

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan rangkaian aktivitas fisik yang dilakukan secara terorganisir oleh individu untuk meningkatkan kemampuan fungsional mereka.¹ Saat ini, olahraga elektronik, juga dikenal sebagai e-sport, telah berkembang menjadi fenomena yang tersebar di seluruh dunia, dimulai dengan pertandingan yang diadakan oleh komunitas tertentu.² Elektronik Olahraga, singkatan dari "E-Sport," telah menggeser popularitas olahraga tradisional seperti sepak bola dan bola basket. Di Indonesia, E-Sport adalah bentuk olahraga kontemporer yang populer dan menjanjikan. Gaming di industri ini telah menjadi lebih terorganisir, memungkinkan setiap pemain untuk menjadi yang terbaik, baik dalam tim maupun individu. Penonton dan pemain e-Sport di seluruh dunia sangat antusias, dan partisipasi mereka sangat penting untuk kemajuan olahraga ini.

Harvard International Review menyatakan bahwa berbagai platform telah mendorong pertumbuhan E-Sport. Menurut data E-Sport Amerika, pertandingan E-Sport pertama diselenggarakan di Universitas Stanford tahun 1970-an. Pemenang mendapatkan langganan satu tahun majalah Rolling Stone. Spacewar, game 1990-an, adalah game yang dimainkan saat itu. Beberapa jenis permainan dapat dianggap sebagai olahraga; ini termasuk permainan first person shooter (FPS), arena pertempuran online multiplayer (MOBA), strategi real-time (RTS), dan permainan olahraga yang langsung terkait dengan olahraga. Penggemar game MOBA dapat memainkan game ini di komputer atau perangkat genggam mereka. Peminatnya bervariasi, mulai dari anak-anak hingga pemain profesional. Namun, mereka masih menghadapi kendala karena kurangnya fasilitas yang mendukung mereka dengan baik.³

Menurut para pengembang game, ada dua jenis e-sport: pengembang yang aktif dan pengembang yang non aktif. Jenis yang paling populer dan berkembang pesat adalah yang diselenggarakan oleh pengembang komunitas yang aktif. Hal ini karena

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

²E-Sportssnesia, "Apa Itu E-Sports" dapat di akses online [https:// E-Sportssnesia.com/penting/apa-itu- ESportss/](https://E-Sportssnesia.com/penting/apa-itu-ESportss/), tanggal 9 Desember 2023

³ Martin, B., & Ratnaningrum, D., (2019), Stadium Turnamen E-Sports Di Jakarta, Jurnal Sains, Teknologi, Urban, pernacangan, Arsitektur (Stupa), Volume 1 Nomor 1, hlm. 659-669.

hubungan emosional yang ada antara penonton dan pemain. Penonton dari seluruh dunia dapat menonton secara gratis dengan adanya platform streaming seperti Twitch, yang memperkuat hubungan tersebut. Dalam e-sport, terutama bagi atlet dan pelatih, peluang karir semakin tak terbatas. Dengan fasilitas yang cukup, persaingan muncul.⁴

Tidak dapat disangkal bahwa E-Sport sedang mengalami peningkatan pesat saat ini. Pertandingan E-Sport yang melibatkan pemain, pelaku, dan komunitas telah membuat game menjadi lebih menarik. Di Indonesia, game E-Sport sudah cukup banyak dan semakin populer setiap harinya. Beberapa contohnya adalah *Point Blank*, *Clash Royale*, *DOTA 2*, *Arena of Valor*, *PES*, *PUBG PC*, *FIFA*, *Free Fire*, *PUBG Mobile* dan *Mobile Legends*. Semua game ini dirancang dan dikembangkan dengan tujuan kompetitif.⁵

Kehadiran E-Sports telah mengubah pandangan masyarakat dan memicu perdebatan. Meskipun ada kontroversi karena kata "sport" yang terkait, persepsi masyarakat terhadap game mobile mulai berubah seiring dengan perkembangan industri E-Sports. Dengan adanya kategori E-Sports yang dapat dimainkan di tingkat internasional, komunitas E-Sports di Indonesia semakin berkembang. Komunitas ini berusaha mengembangkan pemain muda yang dapat mewakili Indonesia di kompetisi E-Sports internasional.⁶

Perubahan ini mencerminkan evolusi pandangan masyarakat terhadap permainan elektronik sebagai bentuk olahraga yang sah dan kompetitif. Kompetisi E-Sports yang terintegrasi secara internasional memberikan peluang bagi pemain Indonesia untuk meraih prestasi di tingkat global, menciptakan dampak positif dalam pembentukan identitas E-Sports di negara ini.

