

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP *PLAYER E-SPORT* YANG DIRUGIKAN OLEH MANAGEMEN YANG MENAUNGINYA

Yati Nurhayati^{*1}, Rina Auliana², Rinny³, Noorsyaidah⁴, Hafizatzahra⁵

Fakultas Hukum Universitas Islam Kalimantan MAB

Jl. Adhyaksa No. 2, Sungai Miai, Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin

Email: yn.fhuniska@gmail.com¹, rinaauliana.law@gmail.com², rinnyrin20@gmail.com³,
Norsyaidahnrsyaidah@gmail.com⁴, Hafizatzahra@gmail.com⁵

Abstract: The purpose of this writing is to be able to find out the regulation of electronic sports in Indonesia and legal protection for electronic sports players who are harmed by the management that oversees them. The author uses normative research methods, the analytical descriptive nature of research, and makes legal comparisons with several countries through statutory and conceptual approaches. The results of this study are arrangements for supervising electronic sports activities in Indonesia contained in the Regulation of the Indonesian Electronic Sports Board of Management Number: 034/PB-ESI/B/VI/2021 concerning Organizing Electronic Sports Activities in Indonesia. legal protection for E-Sport players who are harmed by the management that oversees them there is a working relationship, namely the attachment to a work contract that binds each other between E-Sport s players and the management that oversees them. This can be resolved through an alternative dispute resolution institution based on article 102 of Law no. 11 of 2022 concerning Sports, namely an arbitration body specifically in the field of sports. However, it is felt that efforts to protect electronic sports players have not been able to accommodate them comprehensively, so they need protection with legal certainty.

Keywords: E-Sport ; BAKI; Athlete Protection.

Abstrak: Tujuan dari penulisan ini untuk dapat mengetahui pengaturan olahraga elektronik (E-Sport) di Indonesia dan perlindungan hukum terhadap player E-Sport yang dirugikan oleh manajemen yang menaunginya. Penulis menggunakan metode penelitian normatif, sifat penelitian deskriptif analitis, dan melakukan perbandingan hukum dengan beberapa negara melalui pendekatan peraturan perundang-undangan, dan pendekatan konseptual. Adapun hasil penelitian ini adalah pengaturan untuk mengawasi kegiatan E-Sport di Indonesia tertuang dalam Peraturan Dewan Pengurus Olahraga Elektronik Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Olahraga Elektronik di Indonesia. perlindungan hukum terhadap player E-Sport yang dirugikan oleh manajemen yang menaunginya terdapat adanya suatu hubungan kerja yakni keterikatan kontrak kerja yang mengikat satu sama lain antara pemain E-Sport s dengan manajemen yang menaunginya. Hal ini dapat diselesaikan melalui lembaga alternatif penyelesaian sengketa berdasarkan Pasal 102 Undang-Undang No. 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan yakni Badan arbitrase khusus bidang olahraga. Namun, upaya perlindungan terhadap player E-Sport dirasakan belum dapat mengakomodir secara komprehensif sehingga perlu perlindungan yang berkepastian hukum.

Kata Kunci : E-Sport ; BAKI; Perlindungan Atlet.

PENDAHULUAN

Olahraga adalah serangkaian gerak raga yang dilakukan oleh orang dengan sadar secara teratur dan terencana untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya.¹ Olahraga Elektronik atau yang sering disebut *E-Sport* saat ini menjadi fenomena global yang bermula dari sebuah kompetisi yang diadakan oleh suatu komunitas.² *E-Sport* adalah kependekan dari *Electronic Sports* yang saat ini telah menggeser olahraga yang lebih populer seperti sepak bola atau bola basket. *E-Sport* merupakan olahraga modern yang saat ini cukup populer dan menjanjikan di Indonesia. Di kalangan industri sekarang, gaming saat ini menjadi lebih terorganisir. Oleh karena itu, setiap pemain baik secara individu maupun secara team dapat berdiri sendiri untuk menjadi nomor satu. Bahkan di seluruh penjuru dunia, baik penonton dan peserta *E-Sport* sangatlah kuat. Dengan adanya keterlibatan antara penonton dan peserta menjadi salah satu faktor terbesar yang mendukung perkembangannya.

Menurut Harvard International Review, *E-Sport* semakin berkembang pesat seiring munculnya berbagai wadah untuk para *gamers*. Mengutip catatan *E-Sport* Amerika, kompetisi *E-Sport* pertama diadakan pada tahun 1970-an di Universitas Stanford dengan penghargaan langganan satu tahun di majalah *Rolling Stone* yang pada saat itu *game* yang dimainkan adalah *Spacewar*, *game* keluaran tahun 1990-an. Ada beberapa genre *game* yang dapat dikatakan sebagai olahraga yaitu, *multiplayer online battle arena* (MOBA), *first person shooter* (FPS), *real time strategy* (RTS), sampai permainan olahraga (*sports games*) yang benar-benar berkaitan dengan olahraga sebagai contoh sepakbola elektronik (*e-football*).³ Para penggemar permainan *game* MOBA yang bisa dimainkan lewat komputer ataupun gawai, peminatnya mulai dari anak-anak hingga para *pro player* yang mana untuk saat ini yang sangat disayangkannya belum ada fasilitas-fasilitas yang membantu mereka dengan baik.⁴

Berdasarkan pada developer *Game*, ada dua jenis *E-Sport* yakni developer aktif dan tidak aktif. Tentu saja, *E-Sport* yang paling populer dan berkembang pesat adalah para

¹ Giriwijoyo S, (2005), *Ilmu Faal Olahraga*, Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia, hlm. 30.

² E-Sportssnesia, "Apa Itu E-Sports" dapat di akses online [https:// E-Sportssnesia.com/penting/apa-itu- E-Sportss/](https://E-Sportssnesia.com/penting/apa-itu-E-Sportss/), tanggal 31 Januari 2023.

³ Indro, I., & Kurnia, A., S., (2020), E-Sports Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial, *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, Volume 1 Nomor 2, <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4351>, hlm. 913-928.

⁴ Martin, B., & Ratnaningrum, D., (2019), Stadium Turnamen E-Sports Di Jakarta, *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, pernacangan, Arsitektur (Stupa)*, Volume 1 Nomor 1, <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3984>, hlm. 659-669.

developer aktif dan terlibat dengan komunitas untuk menyelenggarakan turnamen. Hal ini dikarenakan adanya ikatan emosional antara penonton dan pemain. Dengan adanya *platform streaming* seperti *Twitch* juga memungkinkan penonton dari seluruh dunia untuk menonton secara gratis membuat ikatan itu semakin kuat. Seiring dengan perkembangan zaman maka kesempatan peluang karir juga semakin tak terbatas khususnya pada atlet dan pelatih. Dengan adanya sarana yang memadai akhirnya mendorong orang-orang untuk membuat kompetisi antar pemain.⁵

Game E-Sport memang tidak bisa dipungkiri karena memang sedang dalam performa yang meningkat pesat saat ini. dimana *game* benar-benar menjadi lebih menarik jika ada kompetisi *E-Sport* yang merangkul semua pemain, pelaku dan komunitas di dalamnya. Di Indonesia sendiri sudah cukup banyak *game E-Sport s* yang dimainkan dan semakin populer dari hari ke hari, yang diciptakan dan didesain secara kompetitif. contohnya *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *FIFA*, *PUBG PC*, *PES* , *Arena of Valor*, *DOTA 2* , *Clash Royale*, *Point Blank*.⁶

