

E-SPORT DALAM PERSPEKTIF HUKUM DI INDONESIA

Fadilla Widiazana Kusuma Febriano, Tri Sudarmanto, Syams Althoof Alfarabi
Fakultas Hukum, Universitas Pamulang
fadilhelsea9@gmail.com

ABSTRACT: E-This research examines the existence of the world of e-sports which is experiencing fast development with a focus on examining legal protection for e-sports athletes. The legal issue discussed is legal protection for e-sports athletes in Indonesia. The method used is a normative juridical research method, namely research on legal principles using secondary data. While the data analysis method used is qualitative methods and the information tool used is document study. The result of this study is that the protection of e-sports athletes is still based on an agreement between e-sports athletes and e-sports teams, while the legal protection by the state is not maximal because there are still no specific regulations for e-sports assistance. The suggestion for this research is that the government and the DPR need to immediately make a law that specifically contains material on the world of e-sports and e-sports athletes.¹

Keywords : Legal Protection, E-sports Athletes, E-sports

PENDAHULUAN

E-sports merupakan suatu bidang olahraga yang memanfaatkan media alat elektronik untuk menjalankan aktivitasnya. Media elektronik yang umumnya digunakan dalam bidang e-Sport, yaitu computer, laptop, ataupun gadget. Selain itu e-Sport pada umumnya menggunakan video game sebagai media utama dalam pelaksanaannya karena pada e-Sport permainan di dalam video game tersebut yang dipertandingkan. Video game tersebut merupakan video game yang di desain khusus untuk dipertandingkan dalam bidang e-Sport. Pada e-Sport media elektronik yang digunakan disesuaikan dengan jenis video game yang dipilih dan pertandingan yang diikuti.

“Electronic sport, or e-Sport, denotes the extreme practice of video games where so-called cyber-athletes complete in world-wide tournaments.” (Guillaume Bosc et al, 2013)

Dari pengertian di atas terdapat sebuah istilah, yaitu cyber-athletes yang merupakan pemain dalam e-Sport yang dalam Bahasa Inggris disebut sebagai “ player” dan dapat diartikan sebagai berikut :

¹ Kegiatan Penelitian Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Pamulang Tahun Akademik 2022 / 2023 berdasarkan No Kontrak : 2828-335/C.11/LL.SKP/UNPAM/XI/2022

“player are often described (by each other, journalist, and promoters) as athletes and as young men whose innate competitive drives somehow transfer to, and are satisfied by, competitive gaming.” (Nicholas T. Taylor)

Berdasarkan platform, game dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Arcade games

Yaitu suatu video games yang dimainkan ditempat-tempat tertentu dengan box-box atau mesin yang di desain sesuai game yang ada di dalamnya. Di Indonesia, arcade games biasa disebut dengan ding- dong.

2. PC games

Yaitu video games yang dimainkan dengan menggunakan Personal Computer, laptop, atau sejenisnya.

3. Console games

Yaitu video games yang dimainkan dengan menggunakan console tertentu. Contohnya: Playstasion, XBOX, Nintendo Wii.

4. Handheld games

Yaitu video games yang dimainkan menggunakan console yang dapat dibawa kemana-mana. Contohnya: Nintendo, DS, Sony PSP.

5. Mobile games

Yaitu video games yang dimainkan khusus menggunakan mobile phone.

E-sport sebagai salah satu olahraga mengelompokkan jenis game sesuai dengan game-nya. Pada umumnya terdapat 7 genre dalam E- Sport yang sering dimainkan oleh para pemain (revivaltv.id) yaitu :

1. Fighting

Merupakan genre video game (E-Sport) dimana seorang pemain mengontrol sebuah karakter di layar dan karakter tersebut terlibat dalam pertempuran jarak dekat dengan karakter lawan. Contohnya: Tekken, Street Fighter, dan video games sejenisnya.

2. First-Person Shooter (FPS)

FPS merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain mengendalikan seorang karakter dengan senjata api untuk menembak lawan. Contohnya: Counter Strike, Call of Duty, Battlefield, dan video games sejenisnya.

3. Real-Time Strategy

Merupakan salah satu video game (E-Sport) dimana pemain membangun pasukan dan bersaing untuk menguasai medan perang. Game ini menekankan pada permainan adu

strategi oleh pemainnya. Pemain perlu mengumpulkan informasi tentang lawan untuk bisa meraih kemenangan. Contohnya: StarCraft

4. Sports

Merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan memainkan jenis game olahraga secara virtual. Contohnya: FIFA, Pro Evolution Soccer dan video game lainnya.

5. Racing

Merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan mengemudi dan adu kecepatan dalam balapan virtual. Contohnya: Moto GP, Racing, dan video game lainnya.

6. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Merupakan salah satu video game (E-Sport) dimana pemain mengontrol satu karakter pada salah satu dari dua tim. Karakter pemain biasanya memiliki berbagai kemampuan dan keunggulan yang akan meningkat selama permainan, serta berkontribusi pada strategi tim secara keseluruhan. Contohnya: Mobile of Legends, AOV, League of Legends dan video games lainnya.