Dengan semakin meningkatnya minat pada olahraga E-Sport, Pemerintah Indonesia mengarahkan perhatiannya untuk mengembangkan bidang ini agar dapat berkompetisi secara nasional dan internasional. Sebagai hasilnya, terbentuklah Badan Pengelolaan E-Sports Indonesia (PBESI), yang mendapatkan pengakuan resmi dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Melalui regulasi No. 034/PB-

⁴ Glints, "Serba-serbi E-Sportss" dapat di akses online <https://glints.com/id/lowongan/E-Sportssadalah/#.Y9h74nZBzIV.>, tanggal 9 Desember 2023

⁵ 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 9 Desember 2023

⁶ Kurniawan, F., (2020), E-Sports Dalam Fenomena Olahraga Kekinian, Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi), Volume 15 Nomor 2 hlm. 61-66.

ESI/B/VI/2021 yang menetapkan pedoman untuk melaksanakan aktivitas E-Sports di Indonesia, peserta E-Sports diklasifikasi dalam dua kelompok, yaitu peserta profesional dan peserta non-profesional. Peserta E-Sport Indonesia. Mayoritas atlet E-Sports Indonesia merupakan kaum remaja yang memiliki keterampilan luar biasa untuk menjadi perwakilan dari Indonesia dalam kompetisi E-Sports tingkat internasional.⁷

Di Indonesia, tim E-Sport operasionalnya kini diatur oleh UU No.40/2007 mengenai Perseroan Terbatas. Sebelumnya, regulasi E-Sport di Indonesia mengikuti UU No.40/2007 yang mengatur Perseroan Terbatas (PT) dan memasukkannya dalam lingkup pengawasan hukum yang berlaku. Sebelumnya, keberadaan E-Sport dasar hukumnya tidak jelas, hanya dievaluasi atas dasar Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional No.3/2005. Saat ini Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (KEMENPORA) sedang berusaha menetapkan peraturan khusus untuk mengatur E-Sport. PBESI telah mengeluarkan Peraturan Nomor 034/PBESI/B/VI/2021 Tahun 2021, yang mengatur prosedur penyelenggaraan E-Sport di Indonesia.

Meskipun Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 mengenai Pelaksanaan E-Sport di Indonesia telah diberlakukan, regulasi tersebut belum sepenuhnya memberikan perlindungan yang memadai bagi para pemain. Meskipun peraturan tersebut sudah berlaku, pemain E-Sport masih belum mendapatkan perlindungan yang memadai. Sebagai contoh, akibat kesalahan manajemen Aerowolf LIMAX, hak partisipasi tim E-Sport Aerowolf LIMAX dalam liga PUBG Mobile global telah dicabut hingga 31 Desember 2022, menyebabkan kerugian besar bagi para pemain. Oleh sebab demikian, sangat penting untuk mengimplementasikan perlindungan hukum yang kokoh untuk pemain E-Sport, guna mencegah praktik curang dari pihak yang mengawasi mereka. Salah satu metode yang dapat diambil adalah melalui penyusunan perjanjian atau kesepakatan kerja sama dengan atlet, yang selain menjadi upaya hukum yang bermanfaat, juga dapat membantu mengatasi dan mencegah masalah serupa yang terjadi dalam industri olahraga elektronik.

Secara umum, perjanjian adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan setiap jenis hubungan timbal balik yang terjadi setelah dua pihak mencapai kesepakatan. Perjanjian diartikan sebagai suatu transaksi yang mana setiap pihak saing mengikat diri,

⁷Jasmine, 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,

berdasarkan Pasal 1313 KUHPerdara. Karena belum adanya undang-undang E-Sports di Indonesia saat ini, niat setiap pihak diatur oleh ketentuan KUH Perdata, khususnya Buku 3, yang mengatur tentang pertunangan.

Walaupun demikian, undang-undang Indonesia memungkinkan para pihak yang terkait untuk membuat perjanjian dan mengikatkan diri secara sukarela. Pasal 1338 KUHPerdara pada prinsipnya menyatakan bahwa "Setiap kesepakatan yang terjadi di antara para pihak maka itu juga berlaku sebagai undang-undang bagi mereka semua yang terlibat. Kesepakatan tersebut tidak dapat dihapus terkecuali melalui persetujuan mereka bersama. Pelaksanaan kesepakatan harus dilakukan dengan niat baik. Ketentuan Pasal 1338 KUHPerdara menyatakan bahwa pihak yang terlibat dalam perjanjian atau kontrak memiliki kebebasan untuk menyusun perjanjian atau kontrak dalam bentuk dan isi apa pun yang mereka inginkan, asalkan tidak melanggar hukum yang berlaku.

Karena itu, perjanjian ini menjadi hukum bagi semua pihak yang terlibat, terutama yang berkaitan dengan E-Sports. Dengan demikian, peraturan ini memberikan kejelasan kepada semua pihak yang terlibat. Tujuannya adalah untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan konflik di antara mereka. Tidak ada hubungan dalam dunia bisnis atau kerja sama yang bebas dari kemungkinan konflik atau kesalahpahaman selama interaksi tersebut berlangsung.

Perjanjian tertulis membantu mengurangi konflik dalam hubungan timbal balik karena berbagai aspek penting dari jalannya hubungan telah diatur dengan jelas, membuat semua pihak lebih menyadari hak serta kewajiban masing individu sesuai dengan isi perjanjian. Perjanjian tertulis menciptakan dasar kerja sama yang kuat karena semua pihak dapat menjelaskan dengan jelas bagaimana mereka akan berinteraksi dan berkontribusi dalam kerangka kerja yang telah diputuskan. Selain itu, dokumen tersebut dapat mencakup detail khusus seperti pembagian tanggung jawab, jadwal kerja, kewajiban keuangan, hak kekayaan intelektual, dan elemen lainnya yang relevan dengan hubungan timbal balik.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka di sini perlu bagi para pihak untuk mencapai perjanjian tertulis yang mempertimbangkan kepentingan masing-masing dan meminimalkan potensi bahaya di masa depan. Jika terjadi sengketa di kemudian hari, perjanjian ini akan menjadi dasar yang digunakan. Perjanjian harus mencakup semua hal yang disepakati, termasuk namun tidak terbatas pada objek perjanjian, ketentuan-ketentuan yang disepakati, beserta tanggung jawab dan keistimewaan masing-masing

peserta. Masing-masing pihak harus bisa mengandalkan perjanjian ini sebagai bukti kuat.

Perjanjian atau kontrak ini penting karena mengatur hal-hal yang diputuskan oleh pihak-pihak yang terlibat. Perjanjian digunakan sebagai dasar untuk hubungan dan melindungi setiap pihak jika terjadi sengketa di masa depan. Hal-hal ini membuat kontrak atau perjanjian tertulis penting dalam E-Sports. Untuk perjanjian atau kontrak tersebut dianggap sah, harus dipenuhi beberapa syarat.

Atlet E-Sport berpotensi menghadapi permasalahan hukum dalam ranah perdata jika terdapat tindakan yang merugikan pihak lain, seperti ketidakmampuan mereka memperoleh hak yang seharusnya dimiliki selama beraktivitas sebagai atlet E-Sport, termasuk hak untuk mendapatkan penghasilan. Selain itu, risiko kecelakaan atau kondisi tak terduga juga bisa menjadi sumber masalah karena ketiadaan jaminan kesejahteraan dan kesehatan. Kekurangan peraturan kontraktual untuk atlet E-Sport juga dapat menyebabkan fokus utama pada kepentingan individu tanpa mempertimbangkan hak dan kewajiban masing-masing, mengakibatkan kerugian materil dan imateril bagi pemain E-Sport.

Berdasarkan pada masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis akan melakukan suatu penelitian yang berkaitan dengan kebutuhan kontrak untuk atlet E-Sport di Indonesia dalam penulisan hukum yang berjudul “**Analisis Yuridis Terhadap Kontrak / Perjanjian Dan Upaya Perlindungan Hukum Bagi Pelaku E-Sports Di Indonesia**”

B. Rumusan Masalah

Atas dasar uraian di atas maka permasalahan yang terdapat pada riset ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses terjadinya kontrak bagi pemain E-Sports yang akan di bentuk di indonesia?
2. Bagaimana penyelesaian perselisihan pemain E-Sports ditinjau dari hukum Indonesia yang berlaku?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian membentuk kerangka yang jelas untuk fokus dan pembatasan studi dengan menjelaskan parameter dan batasan penelitian.

Tujuan utama ruang lingkup ini adalah untuk mengajarkan peneliti dan pembaca tentang batas-batas penelitian, memastikan bahwa penelitian berjalan dengan fokus dan terarah sehingga karenanya pembahasannya hanya terbatas pada hal-hal berikut :

1. Guna memahami sampai sejauh mana adanya proteksi yuridis terhadap pelaku e-sport yang dirugikan oleh manajemen yang menaunginya dalam ketentuan peraturan Perundang – undangan.
2. Untuk memahami proses pembentukan kontrak bagi pemain E-Sports di Indonesia, diperlukan pemahaman tentang bagaimana suatu tim E-Sports profesional dapat bersaing dalam arena E-Sports profesional. Untuk mencapai status badan hukum Perseroan Terbatas, tim E-Sports perlu memperhatikan ketentuan pada Bagian 3 mengenai Perikatan dalam KUHPerdata, sejalan dengan UU No.40/2007 tentang Perseroan Terbatas dan UU No.11/2020 tentang Cipta Kerja beserta aturan turunannya.

D. Maksud Dan Tujuan Penelitian

1. Maksud dari diadakannya riset ini yaitu memberikan wawasan holistik tentang relevansi Perjanjian Kerja bagi pemain E-Sport di Indonesia, dengan mengulas beragam bentuk dan ketentuan yang dapat diakomodasi. Melalui pendekatan analisis terhadap kontrak atlet olahraga di Indonesia dan perjanjian yang mengikat pemain E-Sport di Amerika, dengan komunitas sebagai studi kasus, data hasil analisis disesuaikan untuk menciptakan Perjanjian Kerja yang sesuai dengan kebutuhan pemain E-Sport di Indonesia. Dalam proses analisis, kontrak pemain E-Sport di Amerika dijadikan model untuk merancang perjanjian serupa di Indonesia, dengan membahas secara mendalam aspek-aspek seperti format perjanjian, ketentuan yang perlu diatur, dan identifikasi pihak-pihak yang terlibat. Selain itu, analisis ini juga memberikan pemaparan tentang status dan hak-hak yang dapat diperoleh oleh pemain E-Sport di Indonesia melalui implementasi perjanjian tersebut.
2. Masalah hukum yang tersirat dalam rumusan masalah adalah tujuan dari penelitian ini.:

- a. Untuk menjelaskan sejauh mana proteksi yuridis terhadap pelaku e-sport yang dirugikan oleh manajemen yang menaunginya dalam ketentuan peraturan Perundang – undangan;
- b. Untuk menjelaskan bagaimana proses pembentukan kontrak bagi pemain E-Sports di Indonesia.

E. Kerangka Teori Dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

a. Teori Perjanjian

Dalam pasal 1313 KUHPdata, perjanjian dapat diibaratkan sebagai suatu tampilan dari satu individu atau lebih yang berkolaborasi dengan satu individu lainnya atau lebih. R. Wirjono Projodikoro memberikan interpretasi unik, menggambarkan perjanjian sebagai seni pertalian hukum terkait harta benda, di mana satu pihak bermain peran komitmen untuk mengeksekusi atau menahan diri dari janji tersebut, dan pihak lainnya mempunyai hak melakukan penuntutan terhadap pemenuhan atas perjanjian tersebut. Pandangan R. Subekti lebih ke arah teater hukum, di mana perjanjian dianggap sebagai pementasan atas tindakan seseorang yang berjanji terhadap orang lainnya, atau antara dua individu, untuk memerankan suatu tindakan. Dalam perspektif ini, istilah "perjanjian" atau "verbintenisi" merujuk pada konsep hubungan hukum terkait dengan harta benda, di mana satu pihak diberi hak untuk memperoleh sesuatu sementara pada saat yang sama mewajibkan pihak lain untuk melakukan hal yang serupa.

