

Aturan Hukum Terhadap Atlet *E-Sport* Terkait Kontrak Kerja

Seri Mughni Sulubara¹, Amrizal², Ashari Efendi³, Zainal Abidin⁴, Budiman⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh

Email Korespondensi: mughniseri@gmail.com¹

Abstract. *E-sport is a new electronic sport that involves competing in video games. E-sports is known as a sport that uses gaming as its field. Growing e-sports provides many benefits to players who want to become pro players or e-sports athletes. The form of legal protection that can be given to e-sport athletes is preventive and repressive, one of which is done through an employment agreement contract with athletes, so that the employment agreement contract can be a form of legal remedy in employment agreements related to wages. This study aims to determine how the legal rules apply to e-sport athletes regarding employment contracts. The method used is a qualitative descriptive research method of empirical legal nature. The data collection technique or instrument used is library research by studying various books as literature, official documents, laws and regulations, results of previous research, and other literature sources related to the problem under study. The results showed that the most important and fundamental legal protection is contained in the employment agreement. This work agreement will be the legal umbrella for the legal relationship between the athlete and the e-sport team as the provider. The legal rules for e-sport athletes related to employment contracts are regulated in the Indonesian Electronic Sports Management Board Regulation Number: 034 / PB-ESI / B / VI / 2021 concerning the Implementation of Electronic Sports Activities in Indonesia and Law No. 11 of 2022 concerning Sports.*

Keywords: *Rule of Law, E-Sport Athletes, Employment Contracts*

Abstrak. *E-sport merupakan suatu olahraga baru di bidang elektronik yang melibatkan kompetisi permainan video game. E-sports dikenal sebagai olahraga yang menggunakan game sebagai bidangnya. E-sports yang tumbuh memberikan banyak benefit kepada para pemain yang ingin menjadi pemain profesional atau disebut dengan (pro player) atau atlet e-sports. Atlet e-sports merupakan profesi pemain game profesional, bekerja dan berpenghasilan dengan bermain game yang ia mainkan Bentuk perlindungan hukum yang bisa diberikan kepada atlet e-sport bersifat preventif dan represif yang salah satunya dilakukan melalui kontrak perjanjian kerja dengan atlet, sehingga kontrak perjanjian kerja tersebut dapat menjadi bentuk upaya hukum dalam perjanjian kerja terkait dengan upah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aturan hukum yang diberlakukan terhadap atlet e-sport terkait kontrak kerja. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif bersifat hukum empiris. Teknik atau instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah library research dengan cara mempelajari berbagai buku sebagai literatur, dokumen-dokumen resmi, peraturan perundang-undangan, hasil dari penelitian terdahulu, dan sumber pustaka lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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-sport sebagai pemberi kerja (pengusaha). Aturan hukum terhadap atlet e-sport terkait kontrak kerja diantaranya*

diatur dalam Peraturan Dewan Pengurus Olahraga Elektronik Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Olahraga Elektronik di Indonesia dan Undang-Undang No. 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan.

Kata kunci: Aturan Hukum, Atlet E-Sport, Kontrak Kerja

LATAR BELAKANG

Dunia game saat ini telah tumbuh pesat dengan berbagai potensi yang besar. Saat ini game sudah memasuki pasar kompetitif karena adanya e-sports atau olahraga elektronik. E-sports yang tumbuh memberikan banyak benefit kepada para pemain yang ingin menjadi pemain profesional (pro player) atau atlet e-sports. E-sports dikenal sebagai olahraga yang menggunakan game sebagai bidangnya. Jadi meski bukan olahraga fisik, game untuk pertandingan bisa disebut olahraga seperti bermain catur, bridge, dan masih banyak game lainnya. Game tersebut mengandalkan otak dan strategi dalam bermain.

Hadirnya e-sports sebagai salah satu cabang olahraga tidak luput dari mahasiswa Universitas Stanford pada 1972. Mereka memulai babak sejarah baru tentang turnamen video game pertama. Mereka memulai sebuah turnamen Spacewar untuk mahasiswa Stanford dengan hadiah satu tahun langganan gratis majalah Rolling Stones. Pada awal 2000-an, berbagai turnamen e-sports besar mulai bermunculan seperti Electronic Sports World Cup dan World Cyber Games. Korea Selatan disebut sebagai negara e-sports modern yang tumbuh pesat. Berkembangnya e-sports di Korea Selatan karena didukung infrastruktur yang sangat baik, seperti game center dan warnet serta internet yang super cepat. Beberapa kultur e-sports mulai merambah di berbagai negara, seperti Indonesia dengan e-sports yang semakin membesar. Banyak pemain yang ingin menjadi seorang atlet e-sports karena profesi yang prestisius dengan bayaran yang cukup besar.

