak di industri *esport* masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari sisi pengawasan maupun penegakan hukum.

Efektivitas perlindungan hukum juga dipengaruhi oleh lemahnya koordinasi antarlembaga. Perlindungan anak di ruang digital melibatkan berbagai institusi, seperti Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Kementerian Komunikasi dan Digital, Kementerian Pemuda dan Olahraga, Kepolisian Negara Republik Indonesia, KPAI, serta organisasi *esport*. Namun hingga saat ini belum terdapat mekanisme koordinasi

yang secara khusus mengawasi keterlibatan anak dalam industri *esport*. Akibatnya, pengawasan masih bersifat sektoral dan cenderung dilakukan setelah terjadi pelanggaran, bukan melalui upaya pencegahan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penguatan regulasi melalui penyusunan aturan khusus mengenai keterlibatan anak dalam industri *esport*. Regulasi tersebut perlu mengatur batas usia minimum atlet profesional anak, standar kontrak yang ramah anak, pembatasan jam latihan dan *streaming*, perlindungan pendapatan anak, kewajiban organisasi *esport* dalam menjamin keberlanjutan pendidikan dan kesehatan atlet anak, serta mekanisme pengawasan terhadap pemanfaatan data pribadi dan identitas digital anak. Selain itu, pemerintah perlu membangun sistem pengawasan terpadu yang melibatkan kementerian terkait, KPAI, asosiasi *esport*, penyelenggara turnamen, dan platform digital agar perlindungan anak dapat dilakukan secara preventif maupun represif.

Dengan demikian, kerangka hukum Indonesia telah memiliki dasar normatif yang memadai untuk melindungi anak dari eksploitasi digital, namun implementasinya dalam industri *esport* belum efektif karena belum adanya regulasi sektoral yang mengatur karakteristik industri tersebut. Oleh karena itu, pembentukan regulasi khusus, penguatan pengawasan lintas sektor, serta peningkatan literasi hukum dan literasi digital menjadi langkah strategis untuk mewujudkan perlindungan hukum yang komprehensif terhadap anak dalam ekosistem *esport* di Indonesia.

4. KESIMPULAN

Eksplorasi digital terhadap anak dalam industri *esport* tidak lagi terbatas pada pemanfaatan tenaga atau aktivitas ekonomi, tetapi telah berkembang menjadi eksploitasi terhadap identitas digital, data pribadi, waktu, kesehatan mental, dan hak tumbuh kembang anak melalui mekanisme komersialisasi yang difasilitasi oleh platform digital, organisasi *esport*, dan pihak ketiga. Tingginya partisipasi anak dalam ekosistem digital, yang tidak diimbangi dengan kapasitas perlindungan yang memadai, menempatkan anak pada posisi yang rentan terhadap praktik-praktik yang bertentangan dengan prinsip kepentingan terbaik bagi anak. Oleh karena itu, keterlibatan anak dalam industri *esport* harus dipandang sebagai aktivitas ekonomi digital yang memerlukan standar perlindungan hukum khusus, bukan sekadar pengembangan bakat atau kegiatan rekreasi.

Kerangka hukum Indonesia pada prinsipnya telah memberikan dasar normatif untuk melindungi anak dari berbagai bentuk eksploitasi, namun efektivitasnya masih terbatas karena belum mampu mengakomodasi karakteristik industri *esport* yang berbasis digital dan

berkembang sangat cepat. Kekosongan pengaturan mengenai kontrak atlet anak, pembatasan aktivitas digital, perlindungan pendapatan, pengelolaan data pribadi, serta mekanisme pengawasan menyebabkan perlindungan hukum belum berjalan secara optimal. Dengan demikian, diperlukan pembentukan regulasi sektoral yang secara khusus mengatur keterlibatan anak dalam industri *esport*, disertai penguatan koordinasi antarlembaga, penerapan standar kontrak ramah anak, serta kewajiban *due diligence* bagi organisasi *esport*, penyelenggara turnamen, sponsor, dan platform digital agar perlindungan hak anak dapat diwujudkan secara preventif, adaptif, dan berkelanjutan.

DAFTAR REFERENSI

- Anshari, F., dkk. “Commodification of Workers on Esports Athletes in Digital Sports Industry.” *Jurnal Komunikasi* 14, no. 2 (2022).
- Arvadan, Y. H., dkk. “Implikasi Hukum Pembatasan TikTok Anak di Bawah 16 Tahun terhadap Karier Atlet E-Sports Mobile Legends.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2026).
- Ayub Taty Admaja, dkk. “Perkembangan E-Sport Pada Pelajar Remaja Usia 13–16 Tahun Pada Masa Pandemi COVID-19.” *Journal Physical Health Recreation* 2, no. 1 (2021).
- Evorianisa. “Digital Brotherhood: Group Identity, In Group Bias, and Behavioral Conformity in Bandung's Esports Communities.” *Psychosocia: Journal of Applied Psychology and Social Psychology* 3, no. 3 (2025).
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. *Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Nomor 4 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Layanan Pemenuhan Hak Anak*. Jakarta, 2024.
- Lim, N., dkk. “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Event E-Sports di Indonesia.” *Tourism Scientific Journal* 7, no. 2 (2022).
- McCutcheon, C., dkk. “eSport and the Exploitation of Digital Labour.” *Journal of Fairness Studies* 8 (2020).
- Prasetya, M., dkk. “Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi dan Regulasi di Indonesia.” *JOSEPHA: Journal of Sport Science and Physical Education* 2, no. 2 (2021).
- Rahman, N. F., dkk. “Paradigms, Limitations, Opportunities, and Challenges of E-Sports in Indonesia.” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 56, no. 3 (2023).
- Reynaldi, A., dkk. “Pembinaan Atlet E-Sport Oleh IeSPA (Indonesian E-Sport Association) Samarinda.” *Jurnal Ilmu Pemerintahan* 9, no. 4 (2021).
- Saeful Arianto, dkk. “Perlindungan terhadap Anak Korban Kecanduan Game Online: Studi Kasus di Kota Makassar.” *Siyasatuna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Siyasa Syar'iyah* 3, no. 3 (2022).
- Salsabila, S., dkk. “Hubungan Hukum Antara Brand Ambassador E-Sports Dibawah Umur dengan Perusahaan E-Sports dalam Perjanjian.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil*

Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya 10, no. 1 (2023).

Supriatna, R. "The Evolution of E-Sports in Indonesia: Between Opportunities and the Need for Regulation." *Syar Hukum: Jurnal Ilmu Hukum* 22, no. 2 (2025).

Turnip, B. R., dkk. "Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia." *CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis* 3, no. 2 (2023).

Verdoodt, V., dkk. "Esports and the Platforming of Child's Play During COVID-19." *The International Journal of Children's Rights* 29, no. 2 (2021).

Wahyudi, F., dkk. "Instagram Content Strategy for Esports Events @mpl.id.official in Increasing Esports Tourism." *Journal of Humanities Social Sciences and Business (JHSSB)* 3, no. 2 (2024).

Widjaja, W., dkk. "Improving E-Sport Player Loyalty: An Overview of the Game Industry in JABOTABEK, Indonesia." *Nusamba: Jurnal Manajemen dan Bisnis* 9, no. 2 (2024).

Wong, D., dkk. "Esports: An Exploration of the Advancing Esports Landscape, Actors and Interorganisational Relationships." *Sport in Society* 26 (2022).