



Proceeding of Conference on Law and Social Studies

<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS>

Held in Madiun on August 6th 2021

e-ISSN: 2798-0103

Perlindungan Hukum Terhadap Atlet *E-sports* di Indonesia

Tatag Praditya Nugroho¹, Nizam Zakka Arrizal², Tiara Putri Desatasari³, Almasyhuri Sulfary⁴, Adinda Hernawati⁵

¹ Universitas PGRI Madiun, email@email.com

² Universitas PGRI Madiun, nizam@gmail.com

³ Universitas PGRI Madiun, nizam@gmail.com

⁴ Universitas PGRI Madiun, nizam@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji keberadaan dunia esport yang mengalami perkembangan sangat cepat dengan fokus mengkaji perlindungan hukum bagi atlet *e-sports*. Adapun isu hukum yang dibahas adalah bentuk perlindungan hukum terhadap atlet *e-sports* yang ada di Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian terhadap asas-asas hukum dengan menggunakan data sekunder. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen. Hasil penelitian ini adalah perlindungan terhadap atlet esport masih didasarkan pada perjanjian antara atlet *e-sports* dengan tim *e-sports* sedangkan perlindungan hukum oleh negara belum maksimal karena masih belum ada peraturan perundang-undangan yang khusus mengatur *e-sports*. Saran penelitian ini adalah pemerintah bersama DPR perlu segera membuat Undang-Undang yang secara khusus memuat materi dunia *e-sport* dan atlet *e-sport*.

Kata kunci: Perlindungan Hukum, Atlet *E-sports*, *E-sports*.

Abstract

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..

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

I. 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:

“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 dingdong
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: Playstation, 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 Internasional 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

II. Metode Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah yuridis normatif, yaitu dengan menelaah norma hukum tertulis langsung dengan pokok permasalahan yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data sekunder yang tidak diperoleh langsung dari lapangan melainkan melalui proses mencari bahan-bahan kepustakaan, dan berupa bahan hukum sekunder berupa teori-teori yang diambil dari berbagai karya pustaka, UUD Negara Republik Indonesia 1945 serta peraturan perundang-undangan.

Peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa studi dokumen dan teori serta peraturan-peraturan yang ada. Metode analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang berkaitan dengan penelitian ini adalah metode kualitatif karena pengolahan data tidak dilakukan dengan mengukur data sekunder terkait, tetapi menganalisis secara deskriptif data tersebut. Pada pendekatan kualitatif, tata cara penelitian menghasilkan data deskriptif analitis

III. Pembahasan

Perlindungan hukum bertujuan memberikan pengayoman kepada umat manusia yang dirugikan oleh manusia lainnya. Perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati hak-hak yang diberikan oleh Negara atau dengan kata lain perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat

penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara lahir dan batin dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun.

Perlindungan hukum adalah perlindungan akan harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh subyek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenangan atau sebagai kumpulan peraturan atau kaidah yang akan dapat melindungi suatu hal dari hal lainnya. Berkaitan dengan konsumen, berarti hukum memberikan perlindungan terhadap hak-hak pelanggan dari sesuatu yang mengakibatkan tidak terpenuhinya hak-hak tersebut.

Bentuk perlindungan hukum bersifat preventif dan represif. Hukum preventif bisa di jumpai pada rambu-rambu atau aturan yang sifatnya mencegah pelanggaran hukum. Sedangkan hukum represif yang sifatnya menyelesaikan permasalahan hukum berupa sanksi dalam bentuk denda, hukuman penjara, atau hukuman tambahan lainnya (Satjipto Raharjo, 2000).

Maksud dan tujuan hukum secara umum adalah untuk melindungi kepentingan orang-orang didalam masyarakat, atau dengan kata lain untuk melindungi hak asasi seseorang. Demikian pula halnya dengan hukum pidana, dalam hal mana keberadaan hukum pidana itu adalah untuk melindungi hak asasi seseorang. Namun dalam pelaksanaan hukum pidana, bagi pelanggar hukum pidana akan dikenakan sanksi berupa nestapa atau siksaan pada dirinya, baik berupa hukuman mati, penjara, kurungan, denda yang pada hakekatnya adalah merupakan pelanggaran bagi hak asasinya. Merampas hak asasi tersebut merupakan keistimewaan hukum pidana, demi untuk melindungi hak asasi orang lainnya.

Upaya Hukum Jika Ada Pelanggaran

Dalam praktik pelaksanaan dan pemberlakuan hukum dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dapat berlangsung normal dan damai, tetapi tidak sedikit terjadi pelanggaran hukum. Hal ini banyak sekali penyebabnya misal kurang pahamiannya masyarakat dengan hukum, tindakan sewenang-wenang dari negara baik pemerintah ataupun aparat penegak hukum, juga bisa terjadi akibat keadaan memaksa yang dalam hukum perdata dikenal dengan istilah *force majeure*.

Pelanggaran hukum terjadi ketika subjek hukum tidak melaksanakan kewajibannya atau melanggar hak subjek hukum lainnya. Subjek hukum bukannya tidak tahu mengenai kewajibannya atau tidak tahu hak orang lain namun bisa jadi karena ia memang untuk menciderai hak subjek hukum lain atau melalaikan haknya sendiri. Dalam hal ini hukum dapat berperan sebagai sarana preventif atau represif.

Dalam upaya preventif, hukum dapat hadir berupa peraturan tertulis dari penguasa berupa Peraturan Perundang-undangan atau

pembuatan perjanjian/kontrak oleh para pihak. Sedangkan upaya represif, dapat ditempuh dengan berbagai cara seperti penegakan hukum oleh aparat penegak hukum dalam bidang hukum pidana atau melalui lembaga pemutus sengketa/perselisihan seperti pengadilan.

Subjek hukum yang dilanggar haknya harus mendapat perlindungan hukum. Apalagi perlindungan hukum terhadap Warga Negara harus dijamin pelaksanaannya oleh Pemerintah sebagai pelopor eksekutor Negara hukum. Hukum harus hadir untuk memulihkan hak-hak Warga Negara yang dilanggar. Sekali lagi, hukum adalah sebagai panglima.

Mari kita ulas pernyataan dari L.J. Van Apeldoorn yang dalam bahasa Belanda yaitu:

“Doel van het recht is een vreedzame ordening van samenleving, Het recht will dde vrede. Den vrede onder de mensen bewaart het recht door bepalde menselijke belangen (materiele zowel als ideele), eer vrijheid, leven, vermogen enz. Tegen benaling te beshermen”

Terjemahannya yaitu:

Tujuan hukum adalah mengatur masyarakat secara damai. Hukum menghendaki perdamaian. Perdamaian diantara manusia dipertahankan oleh hukum dengan melindungi kepentingan manusia tertentu (baik materiil atau ideal), kehormatan, kemerdekaan, jiwa, harta benda, dan sebagainya terhadap yang merugikannya (Ridwan HR, 2013).

Adapun pengertian Pengertian perlindungan hukum menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Menurut CST Kansil, perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun

Menurut Philipus M. Hadjon, perlindungan hukum adalah perlindungan akan harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh subjek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenangan.

Secara garis besar perlindungan hukum merupakan bentuk perlindungan utama karena berdasarkan pemikiran bahwa hukum sebagai sarana yang dapat mengakomodasi kepentingan dan hak konsumen secara komprehensif. Disamping itu, hukum memiliki kekuatan memaksa yang diakui secara resmi oleh negara, sehingga dapat dilaksanakan secara permanen. Berbeda dengan perlindungan melalui institusi lainnya seperti perlindungan ekonomi atau politik misalnya, yang bersifat temporer atau sementara (Sasongko, 2007).

Perlindungan hukum pada hakekatnya setiap orang berhak mendapatkan perlindungan terhadap setiap hubungan hukum atau segala aspek dalam kehidupan yang diatur oleh hukum itu sendiri, perlindungan harus diberikan agar tidak ditafsirkan berbeda dan tidak dicerai oleh aparat penegak hukum.

Menurut Muchsin, perlindungan hukum merupakan suatu hal yang melindungi subyek-subyek hukum melalui perundang-undangan yang berlaku dan dipaksakan dengan suatu sanksi. Perlindungan hukum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu preventif dan represif

Perlindungan Hukum Preventif yaitu Perlindungan hukum diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran. Hal ini terdapat dalam peraturan perundang-undangan dengan maksud untuk mencegah suatu pelanggaran serta memberikan rambu-rambu atau batasan-batasan dalam melaksanakan kewajiban.

Perlindungan Hukum Represif yaitu perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan pelanggaran. Sedangkan menurut Philipus M. Hadjon, bahwa sarana perlindungan hukum ada dua macam, yaitu preventif dan represif. Pada perlindungan hukum preventif ini, subyek hukum diberikan kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah mendapat bentuk yang definitif, tujuannya adalah mencegah terjadinya sengketa.

Perlindungan hukum preventif sangat besar artinya bagi tindakan pemerintahan yang didasarkan pada kebebasan bertindak karena dengan adanya perlindungan hukum yang preventif pemerintah terdorong untuk bersifat hati-hati dalam mengambil keputusan yang didasarkan pada diskresi. Perlindungan hukum yang represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa penanganan perlindungan hukum oleh Pengadilan Umum dan Pengadilan Administrasi di Indonesia termasuk perlindungan hukum ini.