b. Teori Kepastian Hukum

Hukum harus konsisten, terutama undang-undang tertulis. Tujuan hukum salah satunya adalah menciptakan kepastian. Hilangnya kepastian dalam hukum dapat mengakibatkan kehilangan makna, karena hukum tidak lagi mampu menjadi panduan bagi perilaku setiap individu. Keteraturan, yang merupakan esensi dari kepastian, menjadi krusial dalam hubungannya dengan keteraturan masyarakat secara keseluruhan. Adanya

keteraturan memfasilitasi individu untuk hidup dengan keyakinan, memungkinkan mereka menjalankan kegiatan yang diperlukan dalam kehidupan bersama.

2. Kerangka Konsep

a. Perjanjian Kontrak

Kontrak diantara atlet E-Sports profesional dan tim E-Sports profesional, yang dikenal sebagai perjanjian pelaku E-Sports, harus mematuhi ketentuan hukum Indonesia, termasuk UU No.11/2020 tentang Cipta Kerja, UU No.13/2003 tentang Ketenagakerjaan, dan isi buku 3 KUHPerdata terkait perikatan dan peraturan turunannya. Dalam konteks ini, UU No.13/2003 mengatur perjanjian kerja atau kontrak kerja antara atlet E-Sports profesional dan tim E-Sports profesional. Tambahan lagi, kebijakan yang termaktub dalam UU No.11/2020 tentang Cipta Kerja memiliki dampak pada regulasi beberapa elemen dalam hubungan kerja secara global.

b. *E-sports*

Saat ini, istilah "esports" atau "olahraga elektronik" digunakan untuk menggambarkan kategori olahraga yang menggunakan peralatan elektronik seperti Konsol game seperti Xbox atau PlayStation, HP (telepon seluler), dan PC (komputer).

F. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Riset ini mengacu pada metode yang bersifat normatif, yang berupaya menetapkan aturan perilaku berdasarkan prinsip-prinsip yang sudah ada sebelumnya. Upaya untuk memastikan apakah peraturan-peraturan yang diundangkan dan larangan-larangan atau perintah-perintah yang dikeluarkan telah sesuai dengan asas-asas yang tertuang pada perundang-undangan merupakan tujuan dari kajian hukum yang disebut juga penelitian hukum.

Teknik studi kasus, pendekatan konseptual (juga dikenal sebagai pendapat ahli atau pendekatan konseptual), dan pendekatan undang-undang adalah cara paling umum dalam menganalisis hukum. Pendekatan legislatif terutama mempertimbangkan peraturan perundang-undangan; hal ini tidak mencakup item kebijakan tertentu dan nyata seperti keputusan presiden atau keputusan yang dibuat oleh menteri. Dengan melihat pandangan dan gagasan yang dikemukakan oleh berbagai ahli hukum atau doktrin hukum, maka dapat digunakan suatu metode konseptual untuk menyelidiki suatu permasalahan. Apabila tidak ada putusan pengadilan yang pasti, maka metode studi kasus digunakan untuk menyelidiki fenomena atau peristiwa yang sedang berlangsung.⁸

2. Jenis Data

Dalam penelitian ilmiah, seperti pertunjukan data, kita mengenal dua bintang utama: data utama yang berperan sebagai pemeran utama, dan data pendukung yang memberikan warna pada latar belakang. Dalam riset hukum yang bersifat normatif, bahan pustaka dianggap sebagai penari data yang menari dalam kategori data pendukung yang jenisnya sebagai berikut:

- a. Bahan Hukum Primer, seperti bintang utama, merupakan materi hukum yang bersifat mengikat serta memiliki otoritas, seperti aturan undang-undang.
- b. Bahan Hukum Sekunder, seperti penari pendukung, mencakup materi yang bersifat yuridis yang terkait dengan bahan-bahan hukum primer, termasuk karya dari ahli hukum, naskah rancangan undang-undang, temuan penelitian, dan sejenisnya.
- c. Materi Hukum Tersier, seperti sutradara, melibatkan materi hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan yang berkaitan dengan hukum primer dan sekunder.

⁸Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Edisi Revisi, Prenadamedia, Jakarta, (2016), hlm. 54

Setelah penulis mengumpulkan seluruh bahan-bahan hukum yang relevan dengan penelitian ini maka bahan-bahan tersebut kemudian diolah dan dikaji oleh penulis sesuai dengan topik masalah.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam menyusun skripsi ini, penulis mengadopsi pendekatan studi kepustakaan, dimana keseluruhan bahan yang berhasil dikumpulkan oleh penulis secara literatif, baik itu yang bersifat primer maupun sekunder, untuk selanjutnya oleh penulis dirangkum menjadi suatu karya ilmiah. Bahan hukum primer berupa seluruh aturan undang-undang yang diperoleh melalui seleksi cermat peraturan yang memiliki relevansi dengan permasalahan hukum yang akan dikaji. Sebagai sumber bahan hukum sekunder, penulis menggali literatur hukum, artikel elektronik, penelitian terbaru, serta pandangan cemerlang para sarjana dan ahli yang tersedia di dunia daring. Setelahnya, semua materi hukum yang terhimpun, baik primer maupun sekunder, ditelaah, diklasifikasikan, dan dianalisis secara mendalam berdasarkan permasalahan yuridis yang menjadi topik dalam skripsi ini.

4. Analisis Data

Keseluruhan data yang terdapat dalam penelitian ini dianalisis dengan pendekatan deduktif yang memberikan sentuhan unik pada proses evaluasi. Setelah berhasil menghimpun segala bahan hukum yang memiliki relevansi, penulis menfokuskan perhatian pada merumuskan masalah yang menjadi inti penelitian dan skripsi. Setelahnya, setiap bahan diklasifikasikan dan dinilai dengan cermat sejalan dengan rumusan masalah yang menjadi sorotan utama dalam skripsi ini. Dalam sesi diskusi, setiap masalah diurai secara sistematis dan terperinci. Pendekatan ini bertujuan untuk tidak hanya menghasilkan solusi atau pemecahan terhadap permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, tetapi juga untuk mencapai kesimpulan yang memancarkan keunikan dalam analisis hukum yang dilakukan.

G. Sistematika Penelitian

Setelah bab pendahuluan berakhir, penulis akan memberikan uraian singkat tentang isi skripsi secara keseluruhan di bawah ini, yang terdiri dari lima (lima) bab dan disajikan dengan cara:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, dibahas tentang hal-hal yang melatarbelakangi penelitian ini, pokok-pokok masalah, ruang lingkup, tujuan, dan kerangka teori. Dibahas juga kerangka konsep dari penelitian ini, yaitu jenis penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Dibahas juga kerangka konsep, yaitu teori perjanjian dan kepastian, serta kerangka konsep untuk pelaku *e-sports* dan perjanjian kontrak.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas kerangka teori yang terdiri dari teori kepastian hukum dan teori perjanjian. Bab ini juga akan membahas kerangka konsep yang terdiri dari pengertian pelaku *e-sports* dan perjanjian kontrak.

BAB III PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PELAKU E-SPORTS

Bab ini membahas perlindungan hukum yang dapat diterima oleh pelaku *e-sports*.

BAB IV KONTRAK PEMAIN E-SPORTS BAGI PEMAIN E-SPORTS DI INDONESIA

Bab ini akan membahas masalah yang diangkat dalam penelitian ini, termasuk bagaimana kontrak terjadinya untuk pemain E-Sports di Indonesia dibuat dan bagaimana hukum Indonesia yang berlaku memeriksa penyelesaian perselisihan pemain E-Sports.

BAB V PENUTUP

Dalam bab penutup, penulis berusaha untuk menyimpulkan masalah utama yang dibahas pada penelitian ini serta juga memberi kesimpulan dan saran. Penulis juga berusaha untuk memberikan saran yang mungkin bermanfaat bagi orang lain.