Atlet e-sports dikenal sebagai pemain profesional atau professional player. Sebutan pro player sering kita dengar jika melihat pemain yang menguasai game. Bisa disebut mereka merupakan pemain yang ahli dalam game yang dimainkan. Atlet e-sports merupakan profesi pemain game profesional, bekerja dan berpenghasilan dengan bermain game yang ia mainkan. Mereka dituntut untuk fokus mengembangkan skill bermain dalam satu game yang ia mainkan. Gunanya untuk meningkatkan peringkat individu dan tim dalam turnamen.

E-sport merupakan suatu olahraga baru di bidang elektronik yang melibatkan kompetisi permainan video game. Saat ini, e-sport telah menjadi fenomena global yang semakin populer dan banyak digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (A.T Admaja dan Y.A. Saputro, 2021). Antusiasme terhadap e-sport semakin tinggi, sehingga tidak mengherankan jika terdapat atlet-atlet muda yang bergabung dalam perusahaan e-sport untuk mengembangkan minat mereka terhadap dunia game (Prasetya, 2023).

Indonesia adalah Negara hukum yang berkedaulatan rakyat dan merupakan Negara kesatuan yang berbentuk Republik (Pasal 1 Ayat 1 UUD 1945). Sebagai negara hukum,, maka Indonesia harus memenuhi konsep negara hukum pada umumnya didunia yaitu sebagai negara berdasarkan konstitusional, menganut asas demokrasi, mengakui dan melindungi hak asasi manusia, serta peradilan yang bebas dan tidak memihak.

Dalam negara hukum, kekuasaan negara diatur dan dibagi menurut hukum. Kekuasaan dan tindakan penguasa harus berdasar atau bersumber pada hukum, dan hukumlah yang hendak ditegakkan dan dilaksanakan. Dibalik supremasi hukum dan kedaulatan hukum pada hakikatnya adalah supremasi dan kedaulatan rakyat secara keseluruhan, yang pada umumnya dinegara-negara moderen dimanifestasikan lewat wakil-wakil yang dipilih oleh rakyat secara demokratis. Sebagai negara hukum, perlu ada suatu perlindungan hukum secara pasti yang diberikan kepada atlet e-sport di Indonesia. Dalam penelitian ini membahas mengenai aturan hukum bagi atlet e-s port terkait kontrak kerja. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan perlindungan hukum yang kuat kepada atlet e-sport, sehingga mereka dapat terhindar dari eksploitasi dan dapat menjalani karir mereka dengan seimbang dalam prestasi olahraga. Tanpa adanya perlindungan yang memadai, atlet e-sport lebih berisiko mengalami eksploitasi yang dapat merugikan hak mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai analisis hukum dalam pemberian perlindungan terhadap atlet e-sport dilakukan dengan cara penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini juga menggunakan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum empiris, yaitu penelitian yang mengidentifikasi masalah dari segi hukum yang ada di masyarakat dengan maksud untuk mengetahui berbagai macam gejala yang ada di masyarakat (Soekanto, 2010). Sampel penelitian ini adalah mengenai aturan hukum bagi atlet e-sport

terkait kontrak kerja. Teknik atau instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah library research dengan cara mempelajari berbagai buku sebagai literatur, dokumen-dokumen resmi, peraturan perundang-undangan, hasil dari penelitian terdahulu, dan sumber pustaka lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. (Soekanto, 2010). Oleh karena itu, penelitian ini diperoleh dari hasil bacaan yang bersumber dari artikel, buku, maupun website yang memuat tentang materi yang relevan dengan penelitian ini. Analisa data dalam penelitian ini mengetahui upaya apa saja yang perlu dilakukan pemerintah untuk melindungi atlet e-sport agar tidak mendapatkan eksploitasi dan mengetahui aturan hukum yang berlaku bagi atlet e-sport terkait dengan kontrak perjanjian kerja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manusia selayaknya menjaga kebugaran diri melalui kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan pengolahan fisik atau biasa disebut dengan olahraga. Melalui olahraga, tubuh memperoleh banyak manfaat seperti: meningkatkan daya tahan tubuh, mengurangi stress, meningkatkan fungsi otak, dan menurunkan kolestrol. (Bessy Sitorus Pane, 2015). Berdasarkan definisinya dalam Undang-Undang Nomor: 3 Tahun 2005, olahraga merupakan segala kegiatan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Seiring dengan perkembangan waktu, kegiatan sistematis dalam olahraga tidak hanya dinikmati dengan mengolah fisik secara aktual bahkan saat ini berolahraga dapat dilakukan melalui media digital dengan cara virtual. Istilah untuk hal tersebut adalah e-sports atau olahraga elektronik.