7. Others/lainnya

Merupakan jenis video game (E-Sport) yang tidak termasuk ke dalam kelompok genre di atas, bisa jadi jenis video game tersebut campuran antara 2 genre video game atau lebih, atau bahkan jenis video game yang benar-benar tidak memiliki genre (Abdullah, A.I.A.M.Z, & Sumule)

Atlet E-Sport merupakan atlet yang terlibat dalam permainan e-Sport. Generasi tua menjadi tantangan terbesar dalam industri ini karena pandangannya mengenai e-Sport yang hanya sebatas pengisi waktu luang. Namun milenialis memiliki anggapan yang berbeda, e-Sport merupakan olahraga yang dapat ditekuni secara profesional dan dapat dijadikan sebagai pekerjaan. (Wahyunanda Kusuma Pertiwi)

E-Sport merupakan kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan suatu alat elektronik. Di Negara besar seperti China, USA, Eropa, perkembangan e-Sport sudah sangat berkembang bahkan mulai dijadikan cabang olahraga baru. Di Indonesia e-Sport baru mulai berkembang, IeSPA adalah sebuah e-Sport Community yang baru saja diresmikan oleh MENPORA. Indonesia memiliki banyak anak yang berbakat di bidang e-Sport, sehingga pemerintah mendukung e-Sport untuk berkembang di Indonesia, dalam hal ini IeSPA melalui kemenpora dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia).

E-Sport Community Center yaitu fasilitas untuk mewadahi komunitas e-Sport dalam berbagai kegiatan seperti bermain video game, berolahraga dengan video game, sosialisasi

antar game, pelatihan tim professional, dorm, serta ajang pengenalan perkembangan teknologi e-Sport. IeSPA melalui website pribadinya mengungkapkan sedang mencari gamers berbakat dan berprestasi untuk dijadikan atlet e-Sport Nasional serta dilatih dalam Pelatnas agar siap mengikuti TAFISA 2016. Pada event tersebut mereka akan mewakili Indonesia dalam kompetisi melawan 100 negara lain dalam cabang e-Sport.

Di Indonesia sendiri memiliki banyak tim e-Sport professional yang telah banyak memenangkan pertandingan e-Sport baik di pertandingan tingkat Nasional dan Internasioanl di bidang game yang berbeda-beda, seperti game DOTA2, CS, GO, LOL, dan lainnya. Berdasarkan hasil survey di internet banyak team professional di Indonesia yang menginginkan tempat latihan yang baik dan nyaman, serta Community center agar bisa berbagi informasi dan bersosialisasi dengan tim lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis telah melakukan penelitian dengan judul **“E-Sport Dalam Perspektif Hukum Di Indonesia”**

PERMASALAHAN

Penelitian ini mengkaji tentang hubungan kerja antara perusahaan E-Sport dengan atlet E-Sport dalam perspektif hukum, supaya penelitian ini tidak melebar terlalu jauh dari substansi, maka penelitian ini penulis batasi hanya yang berkaitan dengan masalah-masalah sebagai yaitu, **Pertama** Bagaimana keabsahan hubungan kerja antara perusahaan E-Sport dengan atlet E-Sports? dan **Kedua** Bagaimana perlindungan hukum terhadap atlet E-Sport?.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian hukum merupakan suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum atau doktrin-doktrin hukum untuk menjawab isu-isu hukum yang dihadapi. Jenis penelitian yang digunakan di dalam melakukan penelitian adalah tipe penelitian normatif yakni tipe penelitian yang mengkaji tentang asas-asas, norma, kaidah dari peraturan perundang - undangan dan putusan pengadilan. sehingga penelitian ini sangat erat hubungannya dengan perpustakaan dikarenakan akan membutuhkan data yang bersifat sekunder pada perpustakaan. Di dalam penelitian hukum normatif hukum yang tertulis dikaji dari berbagai macam aspek seperti aspek teoritis, filosofi, perbandingan, struktur/komposisi, konsistensi, penjelasan umum dan penjelasan pada tiap pasal, formalitas dan kekuatan mengikat suatu undang-undang seta bahasa yang digunakan adalah bahasa hukum. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa penelitian hukum normatif itu mempunyai cakupan yang luas. Penelitian hukum normatif dapat juga

mengumpulkan data primer, tetapi peruntukan data primer tersebut hanyalah untuk memperkuat data sekunder. Metode penelitian hukum normatif biasanya dikenal dengan metode yang preskriptif, oleh karenanya dalam metode ini harus selalu disertai dengan rekomendasi dan saran mencari norma baru atau melengkapi norma yang diteliti agar lebih baik. Selain itu, metode normatif juga merupakan metode yang murni karena menguji obyek yang diteliti, yaitu norma. Adapun di dalam penelitian penulis yaitu tentang *“E-sport dalam perspektif hukum di Indonesia”* ini adalah merupakan suatu penelitian hukum yuridis normatif yaitu penelitian terhadap bahan hukum berupa perundang-undangan atau hukum tertulis yang dalam hal ini adalah Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sport Di Indonesia *“Dalam penelitian hukum diperlukan metode pendekatan yang dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari berbagai aspek mengenai isu-isu hukum yang sedang dicoba untuk dicari jawabannya”*. Maka di dalam kaitannya dengan penelitian hukum normatif ini, penulis menggunakan pendekatan perundang-undangan atau Statute Approach, yang dilakukan dengan menelaah segala peraturan undang-undang yang berhubungan dengan masalah hukum yang sedang dibahas, yaitu peraturan hukum yang berkaitan dengan Dunia E-sport.

PEMBAHASAN

Hubungan kerja antara perusahaan E-Sport dengan atlet E-Sports

Hubungan hukum yang melibatkan atlet *e-Sports* dengan pengusaha CV yang mempekerjakan atlet *e-Sports* tersebut merupakan hubungan kerja, karena memenuhi unsur-unsur yang sebagaimana disebutkan di pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, yaitu adanya unsur pekerjaan, upah, dan perintah dan hubungan kerja tersebut didasarkan dengan adanya perjanjian kerja waktu tertentu, hal ini dikarenakan pekerjaan atlet *e-Sports* tersebut bersifat sementara. Seperti yang sudah dibahas dan disimpulkan sebelumnya, hubungan hukum antara atlet *e-Sports* sebagai pekerja dengan CV pemberi kerja yang bertindak sebagai pengusaha merupakan hubungan kerja. Sehingga apabila terjadi perselisihan antara atlet *e-Sports* dengan pengusaha CV pemberi kerja yang mempekerjakan atlet *e-Sports* tersebut maka penyelesaiannya menganut ketentuan dan mekanisme yang diatur di Undang-Undang Nomor 02 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial. Di samping itu juga penyelesaian perselisihan yang terjadi antara atlet *e-Sports* dengan pengusaha CV pemberi kerja juga dapat diselesaikan melalui mekanisme pengawasan ketenagakerjaan dan apabila terjadi pelanggaran tindak pidana hukum ketenagakerjaan maka dapat diselesaikan melalui badan pengawasan ketenagakerjaan ataupun POLRI.

Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-Sport

Pada hakikatnya, perlindungan hukum adalah pengakuan negara terhadap hak dan kewajiban warga negaranya melalui pembuatan seperangkat hukum positif. Di Indonesia sendiri, belum ada peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang e-sports. Meskipun demikian, dunia esport sejatinya sama dengan olahraga tetapi menggunakan media elektronik. Sehingga, pengaturan eksistensinya ada di dalam perangkat hukum tentang olahraga meskipun tidak dapat diberlakukan sepenuhnya.

Ketentuan di dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Teknologi jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik merupakan perangkat peraturan sekarang yang paling mungkin diberlakukan dan dapat dijadikan pegangan dalam pelaksanaan e-sports di Indonesia. Hal ini dikarenakan belum ada peraturan perundang-undangan yang mengatur dunia e-sports secara khusus dan komprehensif meskipun telah dibentuk lembaga-lembaga yang menaungi e-sports diatas.

Pemerintah sekiranya perlu segera membuat seperangkat peraturan perundang-undangan yang khusus membahas dunia e-sports. Hal ini dikarenakan e-sports bukan bukan lagi suatu permainan, melainkan sudah menjadi industri dan bisnis di era digital. Oleh karena upaya perlindungan hukum bagi atlet e-sports dirasa sulit jika hanya berpedoman terhadap hukum positif, maka perjanjian dapat sedikit menjadi obatnya. Hal ini dikarenakan pada prinsipnya perjanjian adalah undang-undang bagi para pihak yang membuatnya.

Dunia e-sports tidak bisa dilepaskan dari kehadiran tim e-sports dan atletnya. Keduanya mempunyai hubungan timbal balik berdasarkan perjanjian. Adapun perjanjian yang dibuat bisa berupa perjanjian kerja atau perjanjian lain yang bersifat pertukaran kewajiban diantara keduanya.

Perjanjian kerja sepenuhnya tunduk dalam disiplin hukum ketenagakerjaan atau perburuhan. Hal ini diatur didalam Pasal 52 ayat 1 UU No.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan (UU Ketenagakerjaan), menegaskan bahwa : Perjanjian kerja dibuat atas dasar :

1. Kesepakatan kedua belah pihak
2. Kemampuan atau kecakapan melakukan perbuatan hukum
3. Adanya pekerjaan yang dijanjikan
4. Pekerjaan yang diperjanjikan tidak bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, dan peraturan perundang undangan yang berlaku

Pasal diatas merupakan syarat sahnya Perjanjian kerja yang bersifat kumulatif. Artinya adalah keempat unsurnya harus dipenuhi semua tanpa terkecuali, tidak terpenuhinya satu syarat maka akan berakibat perjanjian tidak sah. Keempat unsur tersebut merupakan turunan dari Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Unsur pertama dan kedua disebut syarat subjektif, karena menyangkut orang atau subjek yang membuat perjanjian. Sedangkan unsur ketiga dan keempat disebut syarat objektif karena menyangkut objek atau hal yang diperjanjikan. Apabila salah satu dari syarat tersebut tidak terpenuhi maka perjanjian tersebut bisa dibatalkan karena tidak sah.

Kita ambil ilustrasi dari unsur kedua yaitu kecakapan. Jika pemberi kerja adalah Perseroan Terbatas, maka yang berwenang untuk membuat perjanjian adalah direksi sebagaimana diatur didalam Undang-Undang Nomor 40 tentang Perseroan Terbatas. Jika dilanggar maka perjanjian dapat dibatalkan (*voidable*).

Menurut pasal 54 UU Ketenagakerjaan, ada hal-hal yang wajib diatur didalam perjanjian kerja yaitu perjanjian kerja dibuat secara tertulis sekurang kurangnya harus memuat :

- a. Nama, alamat perusahaan, dan jenis usaha
- b. Nama, jenis kelamin, umur, dan alamat pekerja
- c. Jabatan atau jenis pekerjaan
- d. Tempat pekerjaan
- e. Besarnya upah dan cara pembayarannya
- f. Syarat-syarat kerja yang memuat hak dan kewajiban pengusaha dan pekerja
- g. Mulai dan jangka waktu berlakunya perjanjian kerja
- h. Tempat dan tanggal perjanjian kerja dibuat dan ditanda tangani oleh para pihak dalam perjanjian kerja

Delapan unsur tersebut wajib dimuat oleh para pihak dalam perjanjian e-sports atau kontrak e-sports. Jika dilanggar, maka perjanjian batal demi hukum (*null and void*) karena telah melanggar undang-undang yang dalam hal ini adalah Pasal 52 ayat (1) undang-undang ketenagakerjaan.

Jika mengacu pada penjelasan diatas, maka para pihak yang terlibat di dalamnya adalah atlet e-sports sebagai pekerja sedangkan tim e-sports sebagai pengusaha atau pemberi kerja. Keduanya mempunyai hubungan hukum yaitu hubungan kerja. Tim e-sports biasanya diwakili oleh CEO/ Chief Executive Officer atau owner dari tim e-sports sendiri.

Ada empat unsur perjanjian yang disebutkan di pasal 1 ayat 15 Undang – undang Nomor 13 tahun 2003 yang bisa dikatakan sebagai perjanjian kerja, empat unsur tersebut antara lain :

1. Ada pekerjaan
2. Ada upah
3. dibawah perintah
4. waktu tertentu

Dalam perjanjian kontrak harus memenuhi asas-asas yang berlaku, berikut:

1. Asas kebebasan berkontrak

Asas ini biasa dikenal dengan istilah *freedom of contract*. Asas ini memuat membuat atau tidak membuat perjanjian, mengadakan perjanjian dengan siapapun, menentukan isi perjanjian, dan menentukan bentuknya perjanjian, yaitu tertulis atau tidak tertulis (H.S. Salim, 2006).

2. Asas Konsensualisme

Asas konsensualisme berhubungan dengan saat lahirnya suatu perjanjian yang mengandung arti bahwa perjanjian itu terjadi sejak saat tercapainya kata sepakat antara pihak-pihak mengenai pokok perjanjian.

3. Asas *Pacta Sunt Servanda*

Pasal 1338 ayat (1) KUHPerdara, yang menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang undang bagi mereka yang membuatnya. Artinya kedua belah pihak wajib mentaati undang-undang. Oleh karena itu, akibat dari asas *pacta sunt servanda* adalah perjanjian adalah perjanjian itu tidak dapat ditarik kembali tanpa persetujuan dari pihak lain. Hal ini disebutkan dalam pasal 1338 ayat 1 KUHPerdara yaitu, suatu perjanjian tidak dapat ditarik kembali selain dengan sepakat kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan yang oleh undang-undang dinyatakan cukup untuk itu.

Asas *Pacta Sunt Servanda* menjadi kekuatan mengikat perjanjian sebagaimana layaknya undang-undang. Asas ini yang menjadi kekuatan mengikatnya perjanjian, ini bukan hanya

kewajiban moral tetapi juga kewajiban yang harus ditaati (Budiwati, 2019). Asas Pacta Sunt Servanda disebut juga sebagai asas kepastian hukum berhubungan dengan akibat perjanjian. sebagaimana pasal 1338 ayat (1) BW, yang menyatakan “kontrak perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang–undang”. Janji harus ditepati dan menepati janji adalah kodrat manusia.

1. Asas Itikad Baik

Dalam hukum perjanjian itikad baik mempunyai dua pengertian yaitu :

Itikad baik dalam arti subjektif, yaitu kejujuran dalam melakukan suatu perbuatan hukum yaitu apa yang terletak pada sikap batin seseorang pada waktu diadakan perbuatan hukum. Itikad baik dalam arti objektif, yaitu pelaksanaan suatu perjanjian harus didasarkan pada norma kepatihan dalam masyarakat. Dimana hakim diberikan suatu kekuasaan untuk mengawasi pelaksanaan perjanjian agar jangan sampai pelaksanaannya tersebut melanggar norma-norma kepatuhan dan keadilan.

2. Asas Kepribadian

Asas ini berhubungan dengan subjek yang terikat dalam suatu perjanjian, yang menyatakan bahwa suatu perjanjian hanya berlaku antara pihak yang membuatnya.

Perlindungan bagi atlet e-sports yang utama adalah terkait upah. UU telah menentukan bahwa pekerja yang dalam hal ini adalah atlet esport tidak boleh mendapatkan upah dibawah nilai minimum yang ditetapkan oleh daerah (Kabupaten/Kota/Provinsi), atlet esport juga mempunyai hak cuti/istirahat, pemberlakuan pemutusan hubungan kerja juga sangat dibatasi agar tim e-sports tidak berlaku sewenang-wenang. Perlindungan hukum paling utama dan fundamental adalah terdapat didalam perjanjian kerja. Perjanjian kerja ini akan menjadi payung hukum terhadap hubungan hukum antara si atlet dan tim e-sports sebagai pemberi kerja (pengusaha).

Perkembangan pesat di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, menyebabkan tuntutan akan kebutuhan terhadap perlindungan hukum di bidang invensi tersebut. Para pakar Teknologi telah menyadari bahwa hukum akan selalu ketinggalan dibandingkan dengan perkembangan teknologi. Perangkat hukum dan perundang-undangan yang baru akan terus dikembangkan untuk menanggapi atas perkembangan yang pesat dari teknologi informasi. Namun dengan mengandalkan kesabaran dalam menanti munculnya hukum dan perundang-undangan perlindungan HKI tidaklah cukup karena akan berakibat timbulnya kerugian yang sangat besar secara finansial (Abdul Atsar, 2020)

Pasal 50 undang–undang nomor 13 tahun 2003 menegaskan bahwa hubungan kerja terjadi karena adanya perjanjian kerja antara pengusaha dan pekerja/buruh. Hubungan kerja yang terjadi antar pekerja dan pengusaha hanya mengikat secara hukum jika dituangkan dalam bentuk perjanjian yaitu perjanjian kerja (Situmorang, 2013). Hubungan kerja harus memenuhi unsur yang terdapat dalam pasal 1 ayat 15 undang–undang nomor 13 tahun 2003, keempat unsur tersebut bersifat kumulatif yang berarti apabila salah satu unsur tidak

terpenuhi maka tidak akan terjadi hubungan kerja. Di Indonesia sendiri e-sport sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang banyak digandrungi para remaja, tentunya hal tersebut harus diatur ddalam undang–undang, undang–undang yang mengatur e-sport sebagai cabang olahraga adalah pasal 1 nomor 4 undang–undang nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahrgaan Nasional.

Klub e-sport merupakan pihak yang menaungi atlet e-sport, tim e- sport, dan juga manajer e-sport. Klub e-sport dapat dikatan sebagai organisasi olahraga berdasarkan pasal 1 ayat 24 undang–undang olahraga. Pada bidang e-sport juga terdapat banyak pihak yang terlibat didalamnya, yaitu pihak sponsor, pihak asuransi, dan pihak penyelenggara acara e-sport itu sendiri.

Pihak sponsor terlibat dalam pemberian upah atau produk kepada atlet e-sport, pihak asuransi terlibat sebagai penjamin asuransi kepada atlet e-sport yang menjalankan tugas kewajibannya sebagai olahragawan dalam bidang e-sport di Indonesia.

Kontrak kepada atlet e-sport juga melibatkan pihak lain yaitu tim e-sport, manajer e-sport. Kontrak yang akan terbentuk dalam bidang e-sport di Indonesia yaitu kontrak atlet e-sport. Kontrak atlet e- sport akan mengikat pihak atlet e-sport dengan pihak klub e-sport yang menuangi atlet e-sport tersebut. Kontrak atlet e-sport yang dibentuk dapat berupa kontrak tertulis. Kontrak atlet e-sport tersebut akan mengatur hubungan hukum antara pihak atlet e-sport dengan pihak klub e-sport. Pihak atlet e-sport dan pihak klub e-sport yang membetuk kontrak atlet e-sport merupakan subjek hukum yang memiliki kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum, yaitu membentuk sebuah kontrak.

Kesejahteraan yang diberikan kepada stlet e-sport perlu diatur untuk memenuhi hak atlet atas kebutuhan dalam kenyamanan selama menjalani profesinya. Hal–hal tersebut perlu diatur agar hak dan kewajiban antara atlet e-sport dan klub e-sport terpenuhi stau sama lain dan kedua belah pihak terikat kontrak yang ditanda tangani oleh kedua pihak tersebut.

Pihak E-sports tidak hanya memikul kewajiban ekonomi seperti memberikan upah, honorarium, atau bonus. Tetapi mereka juga harus melakukan pembinaan dan pengawasan terhadap para atlet e-sports karena tindakan atletnya akan mempengaruhi nama baik tim e-sports dan terkesan mewakili tim e-sports yang dibelanya saat turun di turnamen atau kompetisi.

Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 Sebagai Bentuk Regulasi Perlindungan Hukum E-sports di Indonesia

Di Indonesia kini berlaku Undang-Undang nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan. Pasal 1 angka 2 undang-undang Keolahragaan, menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan Keolahragaan adalah segala faktor yang berhubungan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pembinaan, Pendidikan, pengembangan, pelatihan, peningkatan, evaluasi dan

pengawasan. Dari pengertian tersebut di atas dapat diartikan bahwa dalam kegiatan bidang olahragapun memerlukan adanya regulasi dan pengawasan. Salah satunya adalah pengaturan mengenai pencegahan dan sanksi tegas atas tindakan poaching, yang dilakukan oleh sesama tim E-sports yang timbul dari adanya pertandingan kejuaraan dibidang olahraga yang mana hal tersebut merupakan salah satu dari sekian banyak bentuk kegiatan olahraga.

Perkembangan teknologi yang semakin modern mendorong sebuah ekosistem terus mengembangkan kualitas. Salah satu bidang yang berhasil lahir dari pesatnya perkembangan teknologi dalam olahraga adalah dengan terbentuknya bidang E-sports. Para generasi muda saat ini tentu memiliki semangat yang kuat dalam hal tersebut dan sangat berpotensi untuk memungkinkan lahirnya atlet-atlet profesional di olahraga E-sports. Perkembangan dunia Esports di Indonesia kita masih memiliki berbagai aspek permasalahan, baik dalam hal administrasi, maupun persyaratan dan tata cara penyelenggaraan pertandingan E-sports. Pasal 36 ayat 1 Undang-Undang nomor 11 tahun 2022. Pasal 36 ayat 1 Undang-Undang nomor 11 tahun 2022 menyebutkan bahwa kepastian hukum dan perlindungan hukum dalam untuk ekosistem keolahragaan adalah, masyarakat harus membentuk satu induk organisasi. Dalam hal ini E-sports sangat membutuhkan wadah yang dapat membantu perkembangannya, pada akhirnya KONI membentuk induk organisasi untuk E-sports yaitu dengan nama Pengurus Besar E-sports Indonesia (PBESI).

Pelantikan Pengurus Besar E-sports Indonesia ini diharapkan akan menjadi momentum perkembangan E-sports ke arah yang lebih positif. Induk cabang olahraga prestasi E-sports di Indonesia adalah Pengurus Besar E-sports Indonesia (PBESI) yang berada bawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Eksistensi PBESI dibentuk oleh KONI untuk mengatur segala keperluan E-sports di Indonesia, berlandaskan pada Pasal 36 ayat 4 Undang-Undang Nomor 03 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang menjelaskan tugas-tugas dari KONI untuk membuat kebijakan guna untuk mengembangkan olahraga di Indonesia, mengkoordinasi seluruh induk organisasi olahraga, melakukan pengelolaan sesuai dengan wewenang yang dimiliki KONI, dan mengatur pertandingan multikejuaraan pada tingkat nasional.

PBESI merupakan organisasi masyarakat berbadan hukum yang dibentuk dengan tujuan untuk mengembangkan E-sports di Indonesia. Selain PBESI ada organisasi yang membantu perkembangan E-sports lainnya seperti Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia (IESPA), Asosiasi Game Indonesia, dan lainnya. AVGI resmi diperkenalkan sebagai organisasi asosiasi game independen dan profesional yang didedikasikan untuk pengembangan industri E-sports di Indonesia. Dikarenakan industri Esports di Indonesia saat ini bisa dibidang tengah berkembang dan naik daun. Kehadiran game dalam ranah platform mobile menjadi salah satu alasan pentingnya. Oleh karena itu, PBESI (Pengurus Besar E-sports Indonesia) pun memiliki inisiatif untuk mencanangkan regulasi Esports di Indonesia. Pengurus Besar E-sports Indonesia (PBESI) telah resmi merilis regulasi untuk mengawasi jalannya kegiatan E-sports

di Indonesia beberapa waktu lalu. Regulasi tersebut tercantum dalam dokumen Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports di Indonesia yang terdiri dari 46 pasal. Pada tahun 2021 regulasi untuk ekosistem E-sports di Indonesia dari PBESI telah resmi dan sah untuk diterapkan.

Regulasi E-sports Indonesia dibuat dengan menyesuaikan undang-undang keolahragaan terdahulu sebelum adanya revisi dari UU SKN. UU SKN terdahulu memberikan wewenang kepada induk organisasi olahraga agar dapat membentuk regulasi dalam mengatur cabang olahraganya. Latar belakang PBESI dalam hal membuat regulasi untuk Esports adalah bagian dari tanggung jawab dan kewajiban yang diberikan KONI untuk mendeklarasikan PBESI sebagai induk perusahaan E-sports. Oleh karena itu, PBESI merupakan satu-satunya organisasi yang memiliki wewenang dan tanggung jawab untuk mengelola Esports sebagai olahraga prestasi di Indonesia. Dalam hal ini, PBESI berhak mengeluarkan regulasinya sendiri untuk menertibkan dan mengatur E-sports di Indonesia agar ekosistem Esports Indonesia bisa berkembang ke arah yang lebih positif lagi. Undang-Undang Nomor 03 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2001 tentang Komite Olahraga Nasional Indonesia merupakan regulasi yang menjadi dasar dari tindakan dan wewenang KONI. Namun kini Undang-Undang yang mengatur tentang keolahragaan telah dirubah.

Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN) No 3 Tahun 2005 telah resmi diubah menjadi Undang-Undang Keolahragaan pada tanggal 15 febuari dalam rapat Paripurna DPR RI. Ada sekitar 816 pembahasan keolahragaan yang tercatat dalam Daftar Inventarisasi Masalah (DIM) seperti kelembagaan olahraga KONI-KOI, kesejahteraan hidup para atlet, biaya pendanaan olahraga, larangan narkoba (anti-doping), olahraga dengan berbasis teknologi (ESports dan sport science), dan lain sebagainya. Dalam pembahasan RUU keolahragaan ini juga terjadi banyak dinamika dan perdebatan terkait pembahasan isu-isu olahraga yang krusial dan substansial. Namun, perdebatan tersebut terjadi atas niat dari para anggota dari berbagai fraksi dan pemerintah guna menyusun RUU keolahragaan dengan niat yang baik untuk kemajuan bidang olahraga di Indonesia. PBESI selaku regulator memiliki peranan krusial dalam pencegahan poaching di Indonesia. Dalam peraturan perundang-undangan Indonesia, adalah hal yang lumrah jika seorang atlet berpindah dari satu tim E-sports ke tim E-sports lainnya. Sehubungan dengan ini, terdapat dua upaya utama yang dilakukan oleh PBESI sebagai induk organisasi yaitu dengan menerapkan sistem pemantauan pada kontrak perjanjian kerja atlet yang telah disepakati dan membuat jadwal bursa transfer untuk atlet E-sports yang akan diterapkan secara nasional di Indonesia. Seorang olahragawan diperbolehkan untuk berpindah, namun harus mengikuti aturan yang ditentukan oleh induk organisasi cabang olahraga, federasi olahraga internasional dan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Praktik poaching memang tidak diatur secara tertulis dan jelas dalam peraturan PBESI, namun PBESI mengatur banyak hal guna mencegah terjadinya praktik poaching. Tim yang terbukti telah melakukan praktik poaching dapat dapat dicabut status kelasnya dalam hal tidak lagi memenuhi kewajibannya atau disebabkan suatu tindakannya, sesuai dengan pasal 7 ayat 3

peraturan PBESI. Kemudian peraturan PBESI pada pasal 8 ayat 6 yang menyatakan: “Setiap Tim E-sports Profesional Indonesia harus tunduk pada peraturan perundangundangan yang berlaku di Indonesia.” Sehubungan dengan adanya pasal tersebut maka suatu tim E-sports selain mentaati peraturan PBESI mereka juga harus mentaati lainnya terutama dengan undang-undang perseroan terbatas, tim E-sports yang merupakan badan hukum berbentuk perseroan terbatas harus patuh pada pasal 2 Undang-Undang nomor 40 tahun 2007 yang menjelaskan bahwa perseroan dalam menjalankan tujuannya dan kegiatan usahanya tidak boleh bertentangan atau menyimpang dari ketentuan peraturan undang-undang yang ada. Pasal tersebut dapat digunakan sebagai acuan terhadap tim E-sports guna membatasi tindakan mereka agar tidak melakukan praktik poaching terhadap tim lainnya. PBESI dapat menerapkan sistem pengawasan terhadap para atlet yang terdaftar pada tim E-sports sehingga apabila ada pemain yang tiba-tiba berpindah pihak ke tim lain maka dapat dilakukannya pemeriksaan terhadap atlet dan tim, sehingga dapat diketahui apakah atlet tersebut berpindah sesuai dengan ketentuan peraturan yang ada atau berpindah dikarenakan adanya praktik poaching. Oleh karena itu untuk setiap tim E-sport harus memiliki buku keanggotaan digital. Menurut peraturan PBESI, buku Keanggotaan Digital adalah buku yang dibuat secara digital dan memuat informasi Tim E-sports Profesional Indonesia dan Tim E-sports Amatir. Hal tersebut diperlukan guna mempermudah PBESI melakukan pengawasan. Selain itu pada pasal 7 ayat 5 PBESI juga menentukan setiap tim E-sports untuk menunjuk perwakilannya timnya baik amatir maupun profesional. Perwakilan tersebut akan membuat buku keanggotaan digital dengan cara melaporkan data-data anggota pemainnya ke PBESI.

Data yang diperlukan salah satunya adalah kontrak perjanjian kerja antara tim E-sports dengan atlet-atlet yang berada dibawah perusahaan tim E-sports tersebut. Keharusan ini menimbulkan terjadinya fungsi pengawasan dari PBESI terhadap setiap kontrak perjanjian kerja atlet dalam tim E-sports. Kontrak perjanjian kerja tersebut kemudian akan diperiksa dan diberikan masukan secara hukum oleh Bidang Hukum dan Legalitas PBESI, masukan tersebut disesuaikan dengan Regulasi PBESI yang berlaku, khususnya PBESI akan memberikan masukan mengenai klausula buyout dan transfer yang merupakan unsur penting yang dilanggar dalam praktik poaching. PBESI mengetahui bahwa praktik poaching sangat marak terjadi dalam dunia E-sports, oleh karena itu dalam regulasinya mengatur perpindahan dan pemberhentian atletnya. Tertulis dalam pasal 11 peraturan PBESI ayat 1 dan 2. Pengaturan pada pasal 11 ayat 2 tersebut guna memberikan wewenang kepada PBESI untuk mengatur ketentuan mengenai hal bursa transfer.

Aturan yang berlaku secara nasional ini berguna untuk mengatur tata cara transfer atlet yang berlaku bagi tim E-sports profesional dan juga amatir. PBESI akan berwenang untuk mengumumkan jadwal bursa transfer pada tiap tahunnya untuk mengatur tim E-sports yang akan melakukan transaksi perpindahan atlet pada waktu yang sama. Mekanisme ini dapat mencegah terjadinya praktik poaching karena transfer atlet hanya bisa dilaksanakan sesuai bursa transfer yang telah dipantau oleh PBESI.

Apabila praktik poaching sudah terjadi dapat dianggap sebagai bentuk pelanggaran sebagaimana diatur dalam pasal 42 ayat 3, pasal tersebut menjelaskan jenis pelanggaran diluar pertandingan yang mana mengatur pelanggaran yang terjadi pada perpindahan atlet yang tidak sah. Sehingga dalam pasal tersebut poaching dapat dikatakan sebagai sebuah pelanggaran dalam E-sports. Pelanggaran tersebut menimbulkan sanksi yang telah diatur juga oleh PBESI, pada pasal 42 ayat 4 huruf b sanksi yang diberikan kepada tim E-sports apabila melakukan pelanggaran terutama pelanggaran atas poaching adalah sanksi administratif. Dengan demikian PBESI dirasa sudah cukup memberikan peraturan yang cukup baik untuk mencegah terjadinya praktik poaching dalam E-sports, sehingga bergantung pada pihak-pihak dalam ekosistem E-sports yang perlu memahami hukum E-sports yang telah diberlakukan oleh PBESI.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Hubungan hukum antara atlit *e-Sports* sebagai pekerja dengan CV pemberi kerja yang bertindak sebagai pengusaha merupakan hubungan kerja. Sehingga apabila terjadi perselisihan antara atlit *e-Sports* dengan pengusaha CV pemberi kerja yang mempekerjakan atlit *e-Sports* tersebut maka penyelesaiannya menganut ketentuan dan mekanisme yang diatur di Undang-Undang Nomor 02 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial. Disamping itu juga penyelesaian perselisihan yang terjadi antara atlit *e-Sports* dengan pengusaha CV pemberi kerja juga dapat diselesaikan melalui mekanisme pengawasan ketenagakerjaan dan apabila terjadi pelanggaran tindak pidana hukum ketenagakerjaan maka dapat diselesaikan melalui badan pengawasan ketenagakerjaan ataupun POLRI.
2. Perlindungan hukum adalah pengakuan negara terhadap hak dan kewajiban warga negaranya melalui pembuatan seperangkat hukum positif. Di Indonesia sendiri, belum ada peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang e-sports. Meskipun demikian, dunia esport sejatinya sama dengan olahraga tetapi menggunakan media elektronik. Sehingga, pengaturan eksistensinya ada di dalam perangkat hukum tentang olahraga meskipun tidak dapat diberlakukan sepenuhnya.

Ketentuan di dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Teknologi jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik merupakan perangkat peraturan sekarang yang paling mungkin diberlakukan dan dapat dijadikan pegangan dalam pelaksanaan e-sports di Indonesia. Hal ini dikarenakan belum ada peraturan perundang-undangan yang mengatur dunia e-sports secara khusus dan komprehensif meskipun telah dibentuk lembaga-lembaga yang menaungi e-sports diatas.

Dunia e-sports tidak bisa dilepaskan dari kehadiran tim e-sports dan atletnya. Keduanya mempunyai hubungan timbal balik berdasarkan perjanjian. Adapun perjanjian yang dibuat bisa berupa perjanjian kerja atau perjanjian lain yang bersifat pertukaran kewajiban diantara keduanya.

Perjanjian kerja sepenuhnya tunduk dalam disiplin hukum ketenagakerjaan atau perburuhan. Hal ini diatur didalam Pasal 52 ayat 1 UU No.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan (UU Ketenagakerjaan)

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat diuraikan saran sebagai berikut :

1. Atlet e-Sport merupakan atlet yang terlibat dalam permainan E- Sport. Generasi tua menjadi tantangan terbesar dalam industri ini karena pandangannya mengenai e-Sport yang hanya sebatas pengisi waktu luang. Namun milenialis memiliki anggapan yang berbeda, e-Sport merupakan olahraga yang dapat ditekuni secara professional dan dapat dijadikan sebagai pekerjaan, saran dari kami selaku penulis untuk bisa secara bertahap memberikan edukasi kepada masyarakat yang masih awam terhadap dunia E-Sport untuk supaya tidak memandang E-asaport hanya dari perspektif negatifnya saja melainkan harus mengenal/mengetahui dampak positifnya juga.
2. Dan juga kepada pemerintah sekiranya perlu segera membuat seperangkat peraturan perundang-undangan yang khusus membahas dunia e-sports. Hal ini dikarenakan e-sports bukan bukan lagi suatu permainan, melainkan sudah menjadi industri dan bisnis di era digital. Oleh karena upaya perlindungan hukum bagi atlet e-sports dirasa sulit jika hanya berpedoman terhadap hukum positif, maka perjanjian dapat sedikit menjadi obatnya. Hal ini dikarenakan pada prinsipnya perjanjian adalah undang-undang bagi para pihak yang membuatnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Abdullah, A.I.A.M.Z, & Sumule, M (2018). Pengguna Game Online “Mobile Legends” Skripsi. Universitas Halu Oleo: FISIP

Lalu Husni, 2006, Pengantar hukum Ketenagakerjaan Indonesia, Grafindo, Jakarta

Nizam Zakka Arrizal, “Perlindungan Hukum Sebagai Instrumen Penjaga Muruah Bangsa Indonesia” (Seminar Virtual Nasional Muruah Bangsa dalam Bingkai Hukum, Bahasa, dan Sastra Universitas Hamzah, Medan, 2020).

Raharjo, Satjipto. Ilmu Hukum. (Bandung, PT.Citra Aditya Bakti, 2000), hlm.74

Situmorang, “Tinjauan Yuridis Tentang Perjanjian Kerja Bersama Ditinjau Dari Undang – Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan”. Lex Privatum Vol. I No. I, Maret 2013.

Subroto, Muhamad Ahkam. Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual), Jakarta: PT. Indeks. 2008.

Jurnal

Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance p-ISSN: 2797-9598 | e-ISSN: 2777-0621

Wahyunanda Kusuma Pertiwi, Peluang dan Tantangan Industri E-Sport di Indonesia Vol. 2 No. 3 September - Desember 2022

journal.stkipamanetalino.ac.id/index.php/JOSEPHA/article/download/154/111

journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/download/29509/12954

repository.unpar.ac.id/handle/123456789/10156

Wahyunanda Kusuma Pertiwi, Peluang dan Tantangan Industri E-Sport di Indonesia Vol. 2 No. 3 September - Desember 2022

Website

<https://conference.undana.ac.id/snor/article/download/394/334>

<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-iesf/>

<https://tekno.kompas.com/read/2022/06/10/14010037/sejarah-e-sports-di-dunia-turnamen-dan-game-pertama-hingga-masuk-cabang?page=all>

<https://www.brilio.net/stories/esport/>

Perundang-Undangan

Undang Undang No.13 tahun 2003

Undang-Undang No.3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2003

Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sport Di Indonesia