Berdasarkan laporan yang dirilis Newzoo, pada 2019 nilai pasar *game* global akan mencapai US\$152 miliar (sekitar Rp2,15 kuadriliun), meningkat 9,6 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Indonesia sendiri merupakan salah satu pasar video *game* terbesar di Asia Pasifik, dengan angka mencapai US\$941 juta (sekitar Rp 13 triliun). Melihat angka tersebut, tidak heran jika industri *E-Sport* juga berkembang pesat.⁷

Munculnya E-Sports ini memunculkan paradigma mengenai *E-Sports* ini juga banyak menimbulkan argumentasi di masyarakat karna memuat kata *sport* di dalamnya,⁸ namun sejak berkembangnya industri *E-Sport*, stigma masyarakat terhadap *mobile game* mulai berubah. Di Indonesia, sejak masuknya kategori *E-Sport* ke dalam kompetisi berskala internasional, komunitas *E-Sport* semakin berkembang untuk melatih dan menanamkan generasi muda unggul yang dapat mewakili Indonesia dalam kompetisi *E-Sport* berskala internasional.⁹

⁵ Glints, “Serba-serbi *E-Sportss*” dapat di akses online <https://glints.com/id/lowongan/E-Sportss-adalah/#.Y9h74nZBzIV>., tanggal 31 Januari 2023.

⁶ Upstation, “*Game E-Sportss yang Paling Banyak Dimainkan di Indonesia*” dapat di akses online <https://www.upstation.asia/10-game-E-Sportss-paling-banyak-dimainkan-indonesia/>., tanggal 31 Januari 2023.

⁷ Binus, “*Perkembangan E-Sports di Indonesia*” dapat diakses online (Restika, Apa Itu E-Sportss?, 2018)., tanggal 31 Januari 2023.

⁸ Kurniawan, F., (2020), *E-Sports Dalam Fenomena Olahraga Kekinian*, *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Volume 15 Nomor 2, <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>, hlm. 61-66.

⁹ *Ibid.*

Berkembang pesatnya peminat olahraga *E-Sport* di Indonesia menarik perhatian pemerintah untuk ikut serta mengembangkan olahraga *E-Sport* di Indonesia agar dapat bersaing di tingkat nasional maupun Internasional. Hal tersebut terlihat dari terbentuknya organisasi Badan Pengelolaan *E-Sports* Indonesia (PBESI) yang diakui oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Menurut Peraturan Badan Pengelola *E-Sports* Indonesia No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan Kegiatan *E-Sports* di Indonesia Atlet *E-Sports* dibagi menjadi 2 kategori, yaitu atlet profesional dan pemain amatir. Para atlet *E-Sports* di Indonesia saat ini didominasi oleh kalangan remaja, meskipun masih sangat muda mereka memiliki kemampuan yang sangat hebat untuk mewakili Indonesia dalam pertandingan *E-Sports* di skala Internasional.¹⁰

Tim *E-Sport* di Indonesia sendiri berbentuk Perseroan Terbatas (PT), dimana sistem kerjanya mengikuti peraturan PT dan berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas. Sebelumnya, *E-Sport* tidak memiliki landasan hukum yang pasti dan hanya berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Namun dengan semakin populernya *E-Sport* di Indonesia, Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (KEMENPORA) mendesak untuk membuat regulasi yang mengatur *E-Sport* untuk memberikan kepastian hukum bagi pemain dan tim *E-Sport* di Indonesia. Hingga akhirnya PBESI memberlakukan Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan *E-Sport* di Indonesia.

Meskipun dengan berlakunya Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan *E-Sport* di Indonesia, peraturan tersebut masih belum mengatur secara signifikan mengenai perlindungan terhadap pemain (*player*). Maka sangat diperlukan upaya perlindungan hukum terhadap *player E-Sport* dengan tujuan untuk menghindari terjadinya kecurangan oleh pihak yang menaunginya.¹¹ Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk melindungi pemain *E-Sports* dari *poaching* (pelanggaran terhadap perpindahan atlet) yang memberikan wewenang secara tidak langsung kepada PBESI untuk melakukan

¹⁰ Jasmine, N. M., (2021), Gambaran Psychological Well-Being pada Pro-player Tim E-Sport Indonesia, *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, Volume 1 Nomor 2, <https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i2.28748>

¹¹ Bureaucracy, "*Pencegahan Pembajakan Atlet E-Sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim E-Sports*" dapat di akses online <http://bureaucracy.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/view/61>., tanggal 31 Januari 2023.

pengawasan pada pemain *E-Sports* yang ada di Indonesia.¹² Selain itu, pemain *E-Sports* juga dapat mencegah dan/atau mengatur masalah *poaching* dalam kontrak kerja bersama dengan atlet yang menjadi bentuk upaya hukum sekaligus kunci utama untuk membatasi atlet agar tidak terlibat dalam praktik *poaching*.¹³

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Pendahuluan di atas, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan olahraga elektronik (*E-Sport*) di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap player *E-Sport* yang dirugikan oleh manajemen yang menaunginya?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dan dianggap sebuah *blueprint* dari suatu penelitian berarti segala bentuk gerak-gerik dan kegiatan dalam sebuah penelitian tercermin di dalam sebuah metode penelitian.¹⁴ Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif untuk menemukan kebenaran koherensi, yaitu aturan hukum yang sesuai dengan norma hukum dan apakah norma yang merupakan perintah dan larangan itu sesuai dengan prinsip hukum dan apakah tindakan seseorang sesuai dengan norma hukum dan prinsip hukum.¹⁵ Metode penelitian adalah penelitian Hukum Normatif yang bersifat deskriptif analitis, yaitu memberikan gambaran suatu keadaan objek yang sebenarnya akan diteliti berdasarkan kajian peraturan perundang-undangan. Menurut Sudikno Mertokusumo, penelitian hukum Normatif meliputi asas-asas hukum dan kaidah-kaidah hukum yang bermakna dalam arti nilai (norma), peraturan dan sistem hukum yang konkrit. Selain itu, penulis akan menggunakan metode perbandingan hukum. Penelitian hukum normatif memiliki karakteristik sebagai penelitian kepustakaan (*literature research*) yang beda dengan metode penelitian lainnya (*non-doctrinal*) yang memiliki karakteristik penelitian lapangan (*field study*)¹⁶. Dalam hal ini, Penulis akan melihat evolusi dari segi aspek hukum mengenai

¹² Cantika Maulidea, A. M. (2022). Pencegahan Pembajakan Atlet *E-Sport* Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim *E-Sport*, Volume 2 Nomor 3 September-Desember 2022, *Bureaucracy Journal: Indonesian Journal of Law And Social-Political Governance*, hlm. 781.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Sri Mamudji, et.al., (2005), *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*, Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, hlm. 21.

¹⁵ Peter Mahmud Marzuki, 2019, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Jakarta: Prenada Media Group (Divisi Kencana)

¹⁶ Nurhayati, Y., Ifrani, I., Said, M. Y., 2021, "Metodelogi Normatif dan Empiris dalam Perspektif Ilmu Hukum", *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia (JPHI)*, Volume 2 Nomer 1, hlm. 1-20

E-Sport yang dikembangkan di negara lain di Asia sebagai perbandingan untuk bahan analisis dari segi aspek hukum sebagai tolak ukur dalam menganalisis *E-Sport* di Indonesia khususnya dalam aspek perlindungan hukum terhadap pemain *E-Sport* di Indonesia. Sebagai standar dalam menganalisis aspek hukum *E-Sport* di Indonesia, khususnya terkait masalah perlindungan terhadap para pemain *E-Sport*.

PEMBAHASAN

A. Pengaturan Olahraga Elektronik (*E-Sport*) di Indonesia

General Manager *E-Sport* Indonesia telah resmi mengeluarkan regulasi untuk mengawasi kegiatan *E-Sport* di Indonesia. Pengaturan ini tertuang dalam Peraturan Dewan Pengurus Olahraga Elektronik Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Olahraga Elektronik di Indonesia (Peraturan PBEI Nomor 34 Tahun 2021). Pada dasarnya *E-Sport* adalah cabang olahraga prestasi dan profesional melalui permainan kompetitif yang diakui di tingkat nasional oleh Dewan Pusat Olahraga Elektronika Indonesia. Di Indonesia sendiri, tim *E-Sport* yang tumbuh signifikan antara lain EVOS *E-Sport* s, Team RRQ, ONIC *E-Sport* s, Bigetron Ra, dll. Tim *E-Sport* s sendiri terbagi menjadi tim *E-Sport* profesional dan tim *E-Sport* amatir karena tim *E-Sport* s profesional juga terbagi menjadi dua divisi, yaitu tim *E-Sport* profesional Indonesia dan tim *E-Sport* profesional asing. Bagi tim *E-Sport* profesional Indonesia, harus memenuhi syarat administrasi dan syarat prestasi, serta sekurang-kurangnya memenuhi syarat administrasi (Pasal 8 Peraturan PBEI No. 34 Tahun 2021). Dilihat dari syarat administrasi tersebut, dapat dikatakan bahwa sebuah tim *E-Sport* harus memiliki badan hukum berupa PT (Perseroan Terbatas). Dengan demikian, tim *E-Sport* harus mematuhi Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas dan perubahannya atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penciptaan Lapangan Kerja.¹⁷

Dasar hukum *E-Sport* dapat ditemukan pada penjelasan Pasal 20 Ayat (5) huruf m UU Keolahragaan yaitu:

“Olahraga Berbasis Teknologi” adalah olahraga kompetitif dan dan interaktif yang menggunakan perantara perangkat dan/atau peralatan melalui pemanfaatan inovasi teknologi elektronik”

¹⁷ Smart Legal.id, “Tim *E-Sports* Wajib Memiliki PT? Begini Ketentuannya!” dapat di akses online (Salsabila, 2021)., tanggal 1 februari 2023.

Yang dimaksud dengan “Perantara Perangkat” sebagaimana dimaksud di atas antara lain komputer, laptop, konsol, simulator, dan gadget. Dengan demikian dapat dipahami bahwa *E-Sport* di Indonesia dikenal sebagai *E-Sport* atau olahraga berbasis teknologi dan telah diakui secara hukum sebagai cabang keolahragaan. Dalam Perpres 97/2019 tidak ditemukan peraturan mengenai *E-Sport* melainkan memuat pengaturan mengenai tentang pembatasan pada pengembang aplikasi dan *game* di ruang lingkup ekonomi kreatif, sebagaimana di atur pada Ayat (1) dan menjadi tugas dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif untuk membantu Presiden dalam mengelola pemerintah negara dibidang pariwisata dan ekonomi kreatif.

E-Sport sendiri termasuk cabang olahraga salah satunya yaitu olahraga prestasi berdasarkan Pasal 1 angka 12 Undang-Undang No. 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan yaitu:

Olahraga Prestasi Olahraga yang membina dan mengembangkan Olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi Keolahragaan.

Namun lebih lanjut, Pasal 21 Ayat (1) dan (2) UU Keolahragaan mengatur bahwa olahraga berbasis teknologi digital/elektronik diselenggarakan dalam lingkup olahraga prestasi, olahraga pendidikan, dan olahraga masyarakat. Penyelenggaraan *E-Sport* ini tetap diarahkan pada kebugaran, kesehatan, dan interaksi sosial.

Akibat perkembangan *E-Sport* di Indonesia diikuti terbentuknya IESPA (*Indonesian Electronic Sports Association*) sebagai induk *E-Sport* di Indonesia. Dilansir dari laman IESPA, untuk mendapatkan pengesahan IESPA sebagai induk organisasi, maka para pendiri mengajukan permohonan untuk bergabung dengan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Indonesia). Sebagai permulaan, IESPA telah diterima sebagai anggota percobaan dengan terdapat kepengurusan minimal di 6 provinsi. Sebagai trial member, FORMI membantu IESPA untuk bergabung dengan *International Electronic Sports Federation* (IESF). Pada November 2013, IESPA diterima sebagai anggota Rapat Umum IESF di Bucharest, Romania.

Pasal 1 angka 24 Undang-Undang Keolahragaan menjelaskan induk organisasi cabang adalah organisasi olahraga yang mensponsori, mengembangkan, dan mengkoordinasikan 1 (satu) cabang olahraga, jenis olahraga, atau gabungan organisasi cabang olahraga dari 1 (satu) jenis olahraga yang menjadi *anggota federasi cabang olahraga internasional*. Dengan

bergabung menjadi anggota IESF, maka IESPA sah secara hukum berdasarkan Undang-Undang sebagai induk organisasi cabang olahraga.

Namun belum ada dasar hukum yang secara khusus mengatur tentang *E-Sports*. Tetapi, *E-Sport* di Indonesia saat ini dapat tunduk pada Undang-Undang Keolahragaan, atas dasar pemerintah pusat dan pemerintah daerah mempromosikan dan mengembangkan *E-Sport* saat ini.¹⁸

- Hak dan Hubungan Kerja Atlet *E-Sports* dengan Tim *E-Sports*

Peraturan PBESI 034 Tahun 2021 mengatur hak Atlet *E-Sports* profesional dari Tim *E-Sports* Profesional, yakni;

1. Upah bulanan baik sebagai Pemain aktif maupun sebagai Pemain cadangan berdasarkan kontrak kerja;
2. Atlet Profesional dengan kontrak kerja dalam jangka waktu minimal 1 tahun dapat mendiskusikan kontrak kerja setiap 4 hingga 6 bulan untuk kenaikan upah yang kenaikan upahnya dinilai berdasarkan prestasi masing-masing atlet profesional;
3. program jaminan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Ketenagakerjaan;
4. asuransi kesehatan dan asuransi perjalanan baik domestik maupun internasional;
5. bagian keuntungan atas penayangan atau publikasi hak wajah (images rights); dan
6. pemberian persetujuan sehubungan dengan klausul buyout dan transfer dalam Kontrak Kerja termasuk persetujuan terhadap pemutusan hubungan kerja dalam Kontrak

dalam kontrak kerja biasanya tertera secara jelas bahwa pekerja memiliki hak mendapat kebijakan perusahaan yang sesuai dengan Undang-Undang Ketenagakerjaan yang berlaku di Indonesia.¹⁹ Berdasarkan ketentuan tersebut dapat diketahui bahwa hubungan Atlet *E-Sports* profesional dengan Tim *E-Sports* adalah berdasarkan kontrak kerja, sehingga ketentuan dalam kontrak kerja antara Atlet *E-Sports* profesional dengan Tim *E-Sports* profesional juga tunduk pada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan jo. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja berikut peraturan-peraturan turunannya.²⁰ Isi dalam kontrak perjanjian kerja antara tim *E-sports* dan atlet *E-sports* yang termuat adalah berupa hak dan kewajiban dari kedua pihak yaitu antara

¹⁸ Hukum Online, “Dasar Hukum *E-Sportss* di Indonesia” dapat di akses online <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ini-dasar-hukum-iE-Sports-i-di-indonesia-lt5b57f5f02a085>., tanggal 1 februari 2023.

¹⁹ Salim, H., (2007), Perkembangan Hukum Jaminan Indonesia, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

²⁰ Siplawfirm, “*E-Sportss* dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia” dapat diakses online <https://siplawfirm.id/E-Sportss-dalam-peraturan-perundang-undangan-di-indonesia/?lang=id>., tanggal 21 Februari 2023.

atlet *E-sports* dan tim *E-sports* tersebut, jam kerja atlet atau jadwal latihan untuk bermain *game*, pembayaran upah, dan metode penyelesaian sengketa antar pihak.²¹

Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (Kemenpora RI) mendorong olahraga *E-Sport* menjadi kuat dalam perkembangan olahraga industri tanah air. Sehingga, di masa depan *sport industry E-Sport* tanah air mampu bersaing dengan gempuran *game-game* dari luar negeri.²²

Peraturan Pengurus Besar *E-Sport* Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *E-Sport* s di Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang No. 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan, serta Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.

Adapun ruang lingkup peraturan kegiatan *E-Sport* tercantum dalam Pasal 2 tentang pelaksanaan kegiatan *E-Sports*, yang meliputi:

- a. standardisasi Pemain dan Atlet Profesional *E-Sport* s;
- b. pembinaan dan pengembangan *E-Sport* s;
- c. Tim *E-Sport* s;
- d. keanggotaan Pemain;
- e. perpindahan dan pemberhentian Pemain dan Atlet Profesional;
- f. Liga *E-Sport* s dan Turnamen *E-Sport* s;
- g. Pekan Olahraga Nasional;
- h. acara multi olahraga (multi-sports event);
- i. platform *E-Sport* s Indonesia;
- j. Vendor penyelenggara Liga *E-Sport* s dan Turnamen *E-Sport* s;
- k. ketentuan perwasitan;
- l. prosedur pemeriksaan masalah pertandingan;
- m. hak siar dan akses media;
- n. pembinaan Atlet Profesional Indonesia;
- o. pemusatan pelatihan nasional;
- p. *Game* dan penerbit *Game*;
- q. sponsor;
- r. anti-Doping;
- s. pelanggaran dan sanksi; dan
- t. penyelesaian sengketa.

²¹ Agung, I. P. S., (2021), Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur, *Jurist-Diction*, Volume 4 Nomor 6, <https://doi.org/10.20473/jd.v4i6.31850>, hlm. 2365.

²² Kemenpora, "*Kemenpora RI Dukung Piala Presiden E-Sports 2022 Menjadi Kuat Dalam Perkembangan Industri Olahraga Indonesia*" dapat diakses online <https://www.kemenpora.go.id/detail/2425/kemenpora-ri-dukung-piala-presiden-E-Sports-2022-menjadi-kuat-dalam-perkembangan-industri-olahraga-indonesia>., tanggal 21 Februari 2023.

Seluruh peraturan tentunya harus diikuti oleh semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan *E-Sport* di Indonesia, sebagaimana tercantum dalam butir-butir dalam Pasal 3, yaitu:

- a. Administrator;
- b. atlet profesional;
- c. perwakilan tim, wasit dan komite wasit, pemain dan pemain amatir;
- d. vendor (penerbit *game*);
- e. tim *E-Sports*, dan;
- f. PBESI; ;

Peraturan yang dikeluarkan oleh PBESI mengenai Peraturan Pelaksanaan Kegiatan *E-Sport* di Indonesia, khususnya Pasal 39 sebagai berikut:

- a. Ayat 2 : bahwa PBESI merupakan satu-satunya induk organisasi cabang olahraga yang berhak menentukan suatu *game* yang dapat diakui sebagai *E-Sport* di Indonesia.
- b. Ayat 5 : PBESI tidak hanya mengatur *game E-Sport* tetapi juga *game* secara umum. IGRS adalah perwujudan dari Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika no 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik berdasarkan kategori konten *game* dan kelompok usia pengguna. *Game* Indonesia sendiri ini masuk wilayah IGRS. Dalam regulasi IGRS, Penerbit *game* bisa mendaftarkan *game* buatan mereka tetapi bersifat sukarela bukan bersifat wajib.

Mengenai Ayat 5, indikasi monopoli di ranah *E-Sport* sangat mungkin terjadi karena PBESI mewajibkan publisher untuk mendaftarkan *game* mereka apabila ingin beroperasi dan mengadakan kegiatan *E-Sport* yang diakui di Indonesia.

- c. Ayat 6 : penerbit *game* yang menginginkan *game* terdaftar miliknya diakui sebagai *game E-Sport* secara nasional wajib melakukan permohonan kepada PBESI dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.
- d. Ayat 7 : Permohonan pengakuan sebagai *game E-Sport* s pada PBESI harus memiliki persyaratan:
 1. *Game* tersebut sudah diterima oleh masyarakat Indonesia secara luas
 2. Memiliki sistem pertandingan kompetitif antarpemain (*player vs player*) atau antartim (*team vs team*)

Yang menjadi permasalahan yaitu pada poin a, dimana tidak dijelaskan kriteria *game* seperti apa yang sudah diterima oleh masyarakat Indonesia secara luas. Namun melihat pernyataan PBESI pada acara Eksibisi PON XX Papua 2021, salah satu *game E-Sport* yang

dipertandingkan adalah *E-Football PES 2021* versi konsol beserta dua *game* lainnya untuk platform smartphone yaitu *Free Fire* dan *Mobile Legends*. Namun jika diteliti lebih lanjut, masyarakat lebih mudah mengakses PC dibanding konsol sehingga dalam poin a dalam Pasal 39 Ayat 7 tidak selaras dengan fakta lapangan.

- e. Ayat 9 : PBESI bekerja sama dengan aparat penegak hukum dan pihak terkait untuk menghapus dan menghentikan akses dari suatu *game* dan *game E-Sport* yang tidak diakui oleh PBESI. Artinya akan ada pembatasan arus masuk *game* di Indonesia dengan cara pemblokiran bagi *game* yang tidak terdaftar.²³

B. Perlindungan Hukum Terhadap Player *E-Sport* Yang Dirugikan Oleh Manajemen Yang Menaunginya

Hubungan kerja merupakan hubungan antara pekerja dengan pemberi kerja, dengan pekerja memberikan kesanggupan untuk bekerja pada pemberi kerja dengan kewajiban pemberi kerja sanggup memberikan upah sebagai imbalan sesuai dengan apa yang telah disepakati.²⁴ Hubungan kerja antara pemain *E-Sports* dengan manajemen yang menaunginya mengenai keterikatan kontrak kerja yang mengikat satu sama lain. Seorang atlet harus dapat bernegosiasi dengan manajemen tim *E-sports* atau dengan induk organisasi olahraga yang mengharap mereka mewakili dipertandingan atas nama tim ataupun atas nama negara.²⁵ Apabila perjanjian kontrak kerja tersebut telah berakhir masa kontraknya, maka para atlet *E-sports* berhak untuk memilih berhenti dari tim tersebut atau melanjutkan perpanjangan masa kontrak perjanjian kerja tersebut.²⁶

Munculnya sebuah sengketa hukum dengan pihak tertentu dapat diajukan sebuah tuntutan hak ke pengadilan untuk menghindari adanya “*eigenrichting*” atau main hakim sendiri.²⁷ Apabila terjadi sengketa di kemudian hari, maka salah satu penyelesaiannya bisa menggunakan metode litigasi atau non-litigasi, dengan pilihan tersebut kita dapat menciptakan sistem pengklasifikasian dari sengketa dan sarana penyelesaiannya.²⁸ Dimana,

²³ Indosport.com, “Aturan game *E-Sports* yang tidak sesuai fakta” dapat diakses online (Martini, 2021)., tanggal 25 Februari 2023.

²⁴ Wijayanti, A., (2011), *Menggugat Konsep Hubungan Kerja*, Vol. 1, Lubuk Agung.

²⁵ Janika, Y. Z., & Mashudi, M., (2020), Perjanjian Kerja Antara Atlet Sepakbola Profesional Dengan Klub Sepakbola. *Jurnal Pro Hukum : Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik*, Volume 8 Nomor 2, <https://doi.org/10.55129/jph.v8i2.955>, hlm. 262–275.

²⁶ Dewi, N., (2019), Hubungan Kerja Antara Atlet E-Sports Dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja, *Jurist-Diction*, Volume 2, <https://doi.org/10.20473/jd.v2i1.12111>, hlm. 256.

²⁷ Sudikno Mertokusumo, (2009), *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Yogyakarta: Liberty, hlm. 52.

²⁸ Rachmadi Usman, (2013), *Pilihan Penyelesaian Sengketa di Luar Pengadilan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

penyelesaian sengketa secara litigasi merupakan sarana akhir (*ultimum remedium*) setelah alternatif penyelesaian sengketa lain tidak membuahkan hasil.²⁹

Badan Arbitrase Keolahragaan Indonesia (selanjutnya disebut BAKI). Menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 30 tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (selanjutnya disebut Undang-Undang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa) yang dimaksud dengan arbitrase adalah cara penyelesaian suatu sengketa perdata diluar peradilan umum yang didasarkan pada perjanjian yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa.³⁰ Jika arbitrase dijalankan tanpa adanya perjanjian arbitrase di antara para pihak yang bersengketa, maka itu tidak termasuk ke dalam arbitrase.³¹ Penggunaan lembaga arbitrase dalam penyelesaian sengketa olahraga serta konflik lain yang terpaut dengan pembinaan organisasi olahraga telah diatur dalam Pasal 88 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.³²

Mengenai penyelesaian sengketa BAKI yang bertindak sebagai lembaga Arbitrase, sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1 angka 8 UU Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa tentang lembaga arbitrase. Pada umumnya lembaga arbitrase mempunyai kelebihan dibandingkan dengan peradilan, antara lain :

- a. Dijamin kerahasiaan sengketa para pihak.
- b. Dapat dihindari kelambatan yang diakibatkan karena hal prosedural dan administratif.
- c. Para pihak dapat memilih arbiter yang menurut keyakinannya mempunyai pengetahuan, pengalaman, serta latar belakang yang cukup mengenai masalah yang disengketakan, jujur dan adil.
- d. Para pihak dapat menentukan pilihan hukum untuk penyelesaian masalah serta proses dan tempat penyelenggaraan arbitrase.
- e. Putusan arbitrase merupakan putusan yang mengikat para pihak dengan melalui tata cara (prosedur) sederhana saja ataupun langsung dapat dilaksanakan.

Arbitrase yang diatur dalam Undang-Undang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa merupakan cara penyelesaian suatu sengketa yang dibuat berdasarkan atas

²⁹ Dr. Frans Hendra Winarta, S.H., M.H., (2016), *Hukum Penyelesaian Sengketa*, edisi ke-2, cetakan ke-3, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 1-2.

³⁰ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa

³¹ Paustinus Siburian, (2004), *Arbitrase Online (Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdagangan Secara Elektronik)*, Jakarta: Djambatan, hlm. 42.

³² Saputra, M. F., dan Nurhayati, Y., (2020), Dualisme Lembaga Arbitrase Dalam Penyelesaian Sengketa Olahraga di Indonesia, *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia (JPHI)*, Volume 1 Nomor 1 Oktober 2020, hlm. 16.

perjanjian tertulis dari para pihak. Dalam perjanjian kontrak, terdapat asas kebebasan berkontrak (*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.³³ Kehendak bebas ini dapat dituangkan dalam perjanjian tertulis yang mereka buat sebelum atau sesudah terjadi sengketa sesuai dengan asas kebebasan berkontrak dalam hukum perdata.³⁴ Kemudian, sesuai dengan asas *pacta sunt servanda*, perjanjian yang memuat penyelesaian melalui arbitrase dan alternatif penyelesaian sengketa tersebut mengikat para pihak dan berlaku sebagai undang-undang dan hakim atau pihak ketiga harus menghormati substansi kontrak yang dibuat para pihak dengan tidak boleh melakukan intervensi terhadap substansi kontrak.³⁵ Penyelesaian sengketa menggunakan arbitrase memiliki ciri tersendiri, yaitu:

- a. Adanya kontroversi di antara para pihak;
- b. Kontroversi tersebut diajukan kepada arbitrase;
- c. Arbiter diajukan oleh para pihak atau ditunjuk oleh badan tertentu;
- d. Arbiter adalah pihak di luar badan peradilan umum;
- e. Dasar pengajuan sengketa ke arbitrase adalah perjanjian;
- f. Arbiter melakukan pemeriksaan sengketa;
- g. Setelah memeriksa sengketa, arbiter akan melakukan dan memberikan putusan arbitrase tersebut dan mengikat para pihak.³⁶

Pihak yang bersengketa yaitu pemain *E-Sport* dengan pihak manajemen yang menaunginya harus menerima, menjalankan atau mematuhi keputusan BAKI, yang artinya para pihak setuju sejak semula untuk menerima putusan tersebut secara final dan mengikat³⁷ dengan penuh rasa tanggung jawab. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga jangan sampai penyelesaian sengketa melalui cara arbitrase yang ditempuh BAKI menjadi berlarut-larut atau tidak terselesaikan. Tetapi faktanya, penyelesaian sengketa yang dilakukan oleh pihak manajemen tidak menggunakan cara yang sesuai dengan kontrak kerja yang telah disepakati. Manajemen menggunakan pilihan lain yang tidak dicantumkan dalam kontrak kerja pemain *E-Sport*. Pihak manajemen memberikan dua pilihan kepada para atlet menyangkut

³³ H.S. Salim. 2006, *Hukum Kontrak, Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Cetakan Ketiga. Sinar Grafika. Jakarta.

³⁴ Abdulkadir Muhammad, (1993), *Pengantar Hukum Perusahaan Indonesia*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, hlm. 276.

³⁵ Yunanto, (2019), Hakikat Asas Pacta Sunt Servanda Dalam Sengketa Yang Dilandasi Perjanjian, *Law, Development & Justice Review*, Volume 2 Nomor (2019) Mei 2019, e-ISSN: 2655-1942, hlm. 48.

³⁶ Pasal 1 angka 8 Undang-Undang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa tentang Lembaga Arbitrase

³⁷ M. Husseyn Umar, Supriyani Kardono, (1995), *Hukum dan Lembaga Arbitrase di Indonesia*, Jakarta: Komponen Hukum Ekonomi Elips Project, hlm. 2.

remunerasi (penggajian), yang pertama, pihak manajemen klub memberikan penggajian yang terutang atau belum terselesaikan secara penuh, tetapi belum ada kepastian kapan akan diberikan. Kedua, pihak manajemen klub memberikan penggajian 20% dua bulan gaji dalam waktu satu bulan. Jika dilihat dari Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 102 juga diatur mengenai tata cara penyelesaian sengketa keolahragaan.

Kemudian yang dimaksud dengan sengketa keolahragaan dalam Pasal 102 Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional. Dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional tidak dijelaskan secara eksplisit mengenai apa yang dimaksud tentang sengketa keolahragaan. Tetapi, jika kita menarik dari Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Keolahragaan yang dimaksud dengan keolahragaan adalah “*segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan*”. Maka, dapat disimpulkan bahwa sengketa keolahragaan yang dimaksudkan adalah sengketa yang dapat saja muncul dari segala aspek yang berkaitan dengan olahraga baik dari sejak pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan maupun pengawasan yang berkenaan dengan olahraga sebagai suatu kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial.

Jika dirumuskan lebih lengkap, maka rumusan definisi sengketa pemain profesional dalam Pasal 102 Ayat 1 Undang-Undang No. 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan dapat dijelaskan bahwa kegiatan pengaturan, penyelenggaraan dan pengelolaan kompetisi pemain *E-Sport* profesional dapat menimbulkan sengketa dan karenanya menjadi objek yang dimaksudkan dalam rumusan sengketa *E-Sport* professional. Sengketa sesama pengurus *E-Sport* atau sengketa antara atlet dan klub, atau sengketa antara klub dan liga sebagai pengelola kompetisi, serta sengketa dengan pihak ketiga di luar sengketa dapat saja terjadi dan masuk ke dalam kategori sengketa *E-Sport* profesional. Masih diperlukan pembentukan lembaga yang lebih khusus lagi agar para pihak yang bersengketa segera mendapat solusi dan kepastian.³⁸

Dalam Pasal 102 mengamanatkan bahwa penyelesaian sengketa keolahragaan terlebih dahulu diselesaikan melalui musyawarah dan mufakat, kemudian jika tidak tercapai kesepakatan maka diselesaikan melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa sesuai dengan peraturan perundang-undangan kemudian jika penyelesaian sengketa melalui jalur

³⁸ Eko Noer Kristiyanto, (2018), Urgensi Pembentukan Badan Penyelesaian Sengketa Antara Klub Sepak Bola Dan Pesepakbola Profesional Dalam Rangka Mendukung Pembangunan Ekonomi Nasional, *Jurnal Rechtsvinding*, Volume 7, Nomor 1, April 2018, Hlm. 29.

arbitrase tidak tercapai maka dapat berlanjut melalui pengadilan sesuai dengan yurisdiksinya. Hal ini berbeda dengan apa yang diatur pada UU Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial, dimana tidak semua sengketa dapat diselesaikan melalui arbitrase. Dalam Undang-Undang No. 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan terdapat tahapan untuk menyelesaikan sengketa, mulai dari musyawarah dan mufakat kemudian arbitrase dan pengadilan sebagai pilihan terakhir.

Sehingga berdasarkan Pasal 102 UU Sistem Keolahragaan Nasional ini, Arbitrase tidak lagi menjadi lembaga alternatif penyelesaian sengketa tapi menjadi salah satu Lembaga penyelesaian sengketa karena kedudukan arbitrase tidak sejajar dengan pengadilan tetapi ada hierarki yang mana arbitrase didahulukan ketimbang pengadilan.

Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2021 Tentang Perjanjian Kerja Waktu Tertentu, Alih Daya, Waktu Kerja Dan Waktu Istirahat, Dan Pemutusan Hubungan Kerja Pada Pasal 10 menjelaskan Dalam hal Pekerja/Buruh bekerja 21 (dua puluh satu) hari atau lebih selama 3 (tiga) bulan berturut-turut atau lebih maka Perjanjian Kerja harian sebagaimana dimaksud pada Ayat 21 menjadi berlaku dan Hubungan Kerja antara Pengusaha dengan Pekerja/Buruh demi hukum berubah berdasarkan PKWT, sehingga klub *E-Sport* dan pemain termasuk PKWT dan Tata Cara Pemutusan Hubungan Kerja pada Pasal 36 pada point g adanya permohonan Pemutusan Hubungan Kerja yang diajukan oleh Pekerja/Buruh dengan alasan Pengusaha melakukan perbuatan sebagai berikut:

1. menganiaya, menghina secara kasar, atau mengancam Pekerja/ Buruh;
2. membujuk dan atau menyuruh Pekerja/Buruh untuk melakukan perbuatan yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan;
3. tidak membayar Upah tepat pada waktu yang telah ditentukan selama 3 (tiga) bulan berturut turut atau lebih, meskipun Pengusaha membayar Upah secara tepat waktu sesudah itu;
4. tidak melakukan kewajiban yang telah dijanjikan kepada Pekerja/Buruh;
5. memerintahkan Pekerja/Buruh untuk melaksanakan pekerjaan diluar yang diperjanjikan; atau
6. memberikan pekerjaan yang membahayakan jiwa, keselamatan, kesehatan, dan kesusilaan Pekerja/Buruh sedangkan pekerjaan tersebut tidak dicantumkan pada Perjanjian Kerja;

Dalam UU Cipta Kerja tersebut mengatur salah satunya mengenai kompensasi bagi pekerja PKWT (Perjanjian Kerja Waktu Tertentu). Kompensasi terhadap pekerja PWKT ini diatur secara rinci di dalam PP Nomor 35 Tahun 2021 tentang PKWT, Alih Daya Waktu Kerja dan Waktu Istirahat, dan PHK (PP 35/2021). Dengan adanya aturan ini, Perusahaan

harus mengalokasikan biaya untuk membayar uang kompensasi untuk pekerja PKWT-nya. Kompensasi diberikan untuk pekerja yang telah bekerja minimal satu bulan .

Adapun syarat bagi pekerja PKWT untuk mendapatkan uang kompensasi saat berakhirnya PKWT adalah telah bekerja minimal atau paling sedikit satu bulan secara terus menerus. Sesuai dengan Pasal 15 Ayat (3) PP 35/2021, “Uang kompensasi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) diberikan kepada Pekerja/Buruh yang telah mempunyai masa kerja paling sedikit 1 (satu) bulan secara terus menerus”.

Jika kontrak diperpanjang, kompensasi diberikan sebelum kontrak diperpanjang dan saat kontrak perpanjangan selesai, PKWT ini hanya boleh dilakukan paling lama 2 (dua) tahun dan hanya boleh diperpanjang 1 (satu) kali untuk jangka waktu paling lama 1 (satu) tahun. Jika pengusaha melakukan perpanjangan PKWT, maka perusahaan harus memberitahukan secara tertulis maksud perpanjangan pada pekerja paling lama 7 hari sebelum PKWT berakhir secara tertulis kepada karyawan, dengan menyatakan bahwa akan diperpanjang kontrak kerjanya.³⁹

Jika pengusaha tidak memberitahukan perpanjangan PKWT ini dalam waktu 7 (tujuh) hari maka perjanjian kerjanya demi hukum menjadi Perjanjian Kerja dengan Waktu Tidak Tertentu (“PKWTT”). Hal ini ditegaskan pula dalam Pasal 3 Ayat (2) Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor Kep-100/Men/VI/2004 Tahun 2004 tentang Ketentuan Pelaksanaan Perjanjian Kerja Waktu Tertentu (“Kepmenakertrans 100/2004”) bahwa PKWT hanya dibuat untuk paling lama 3 tahun. Juga dalam hal PKWT dilakukan melebihi waktu 3 (tiga) tahun, maka demi hukum perjanjian kerja tersebut menjadi PKWTT.⁴⁰

Menelisik lebih lanjut, uang kompensasi bagi pekerja PKWT tidak hanya diberikan pada saat PKWT selesai, akan tetapi juga diberikan pada saat masa perpanjangan berakhir apabila PKWT dilakukan perpanjangan. Pasal 15 Ayat (4) PP 35/2021 menyebutkan bahwa “Apabila PKWT diperpanjang, uang kompensasi diberikan saat selesainya jangka waktu PKWT sebelum perpanjangan dan terhadap jangka waktu perpanjangan PKWT, uang kompensasi berikutnya diberikan setelah perpanjangan jangka waktu PKWT berakhir atau selesai”. Tetapi fakta di lapangan team *E-Sport* dan pemain yang sedang sengketa sangat jarang mengikuti aturan yang diberikan Undang-Undang team-team besar di Indonesia banyak memberikan sanksi kepada pemain yang tidak mengikuti kontrak kerjanya sehingga

³⁹ Pasal 59 Ayat (4) , (5) Tentang Undang-Undang Ketenagakerjaan

⁴⁰ Pasal 59 Ayat (7) Tentang Undang-Undang Ketenagakerjaan

jika pemain melanggar kontrak tersebut klub dapat secara langsung mengeluarkan pemain tersebut dari klub *E-Sport*.

Jika dilihat dari segi hukum setiap pihak yang terikat perjanjian kontrak kerja antara pemain dan klub *E-Sport* seharusnya pemain dan klub tunduk kepada Undang-Undang yang berlaku di Indonesia namun klub besar banyak memaklumi karena kebanyakan pemain yang bermain di liga *E-Sport* profesional adalah anak-anak yang berumur belasan tahun sehingga klub tidak dapat berbuat banyak. Perlindungan terhadap atlet *E-Sport* masih didasarkan pada perjanjian antara atlet *E-Sport* dengan tim *E-Sport* sedangkan perlindungan hukum oleh negara belum maksimal karena masih belum ada peraturan perundang-undangan yang khusus mengatur *E-Sport*.⁴¹

PENUTUP

General Manager E-Sport Indonesia telah resmi mengeluarkan regulasi untuk mengawasi kegiatan *E-Sport* di Indonesia. Pengaturan ini tertuang dalam Peraturan Dewan Pengurus Olahraga Elektronik Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Olahraga Elektronik di Indonesia. Dasar hukum *E-Sport* dapat ditemukan pada penjelasan Pasal 20 Ayat huruf m UU Keolahragaan. Pasal 1 angka 24 Undang-Undang Keolahragaan menjelaskan induk organisasi cabang olahraga sebagai organisasi olahraga yang mensponsori, mengembangkan, dan mengkoordinasikan 1 cabang olahraga, jenis olahraga, atau gabungan organisasi cabang olahraga dari 1 jenis olahraga yang menjadi anggota federasi cabang olahraga internasional.

Perihal hubungan kerja antara pemain *E-Sport* dengan manajemen yang menaunginya mengenai keterikatan kontrak kerja yang mengikat satu sama lain dan kompensasi diberikan untuk pekerja yang telah bekerja minimal satu bulan. Para pihak dapat memilih arbiter yang menurut keyakinannya mempunyai pengetahuan, pengalaman, serta latar belakang yang cukup mengenai masalah yang disengketakan, jujur dan adil. Pihak yang bersengketa yaitu pemain *E-Sport* dengan pihak manajemen yang menaunginya harus menjalankan atau memenuhi keputusan BAKI dengan penuh rasa tanggung jawab. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga jangan sampai penyelesaian sengketa melalui cara arbitrase yang ditempuh BAKI menjadi berlarut-larut atau tidak terselesaikan. Tetapi faktanya, penyelesaian

⁴¹ Nugroho, T. P., Arrizal, N. Z., Desatasari, T. P., Sulfary, A., & Hernawati, A. (2021, August). Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-sports di Indonesia. In *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.

sengketa yang dilakukan oleh pihak manajemen tidak menggunakan cara yang sesuai dengan kontrak kerja yang telah disepakati. Kemudian yang dimaksud dengan sengketa keolahragaan dalam Pasal 88 Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional dapat disimpulkan bahwa sengketa keolahragaan yang dimaksudkan adalah sengketa yang dapat saja muncul dari segala aspek yang berkaitan dengan olahraga baik dari sejak pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan maupun pengawasan yang berkenaan dengan olahraga sebagai suatu kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Sehingga berdasarkan Pasal 88 UU Sistem Keolahragaan Nasional ini, Arbitrase tidak lagi menjadi lembaga alternatif penyelesaian sengketa tapi menjadi salah satu Lembaga penyelesaian sengketa karena kedudukan arbitrase tidak sejajar dengan pengadilan tetapi ada hierarki yang mana arbitrase didahulukan ketimbang pengadilan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdulkadir Muhammad, (1993), *Pengantar Hukum Perusahaan Indonesia*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Dr. Frans Hendra Winarta, S.H., M.H., (2016), *Hukum Penyelesaian Sengketa*, edisi ke-2, cetakan ke-3, Jakarta: Sinar Grafika.
- Giriwijoyo S, (2005), *Ilmu Faal Olahraga*, Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
- H.S. Salim. 2006, *Hukum Kontrak, Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Cetakan Ketiga. Sinar Grafika. Jakarta.
- M. Husseyn Umar, Supriyani Kardono, (1995), *Hukum dan Lembaga Arbitrase di Indonesia*, Jakarta: Komponen Hukum Ekonomi Elips Project.
- Paustinus Siburian, (2004), *Arbitrase Online (Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdagangan Secara Elektronik)*, Jakarta: Djambatan.
- Peter Mahmud Marzuki, 2019, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Jakarta: Prenada Media Grup (Divisi Kencana)
- Rachmadi Usman, (2013), *Pilihan Penyelesaian Sengketa di Luar Pengadilan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Salim, H., (2007), *Perkembangan Hukum Jaminan Indonesia*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sri Mamudji, et.al., (2005), *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*, Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia.

Sudikno Mertokusumo, (2009), *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Yogyakarta: Liberty.

Wijayanti, A., (2011), *Menggugat Konsep Hubungan Kerja*, Vol. 1, Lubuk Agung.

Jurnal

Agung, I. P. S., (2021), Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur, *Jurist-Diction*, Volume 4 Nomor 6, <https://doi.org/10.20473/jd.v4i6.31850>.

Cantika Maulidea, A. M. (2022). Pencegahan Pembajakan Atlet E-Sport Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim E-Sport, Volume 2 Nomor 3 September-Desember 2022 *Bureaucracy Journal: Indonesian Journal of Law And Social-Political Governance*.

Dewi, N., (2019), Hubungan Kerja Antara Atlit E-Sports Dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja, *Jurist-Diction*, Volume 2, <https://doi.org/10.20473/jd.v2i1.12111>.

Eko Noer Kristiyanto, (2018), Urgensi Pembentukan Badan Penyelesaian Sengketa Antara Klub Sepak Bola Dan Pesepakbola Profesional Dalam Rangka Mendukung Pembangunan Ekonomi Nasional, *Jurnal Rechtsvinding*, Volume 7, Nomor 1, April 2018.

Indro, I., & Kurnia, A., S., (2020), E-Sports Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial, *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, Volume 1 Nomor 2, <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4351>.

Janika, Y. Z., & Mashudi, M., (2020), Perjanjian Kerja Antara Atlet Sepakbola Profesional Dengan Klub Sepakbola. *Jurnal Pro Hukum : Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik*, Volume 8 Nomor 2, <https://doi.org/10.55129/jph.v8i2.955>.

Jasmine, N. M., (2021), Gambaran Psychological Well-Being pada Pro-player Tim E-Sport Indonesia, *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, Volume 1 Nomor 2, <https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i2.28748>.

Kurniawan, F., (2020), E-Sports Dalam Fenomena Olahraga Kekinian, *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Volume 15 Nomor 2, <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>.

Martin, B., & Ratnaningrum, D., (2019), Stadium Turnamen E-Sports Di Jakarta, *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, perancangan, Arsitektur (Stupa)*, Volume 1 Nomor 1, <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3984>.

Nugroho, T. P., Arrizal, N. Z., Desatasari, T. P., Sulfary, A., & Hernawati, A. (2021, August). Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-sports di Indonesia. *In Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.

- Nurhayati, Y., Ifrani, I., Said, M. Y., 2021, “Metodologi Normatif dan Empiris dalam Perspektif Ilmu Hukum”, *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia (JPHI)*, Volume 2 Nomor 1.
- Saputra, M. F. dan Nurhayati, Y., (2020), Dualisme Lembaga Arbitrase Dalam Penyelesaian Sengketa Olahraga di Indonesia, *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia (JPHI)*, Volume 1 Nomor 1 Oktober 2020.
- Yunanto, (2019), Hakikat Asas Pacta Sunt Servanda Dalam Sengketa Yang Dilandasi Perjanjian, *Law, Development & Justice Review*, Volume 2 Nomor (2019) Mei 2019, e-ISSN: 2655-1942.

Internet

- BBS. (2019). *Perkembangan E-Sport di Indonesia*. Diakses 31 Januari 2023, dari Binus: <https://bbs.binus.ac.id/management/2019/12/perkembangan-e-sport-di-indonesia/>
- Bernadetha Aurelia Oktavira, S. (2022). *Ini Dasar Hukum E-Sport di Indonesia*. Diakses 1 Februari 2023, dari Hukumonline: <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ini-dasar-hukum-iE-Sports-i-di-indonesia-lt5b57f5f02a085>
- Budianto, W. (2019). *10 Game E-Sport s yang Paling Banyak Dimainkan di Indonesia! Ada Apa Saja?* Diakses 31 Januari 2023, dari Upstation: <https://www.upstation.asia/10-game-E-Sport-s-paling-banyak-dimainkan-indonesia/>
- Kementeriann Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (2022). *Kemenpora RI Dukung Piala Presiden E-Sport 2022 Menjadi Kuat Dalam Perkembangan Industri Olahraga Indonesia*. Diakses 21 Februari 21 2023, dari Kemenpora: <https://www.kemenpora.go.id/detail/2425/kemenpora-ri-dukung-piala-presiden-E-Sport-2022-menjadi-kuat-dalam-perkembangan-industri-olahraga-indonesia>
- Khuluqi Azkiya Sakti, S. (2022). *E-Sport s dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia*. Diakses 1 Februari 2023, dari Siplawfirm: <https://siplawfirm.id/E-Sport-s-dalam-peraturan-perundang-undangan-di-indonesia/?lang=id>
- Martini. (2021). *Aturan Game E-Sport s di Indonesia Tak Sesuai Realita, PBESI Dikritik Netizen*. Diakses 25 Februari 2023, from Indosport: <https://www.indosport.com/E-Sport-s/amp/20210814/aturan-game-E-Sport-s-tak-sesuai-realita-pbesi-dikritik-netizen>
- Medina, M. I. (2021). *Serba-serbi E-Sport s, Industri Kompetitif yang Semakin Populer di Indonesia*. Diakses 31 Januari 2023, dari Glints: https://glints.com/id/lowongan/E-Sport-s-adalah/#.Y_wa_pdBzIX
- Restika, R. (2018). *Apa Itu E-Sport s?* Diakses 31 Januari 2023, dari E-Sport snesia: <https://E-Sport-snesia.com/penting/apa-itu-E-Sport-s/#>
- Restika, R. (2018). *E-Sport snesia*. Diakses 31 Januari 2023, dari E-Sport snesia: <https://E-Sport-snesia.com/penting/apa-itu-E-Sport-s/#>

Salsabila, A. (2021). *Tim E-Sport Wajib Memiliki PT? Begini Ketentuannya!* Diakses 1 Februari 2023, dari Smartlegal: [https://smartlegal.id/trending-topic/2021/09/03/tim-E-Sport s-wajib-memiliki-pt-begini-ketentuannya/](https://smartlegal.id/trending-topic/2021/09/03/tim-E-Sport-s-wajib-memiliki-pt-begini-ketentuannya/)

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan

Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2021 Tentang Perjanjian Kerja Waktu Tertentu, Alih Daya

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