Salah satu bentuk dari olahraga tersebut adalah dengan bermain game online. Memang terdapat perbedaan yang mencolok antara olahraga yang dikenal secara umum untuk kebugaran fisik dengan olahraga elektronik yang memanfaatkan media digital sebagai sarannya. Game online merupakan gaya hidup baru untuk manusia jaman sekarang, karena masyarakat berbagai kalangan saat ini sudah familiar dengan kehadiran game online. Pada mulanya game online hanya tersedia pada platform atau media komputer saja, namun seiring dengan berjalannya waktu game online kita sangat mudah ditemukan di smartphone-smartphone jaman sekarang. Permainan yang dimainkan dengan konsol, komputer, atau media mobile berupa telepon genggam dan memanfaatkan jaringan internet untuk menghubungkan dengan pemain lain itulah yang dinamakan dengan game online. Jenis dari game online pun beraneka ragam, dari permainan

sederhana yang berbasis teks hingga permainan dengan grafik kompleks yang dapat menciptakan dunia virtual bagi para pemainnya.

Di Indonesia sendiri game online sudah dimainkan pada tahun 2000-an, namun belum berkembang seperti industri e-sports sekarang. Game online yang terkenal pada saat itu antara lain Counter Strike, Point Blank, DotA dan lain sebagainya, banyak ketertarikan dari pemain game online Indonesia untuk mengambil langkah serius dalam industri ini. Atlet e-Sports sendiri pada umumnya merupakan orang-orang yang telah berpengalaman di bidang ini terutama dari segi game online. Tentu membangun pengalaman di suatu bidang membutuhkan proses yang panjang. Tak sedikit seorang atlet e-sports membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk bermain game online yang digemarinya untuk menjadi professional player atau pemain profesional di bidang game yang bersangkutan. Misalkan seseorang yang gemar bermain salah satu game online yang sangat populer yakni Point Blank. Mungkin pemain tersebut bermain hanya untuk kesenangan dan sebagai sarana pelepas stres namun semakin lama keterampilan bermain game tersebut semakin meningkat dan mulai mengikuti kompetisi perorangan di tingkat pemula.

Dari sinilah pengalaman mulai terbangun dari tiap bermain hingga tiap mengikuti kompetisi di tingkat pemula. Selaras dengan kalimat pertama pada paragraf ini, seorang atlet e-sports berasal dari orang-orang yang telah berpengalaman dan membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk membangun pengalaman-pengalaman tersebut, maka dari itu orang-orang dewasalah yang cukup berpengalaman pada umumnya yang mampu menjadi atlet e-Sports profesional.

Negara Indonesia adalah Negara hukum bukan Negara berdasarkan kekuasaan, tetapi berdasarkan juga pada Pancasila serta pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa: Negara Indonesia adalah Negara hukum. Hal ini membuktikan bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia menjunjung tinggi Hak Asasi Manusia dan menjamin warga negaranya dengan kedudukannya di dalam hukum serta wajib menjunjung tinggi hukum dan pemerintahannya tanpa terkecuali. Hukum adalah keseluruhan aturan yang bersifat memaksa untuk melindungi kepentingan manusia di dalam masyarakat (Ahmad Ali, 2008).

Berdasarkan hal tersebut di atas, Negara Republik Indonesia adalah Negara hukum yang demokratis bukan berdasarkan atas kekuasaan, hal ini sesuai dengan pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 amandemen ke IV. Maka segala tingkah laku

seseorang dalam masyarakat harus berdasarkan pada hukum yang berlaku, demi tercapainya masyarakat yang dicita-citakan oleh bangsa kita yaitu masyarakat adil dan makmur. Perlindungan hukum terhadap atlet e-sport harus tetap dilakukan demi menegakan Hak Asasi Manusia.

Menurut Mahfud MD “Hak Asasi Manusia itu diartikan sebagai hak yang melekat pada martabat manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan, dan hak tersebut dibawa manusia sejak lahir ke muka bumi sehingga hak tersebut bersifat fitri (kodrat), bukan merupakan pemberian manusia ataupun Negara”. (Muladi, 2005). Maka dengan demikian setiap warga Negara diperlakukan dan diberi kedudukan yang sama dihadapan hukum atas keselamatan dan keamanan jiwa, kehormatan harta bendanya. Hal tersebut sesuai dengan pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Dasar 1945 (amandemen ke-4) dengan menganut asas *Equality Before The Law* yang berarti bahwa adanya kesejahteraan dimuka hukum, yaitu pengakuan terhadap kedudukan yang sama dimata hukum dan perlindungan terhadap Hak Asasi Manusia serta dijaminnya hak-hak tersebut.