Prinsip perlindungan hukum terhadap tindakan pemerintah bertumpu dan bersumber dari konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia diarahkan kepada pembatasan-pembatasan dan peletakan kewajiban masyarakat dan pemerintah. Prinsip kedua yang mendasari perlindungan hukum terhadap tindakpemerintahan adalah prinsip negara hukum. Dikaitkan dengan pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia mendapat tempat utama dan dapat dikaitkan dengan tujuan dari negara hukum.

Dunia olahraga mengalami perkembangan yang sangat cepat seiring berubahnya zaman maupun perkembangan teknologi yang begitu pesat. Sekarang kita mengenal sub-olahraga baru yang banyak dimainkan oleh para generasi muda melalui gadget dan pc, yaitu E-sports yang merupakan kepanjangan dari electronic sports. Dengan kemunculan e-sports, banyak melahirkan pemain-pemain profesional atau atlit. Perekrutan atlit esport tidak bisa dilepaskan dari hukum perjanjian dan hukum ketenagakerjaan.

Sampai sekarang belum ada satu undang-undang pun yang mengatur eksistensi dunia e-sports di Indonesia. Meskipun demikian, terdapat beberapa organisasi yang menungi dunia e-sports yaitu PBESI (Pengurus Besar E-sports Indonesia), Indonesia E-sports Association (IESPA), Asosiasi Olahraga Video Games Indonesia (AVGI), dan Federasi E-sports Indonesia (FEI).

Dari sekian banyak game atau permainan yang ada di internet, hanya beberapa saja yang dilombakan dan dikompetisikan. Permainan-permainan tersebut diantaranya Arena of Valor, Chess Rush, Dota 2, Free Fire, League of Legends, Mobile Legends, Point Blank, Pro Evolution Soccer, PUBG, Pubg Mobile, dan sebagainya. Beragamnya permainan yang dikompetisikan ini menarik perhatian para investor atau pengusaha untuk memndirikan tim e-sports.

Tim esport yang *exist* dan berpartisipasi dalam dunia e-sports diantaranya victim e-sports, genflix aerowolf, aura esport, bigetron e-sports, boom id, dranix e-sports, evos e-sports, flash wolves, geekfam id, IOG e-sports, lovre e-sports, onic e-sports, rex regum qeon. Semuanya adalah wadah bagi para atlet e-sports untuk mengembangkan minat dan bakat dalam bermain game dan menampung jiwa kompetitif para atletnya.

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 perjanjiannya. 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 ditandatangani 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 (2) 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.

4. 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.

5. 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). Selain perjanjian kerja juga terdapat perjanjian kerja bersama dan peraturan perusahaan yang sifatnya alternatif dapat digunakan dalam menentukan hak dan kewajiban para pihak (Arrizal, 2020).

Perlindungan hukum bukan hanya dari sisi atlet e-sports saja, tim e-sports pun juga mendapat perlindungan hukum misalnya adanya prinsip *no work no pay* sebagaimana Pasal 93 UU Ketenagakerjaan yang artinya pekerja tidak akan mendapat upah/ gaji jika yang bersangkutan tidak melakukan pekerjaan. Tentunya terdapat batasan dan ketentuan yaitu berhalangan, cuti, atau istirahat. Secara umum memang hukum telah mengakomodir semuanya. Meskipun demikian banyak ditemukan pelanggaran dan sengketa ketenagakerjaan yang disebut perselisihan perburuhan. Jika terjadi maka para pihak dapat menyelesaikan di Pengadilan Niaga atau menggunakan lembaga penyelesaian sengketa seperti biparti atau tripartit (Arrizal, 2020).

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 dikatakan 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 membentuk kontrak atlet e-sport merupakan subjek hukum yang memiliki

kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum, yaitu membentuk sebuah kontrak.

Kesejahteraan yang diberikan kepada atlet 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 atau 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.

Tauntin sebenarnya sudah jadi tindakan wajar di skena kompetitif Mobile legends dan e-sports secara keseluruhan. Saling melempar sticker atau pura-pura recall saat pertandingan berlangsung bisa jadi aksi yang ditunggu oleh para penggemar. Namun, taktik ini dulu masih dianggap sebagai tindakan yang kurang sportif. Makanya, mereka yang melakukan taunting pun kerap mendapat celaan dan bahkan hukuman. Hal ini pun dirasakan oleh Jeel pada ajang BEKRAF Game Prime 2018. Jeel yang masih bergabung dengan Bigetron mendapatkan sanksi pemotongan gaji. Soalnya, recall yang dilakukan depan base Aerowolf Roxy dianggap kurang mengenakan. Tim tersebut pun menuliskan permintaan maaf untuk lawannya sekaligus memberikan sanksi kepada Jeel (eports.id, 2018).

Bergabung dalam tim WAW E-sports besutan Reza "Arap" Oktovian, pemain yang bernama lengkap Bima Fauzan Azima disomasi oleh timnya tersebut. Soalnya, pemain tersebut terbukti gabung ke tim dalam sebuah turnamen PUBG Mobile. Berhasil jadi salah satu perwakilan di ajang PMCO SEA pada 2019 lalu, nampaknya belum membuat pemain ini menunjukkan loyalitas yang tinggi pada timnya. Faktor gaji jadi salah satu alasan Cupaw melakukan hal "nakal" ini. Buntut dari pelanggaran kontrak ini, pemain tersebut pun mendapat somasi dari sang youtuber (kincir.com, 2020)

Ada juga kasus lain yang intinya pengakhiran hubungan kerja atlet e-sports oleh timnya yaitu evos esport. Listy chan sebagai pemain evos e-sports diberhentikan karena adanya skandal perselingkuhan dan kegiatan tidak senonoh di media sosial. Yang bersangkutan dinyatakan *terminated* dan juga diputus kontraknya dengan brand ambassador merek produk (tribunnews.com, 2020).

IV. Simpulan dan Saran

Perlindungan terhadap atlet esport masih didasarkan pada perjanjian antara atlet e-sports dengan tim e-sports sedangkan

perlindungan hukum oleh negara belum maksimal karena masih belum ada peraturan perundang-undangan yang khusus mengatur e-sports.

Saran penelitian ini adalah pemerintah bersama DPR perlu segera membuat Undang-Undang yang secara khusus memuat materi dunia e-sport dan atlet e-sport

V. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang tulus dan mendalam kepada Allah SWT, Universitas PGRI Madiun, dan semua sejawat yang telah membantu menyelesaikan penulisan karya ini.

Daftar Pustaka

- Abdullah, A.I.A.M.Z, & Sumule, M (2018). Pengguna Game Online “Mobile Legends” Skripsi. Universitas Halu Oleo: FISIP
- Arrizal, Nizam Zakka, “PERLINDUNGAN HUKUM SEBAGAI INSTRUMEN PENJAGA MURUAH BANGSA INDONESIA”, makalah dalam seminar virtual nasional muruah bangsa dalam bingkai hukum, bahasa, dan sastra, universitas amir hamzah, 1 s/d 2 juni 2020
- Atsar, Abdul. “PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP INVENSI DI BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI SALAH SATU UPAYA MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DI INDONESIA”, file:///C:/Users/USER/Downloads/Full%20Papers%20Dr.%20Abdul%20Atsar,SH,MH.pdf diakses tanggal 27 November 2020
- H.S. Salim. 2006, Hukum Kontrak, Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak. Cetakan Ketiga. Sinar Grafika. Jakarta
- Lalu Husni, 2006, Pengantar hukum Ketenagakerjaan Indonesia, Grafindo, Jakarta, h.54
- Ni Luh Putu Eka Wijaya dan I Ketut Sudiarta, Keabsahan Sebuah Perjanjian Berdasarkan dari Kitab Undang – Undang Hukum Perdata, (Bali: Kerthasemaya, 2013), Hal. 3-4
- Ni Luh Putu Eka Wijaya dan I Ketut Sudiarta, Keabsahan Sebuah Perjanjian Berdasarkan dari Kitab Undang – Undang Hukum Perdata, (Bali: Kerthasemaya, 2013), Hal. 4
- 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).
- Pradnyawan, Sofyan Wimbo.”Pengantar Hukum Indonesia”,(Universitas PGRI Madiun).
- Raharjo, Satjipto. Ilmu Hukum. (Bandung, PT.Citra Aditya Bakti, 2000), hlm.74

- Septarina Budiwati, "Prinsip Pacta Sunt Servanda dan Daya Mengikatnya Dalam Kontrak Bisnis Perspektif Transendens" (Seminar Nasional Hukum Transendental 2019, Surakarta, 2019), Hal. 42.
- Shanti Rachmadsyah, "Hukum Perjanjian" (<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt4c3d1e98bb1bc/hukum-perjanjian/>, diakses pada 27 November 2020, 00.23)
- 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. Hal. 117-120.
- Subroto, Muhamad Ahkam. Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual), Jakarta: PT. Indeks. 2008. hlm. 125.
- Tim Penyusun kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1991,
- Wahyu Sasongko, 2007, ketentuan-Ketentuan Pokok Hukum Perlindungan
- Yunanto, "Hakikat asas pacta sunt servanda dalam sengketa yang dilandasi perjanjian", law, development & justice review vol 2, 2019, Hal. 38.
- IeSPA: Indonesia e-Sport Association, diakses dari <http://www.iespa.or.id/about.html>, diakses pada tanggal 17 November 2018
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Gawai", diakses tanggal 3 November 2018, diakses dari <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gawai>
- Legalakses, "Pacta Sunt Servanda" (<https://legalakses.com/pacta-sunt-servanda/>, Diakses pada 27 November 2020, 23:48)