Namun kenyataanya dalam bidang keolahragaan di Indonesia ini hukum belum berperan sepenuhnya. Selama ini bidang keolahragaan hanya diatur oleh peraturan perundang-undangan dibawah undang-undang yang bersifat parsial atau belum mengatur semua aspek keolahragaan nasional secara menyeluruh, serta belum mencerminkan tatanan hukum yang tertib di bidang keolahragaan. Atlet yang konsen dengan cabang olahraga tertentu sudah pasti mengorbankan waktu, tenaga, materi dan bahkan jauh dari keluarga untuk membawa nama Indonesia harum di kancah dunia. Terlebih, lagi sampai bertanding di ajang olimpiade, jika pemerintah tidak mendukung perjuangan atlet dengan cara mensejahterakannya, secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi atlet nasional.

Salah satu payung hukum keolahragaan diatur dalam Undang-Undang Nomor:3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, undang-undang ini hanya mengatur hal-hal yang sifatnya umum tidak secara khusus. Sementara jenis-jenis olahraga beragam dan dalam setiap olahraga tersebut mempunyai peraturannya sendiri-sendiri. Penjelasan Undang-Undang No.3 Tahun 2005 secara tegas menyatakan bahwa: “selama ini bidang keolahragaan hanya diatur oleh peraturan perundang-undangan di bawah undang-undang yang bersifat parsial atau belum mengatur semua aspek keolahragaan nasional secara menyeluruh dan belum mencerminkan tatanan hukum yang tertib di bidang keolahragaan”.

Bentuk perlindungan hukum dalam bentuk aturan hukum bisa diberikan kepada atlet e-sport dengan dua cara yaitu bersifat preventif dan represif. Cara preventif bisa di jumpai pada rambu-rambu atau aturan yang sifatnya mencegah pelanggaran hukum. Sedangkan cara represif yang sifatnya menyelesaikan permasalahan hukum berupa sanksi dalam bentuk denda, hukuman penjara, atau hukuman tambahan lainnya (Satjipto Raharjo, 2000). 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.

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 lainya seperti perlindungan ekonomi atau politik misalnya, yang bersifat temporer atau sementara (Sasongko, 2007). 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 dikompertisikan. 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 dikompertisikan 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.

Perlindungan dalam bentuk aturan hukum bagi atlet e-sports yang utama adalah terkait kontrak perjanjian kerja yang berhubungan dengan masalah upah. Undang-Undang telah menentukan bahwa pekerja yang dalam hal ini adalah atlet e-sport tidak boleh mendapatkan upah dibawah nilai minimum yang ditetapkan oleh daerah (Kabupaten/Kota/Provinsi), atlet e-sport 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-sport sebagai pemberi kerja (pengusaha).

Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 Sebagai Bentuk Regulasi Perlindungan Hukum E-sports di Indonesia. 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. Peraturan PBESI pada pasal 8 ayat 6 yang menyatakan: “Setiap Tim E-sports Profesional Indonesia harus tunduk pada peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia” (Maulidea, C. & Mahyani, A, 2022).

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 Undang-Undang 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).

Hubungan kerja bagi atlet e-sport harus memenuhi unsur yang terdapat dalam pasal 1 ayat 15 undang-undang nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. Pasal 1 nomor 4 undang-undang Nomor: 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional mengatur e-sport sebagai cabang keolahragaan. Dalam kontrak kerja terhadap atlet e-

sport juga melibatkan pihak lain yaitu tim e-sport, manajer e-sport. Kontrak kerja mengikat pihak atlet e-sport dengan pihak klub e-sport yang menuangi atlet e-sport tersebut. Kontrak kerja dibuat dalam bentuk kontrak tertulis. Kontrak kerja tersebut mengatur hubungan hukum antara pihak atlet e-sport dengan pihak klub e-sport. Undang-Undang telah menentukan bahwa pekerja yang dalam hal ini adalah atlet e-sport tidak boleh mendapatkan upah dibawah nilai minimum yang ditetapkan oleh daerah (Kabupaten/Kota/Provinsi), atlet e-sport juga mempunyai hak cuti/ istirahat, pemberlakuan pemutusan hubungan kerja juga sangat dibatasi agar tim e-sports tidak berlaku sewenang-wenang.

Semua perjanjian termasuk perjanjian kerja juga harus dalam pelaksanaannya harus menerapkan prinsip itikad baik. Sebagaimana pada isi Pasal 1338 ayat 3 KUH Perdata yang menyatakan bahwa perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Itikad baik menurut Pasal 1338 ayat (3) KUH Perdata merupakan satu dari beberapa faktor yang sangat penting dari hukum kontrak perjanjian kerja, fungsinya untuk memberikan wewenang kepada hakim di pengadilan guna mengawasi pelaksanaan suatu kontrak perjanjian agar tidak ada hal yang melanggar kepatutan dan keadilan. Sehingga hakim dalam prosesnya mengadili suatu perkara, berwenang untuk menjatuhkan hukuman jika kontrak perjanjian tersebut bertentangan dengan perasaan keadilan. Oleh karena itu, meskipun kontrak perjanjian kerja antara atlet dengan perusahaan sudah mengatur ataupun belum mengatur poaching, atlet yang terlibat poaching jika sudah pada tahap persidangan akan tetap berada pada posisi yang lemah dikarenakan perbuatannya dapat dianggap melanggar itikad baik (Maulidea, C. & Mahyani, A, 2022).

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 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 Nurhayati, A. Auliana, Rina. Rinny. Noorsyaidah. & Hafizatuzahra, 2022).

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 (Nugroho, T. P., Arrizal, N. Z., Desatasari, T. P., Sulfary, A., & Hernawati, A, 2021).

KESIMPULAN

1. 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.
2. Perlindungan bagi atlet e-sports yang utama adalah terkait upah. Undang-Undang telah menentukan bahwa pekerja yang dalam hal ini adalah atlet e-sport tidak boleh mendapatkan upah dibawah nilai minimum yang ditetapkan oleh daerah (Kabupaten/Kota/Provinsi), atlet e-sport juga mempunyai hak cuti/ istirahat, pemberlakuan pemutusan hubungan kerja juga sangat dibatasi agar tim e-sports tidak berlaku sewenang-wenang.

SARAN

Sebaiknya pemerintah mengerahkan upayanya untuk memberikan dukungan kepada E-sports di Indonesia salah satunya adalah dengan membuat regulasi untuk memberikan kepastian hukum pada e-sports di Indonesia. Adanya regulasi tersebut diharap dapat mengatur serta menertibkan e-sports yang ada di Indonesia. Melalui Peraturan PBESI, Pemerintah juga melakukan pengawasan pada atlet e-sports yang ada di Indonesia melalui kontrak kerja dengan atlet, sehingga kontrak perjanjian tersebut dapat menjadi bentuk upaya hukum dalam perjanjian kerja terkait dengan upah.

REFERENSI

- Ali, Ahmad. (2008). *Menguak Tabir Hukum*. Ghalia Indonesia.
- Arrizal, Nizam Zakka. (2020). *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 Sampai Dengan 2 Juni 2020.
- A. T. Admaja dan Y. A. Saputro. (2021). *Perkembangan E-Sport Pada Pelajar Remaja Usia 13-16 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19*. *J. Phys. Health Recreat. JPHR*, Vol. 2, No. 1, Art. No. 1. [https://doi: 10.55081/jphr.v2i1.521](https://doi.org/10.55081/jphr.v2i1.521).
- 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, A. Auliana, Rina. Rinny. Noorsyaidah. & Hafizatuzahra. (2022). *Perlindungan Hukum Terhadap Player E-Sport Yang Dirugikan Oleh Managemen Yang Menaunginya*. *Badamai, Law Journal*, 7 (2), 269-288. <https://dx.doi.org/10.32801/damai.v7i2.15870>.
- Maulidea, C. & Mahyani, A. (2022). *Pencegahan Pembajakan Atlet E-Sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim E-Sports*. *Bureaucracy Journal, Indonesian Journal of Law and Social Political Governance*, 2 (3), 760-781. <https://doi.org/10.53363/bureau.v2i3.61>.
- Muladi. (2005). *Hak Asasi Manusia-Hakekat, Konsep Dan Implikasi Dalam Prespektif Hukum Dan Masyarakat*. PT Refika Aditama.
- Raharjo, Satjipto. (2000). *Ilmu Hukum*. PT.Citra Aditya Bakti.
- Sitorus Pane, Bessy. (2015). *Peranan Olahraga dalam Meningkatkan Kesehatan*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 21, No. 79.
- Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan.
- Peraturan Dewan Pengurus Olahraga Elektronik Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Olahraga Elektronik di Indonesia.
- Undang-Undang No. 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan.