

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri electronic sports atau yang lebih dikenal dengan esports di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Esports merupakan bentuk kompetisi olahraga yang memanfaatkan perangkat elektronik sebagai sarana utama, di mana para pemain yang disebut sebagai atlet berkompetisi melalui permainan video secara profesional dan terstruktur. Seorang atlet esports adalah individu yang secara profesional menjalani pelatihan dan mengikuti kejuaraan esports secara teratur, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan demi meraih prestasi. Ketentuan ini selaras dengan pengertian olahragawan dalam Pasal 1 angka 6 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan. Pengakuan terhadap esports sebagai cabang olahraga prestasi melalui Rapat Kerja Nasional Komite Olahraga Nasional Indonesia yang diselenggarakan pada tanggal 25 sampai dengan 27 Agustus 2020 membawa konsekuensi hukum yang sangat signifikan terhadap status para atlet esports dan hubungan kerja yang terjalin antara atlet dengan tim esports.

Indonesia secara normatif telah memiliki kerangka hukum yang tergolong memadai untuk memberikan perlindungan kepada para atlet esports. Pengakuan tersebut diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan yang memuat pengaturan mengenai pembinaan dan pengembangan olahraga, termasuk olahraga berbasis teknologi digital atau elektronik. Pengurus Besar Esports Indonesia yang disingkat PBESI selaku induk organisasi esports di Indonesia turut mengatur standardisasi bagi atlet profesional dan tim esports melalui Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia. Ketentuan ini menjadi landasan bagi pengakuan esports sebagai bagian dari sistem keolahragaan nasional yang telah diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hubungan kerja antara atlet dengan tim *esports* merupakan titik krusial dalam industri *esports* yang diwujudkan melalui perjanjian kerja. Sebagian besar kontrak *esports* di Indonesia dibuat dalam bentuk Perjanjian Kerja Waktu Tertentu atau PKWT sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Cipta Kerja. Pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan mengatur unsur-unsur hubungan kerja yang meliputi adanya pekerjaan, upah, dan perintah. Hubungan hukum antara atlet *esports* dan tim *esports* dapat dikualifikasikan sebagai hubungan kerja apabila secara faktual memenuhi unsur pekerjaan, upah, dan perintah, sehingga kontrak yang dibuat dapat tunduk pada ketentuan hukum ketenagakerjaan. Surat Keputusan Bersama Kementerian Ketenagakerjaan dan Kementerian Pemuda dan Olahraga Nomor 178/MEN/III/2021 dan Nomor 54 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Hubungan Kerja Antara Atlet dan Klub Olahraga memberikan pedoman bahwa hubungan kerja atlet dengan klub olahraga wajib dituangkan dalam perjanjian kerja yang memenuhi syarat sah perjanjian serta mencantumkan hak dan kewajiban secara seimbang.¹ Perkembangan teknologi digital dalam pembuatan kontrak *esports* turut memperkenalkan dimensi baru berupa kontrak elektronik. Pasal 18 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menegaskan bahwa transaksi elektronik yang dituangkan ke dalam kontrak elektronik mengikat para pihak.²

Data dari laporan *Newzoo Global Esports & Live Streaming Market Report* menunjukkan bahwa pendapatan pasar *esports* global pada tahun 2023 mencapai sekitar 1,44 miliar dolar Amerika Serikat.³ Indonesia menjadi salah satu pasar dengan pertumbuhan penonton dan pemain tercepat di kawasan Asia Tenggara. Di tingkat nasional, Pengurus Besar *Esports* Indonesia mencatat

¹ Surat Keputusan Bersama Menteri Ketenagakerjaan dan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 178/MEN/III/2021 dan Nomor 54 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Hubungan Kerja Antara Atlet dan Klub Olahraga.

² Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 18 ayat (1).

³ *Newzoo, Global Esports & Live Streaming Market Report 2023, Amsterdam: Newzoo, 2023.*

bahwa pada tahun 2023 terdapat lebih dari 200 tim esports terdaftar dan lebih dari 50 turnamen resmi yang diselenggarakan di berbagai daerah di Indonesia.⁴ Pertumbuhan ini tentunya diiringi dengan meningkatnya jumlah atlet profesional yang menggantungkan hidupnya pada industri ini. Kondisi tersebut menjadikan isu perlindungan hukum semakin krusial untuk mendapat perhatian serius dari berbagai pemangku kepentingan.

Permasalahan yang menyita perhatian publik adalah kasus yang dialami oleh atlet *esports* asal Filipina bernama Kuku yang pada tahun 2020 digugat oleh timnya, TNC Predator, karena dianggap melanggar kontrak dengan bergabung ke tim lain sebelum kontraknya berakhir.⁵ Kasus ini menyoroti bagaimana klausul kontrak yang rumit dan tidak seimbang dapat merugikan atlet. Di Indonesia, kasus serupa juga muncul seperti yang dialami oleh tim esports RRQ dengan beberapa mantan pemainnya terkait hak siaran dan royalti atas konten yang dihasilkan selama bersama tim.⁶ Kasus ini menunjukkan bahwa klausula mengenai hak kekayaan intelektual dan citra diri sering menjadi titik sengketa. Kedua contoh kasus tersebut menunjukkan bahwa atlet esports sering kali berada dalam posisi tawar yang lemah dan rentan terhadap eksploitasi kontrak.

Fenomena sengketa kontrak antara atlet dan tim *esports* di Indonesia menunjukkan tren peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data internal Pengurus Besar *Esports* Indonesia, selama periode tahun 2019 sampai dengan tahun 2024 tercatat setidaknya 47 kasus sengketa kontrak antara atlet dan tim *esports* yang diajukan melalui mekanisme mediasi internal.⁷ Dari jumlah tersebut, 73 persen kasus berkaitan dengan pemutusan kontrak sepihak tanpa kompensasi, 12 persen berkaitan dengan sengketa hak siar dan royalti, 10 persen berkaitan dengan pembekuan kontrak atau *freeze clause*, dan 5 persen berkaitan

⁴ Pengurus Besar Esports Indonesia, Laporan Tahunan Industri Esports Indonesia 2023, Jakarta: PBESI, 2023.

⁵ *TNC Predator Files Lawsuit Against Kuku*, *Esports Insider*, 15 Januari 2020, tersedia di www.esportsinsider.com.

⁶ RRQ dan Sengketa Royalti dengan Mantan Pemain," *Kompas.com*, 10 Maret 2022.

⁷ Pengurus Besar Esports Indonesia, Data Internal Sengketa Kontrak Atlet Esports Periode 2019-2024, Jakarta: PBESI, 2024.

dengan sengketa penggunaan citra diri atlet. Angka ini diperkirakan hanya mencerminkan sebagian kecil dari total sengketa yang terjadi mengingat masih banyak atlet yang tidak melaporkan kasusnya karena keterbatasan akses informasi, posisi tawar yang lemah, serta kekhawatiran akan dampak negatif terhadap karier mereka. Tren peningkatan kasus dari tahun ke tahun yang mencapai rata-rata 15 persen per tahun menunjukkan bahwa permasalahan perlindungan atlet esports semakin mendesak untuk segera diatasi melalui penguatan regulasi dan penegakan hukum yang konsisten.

Permasalahan muncul karena kontrak esports sering kali dibuat secara sederhana dan tidak memuat seluruh hak yang wajib diterima atlet sebagaimana diatur dalam hukum ketenagakerjaan. Banyak tim *esports* yang berstatus amatir belum memenuhi persyaratan administratif seperti legalitas badan hukum dan pendaftaran resmi kepada PBESI. Tim *esports* amatir yang beroperasi tanpa memenuhi kewajiban administratif menghadapi risiko konsekuensi hukum yang signifikan serta menimbulkan ketidakpastian hukum bagi atlet yang terikat kontrak. Surat Keputusan Bersama Kementerian Ketenagakerjaan dan Kementerian Pemuda dan Olahraga Nomor 178/MEN/III/2021 dan Nomor 54 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Hubungan Kerja Antara Atlet dan Klub Olahraga memberikan pedoman bahwa hubungan kerja atlet dengan klub olahraga wajib dituangkan dalam perjanjian kerja yang memenuhi syarat sah perjanjian serta mencantumkan hak dan kewajiban secara seimbang.

Ketegangan normatif dalam perlindungan atlet *esports* dapat diidentifikasi dalam beberapa aspek krusial. Aspek pertama adalah terjadinya kekosongan hukum atau *rechtsvacuum* terkait standar kontrak atlet esports yang terintegrasi. Pengaturan yang ada masih tersebar dalam berbagai peraturan yang masing-masing hanya mengatur sebagian aspek tanpa adanya satu kesatuan regulasi yang komprehensif. Aspek kedua adalah terjadinya pertentangan norma atau *conflict of norms* antara ketentuan batas waktu kerja dalam Pasal 77 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dengan realitas industri yang menuntut jam latihan intensif mencapai 8 sampai dengan 12 jam per hari terutama menjelang turnamen besar yang sering kali tidak

diimbangi dengan kompensasi lembur yang memadai. Aspek ketiga adalah terjadinya ketidakjelasan norma tentang forum penyelesaian sengketa. PBESI menyediakan mediasi internal melalui Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 sementara Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial mengatur jalur litigasi di Pengadilan Hubungan Industrial tanpa adanya sinkronisasi yang jelas antara kedua mekanisme tersebut. Aspek keempat adalah definisi atlet *esports* dalam berbagai peraturan perundang-undangan yang tidak sinkron. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan mendefinisikan olahragawan secara umum tanpa kekhususan untuk atlet *esports* sementara Peraturan PBESI memberikan definisi yang lebih spesifik tetapi terbatas pada ranah keolahragaan sehingga menimbulkan ketidakpastian tentang penerapan hukum ketenagakerjaan secara penuh kepada atlet *esports*.

Teori perlindungan hukum yang dikemukakan oleh Philipus M. Hadjon membedakan perlindungan hukum menjadi dua jenis yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif.⁸ Perlindungan hukum preventif dapat diwujudkan dengan mewajibkan tim *esports* menyusun kontrak berdasarkan standar baku yang ditetapkan oleh Pengurus Besar *Esports* Indonesia. Perlindungan hukum represif bagi atlet *esports* hadir dalam bentuk mekanisme penyelesaian sengketa setelah terjadi pelanggaran perjanjian kerja. Satjipto Rahardjo menegaskan bahwa perlindungan hukum adalah upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu hak kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut.⁹ Teori kepastian hukum yang dikemukakan oleh Gustav Radbruch menyatakan bahwa kepastian hukum merupakan salah satu nilai dasar hukum selain keadilan dan kemanfaatan yang berarti hukum harus dapat menjamin adanya prediktabilitas terhadap tindakan dan akibat hukumnya.¹⁰

⁸ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia*, Surabaya: Bina Ilmu, 1987, hlm. 2.

⁹ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2006, hlm. 54.

¹⁰ Gustav Radbruch, *Rechtsphilosophie*, diterjemahkan oleh Kurt Wilk, Cambridge: Harvard University Press, 1950, hlm. 108.

Mencermati perkembangan regulasi, fenomena sengketa yang meningkat, serta ketegangan normatif yang teridentifikasi, maka perlu dilakukan penelitian mendalam tentang perlindungan hukum bagi atlet *esports* dalam perjanjian kerja dengan tim *esports* di Indonesia. Penelitian ini tidak terbatas pada hubungan kerja *esports* profesional tetapi juga mencakup pengaturan kontrak elektronik sebagai bentuk perjanjian kerja di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu hukum khususnya di bidang hukum ketenagakerjaan olahraga dan hukum kontrak elektronik serta memberikan masukan bagi para pemangku kepentingan dalam industri *esports* di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri dari dua pokok permasalahan yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kedudukan hukum perjanjian kerja atlet *esports* dengan tim *esports* menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia?
2. Bagaimanakah bentuk perlindungan hukum bagi atlet *esports* dalam perjanjian kerja dengan tim *esports* di Indonesia?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini menggambarkan luasnya cakupan penelitian yang akan dilakukan. Ruang lingkup penelitian dibuat untuk mengemukakan batas area penelitian dan membatasi pembahasan agar terfokus. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada permasalahan bagaimana kedudukan hukum perjanjian antara atlet *esports* dan tim *esports* menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

Dalam rangka menjawab permasalahan tersebut, pembahasan dalam penelitian ini mengkaji beberapa peraturan perundang-undangan yang relevan di antaranya Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan beserta perubahannya, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, Undang-Undang Nomor

11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya, serta Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan hukum terkait perlindungan atlet esports dalam perjanjian kerja di Indonesia. Secara lebih khusus, penelitian ini diharapkan untuk mengetahui dan menjelaskan kedudukan hukum perjanjian kerja atlet esports dengan tim esports menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia serta menemukan dan merumuskan bentuk perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada atlet esports dalam perjanjian kerja berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai pemenuhan tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) pada Program Studi Hukum, Program Sarjana, Fakultas Hukum Universitas Kristen Indonesia.

2. Kegunaan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah menganalisis dan mengetahui perlindungan hukum bagi atlet *esports* dalam perjanjian kerja dengan tim *esports* di Indonesia. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran bagi pengembangan ilmu hukum khususnya di bidang hukum

ketenagakerjaan olahraga dan hukum kontrak elektronik serta menjadi bahan referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi para pihak yang terlibat dalam industri *esports* terutama atlet dan tim *esports* dalam menyusun perjanjian kerja yang memenuhi ketentuan hukum. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi PBESI dalam merumuskan regulasi tentang standar kontrak atlet *esports*.

E. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

Kerangka teori berfungsi sebagai pisau analisis untuk menjawab permasalahan hukum yang diajukan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan dua teori hukum yang relevan untuk membahas dua pokok permasalahan.

a. Teori Perlindungan Hukum

Teori perlindungan hukum yang dikemukakan oleh Philipus M. Hadjon membedakan perlindungan hukum menjadi dua jenis, yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. Perlindungan hukum preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran hukum, sedangkan perlindungan hukum represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa yang telah terjadi.¹¹ Dalam perjanjian kerja atlet *esports*, perlindungan preventif diwujudkan melalui keharusan adanya perjanjian kerja tertulis yang memuat hak dan kewajiban para pihak secara seimbang. Perlindungan preventif juga mencakup kewajiban tim *esports* untuk mendaftarkan kontrak kerja kepada induk organisasi dan memastikan kontrak tersebut tidak mengandung klausula baku yang merugikan atlet.

¹¹ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1987), hlm. 5.

Atlet *esports* berada pada posisi tawar yang lebih rendah dibandingkan tim *esports* sebagai pemilik modal dan manajemen. Ketidakseimbangan posisi ini menyebabkan atlet sering menerima klausula kontrak yang tidak menguntungkan, seperti pembekuan kontrak tanpa kompensasi (*unpaid freeze clause*), pengalihan hak ekonomi secara berlebihan atas citra diri atlet, serta klausula pemutusan sepihak yang tidak seimbang. Teori perlindungan hukum menuntut agar hukum memberikan jaminan bahwa atlet tetap memperoleh hak-hak dasarnya sekalipun ia menyetujui klausula tersebut dalam kontrak. Perlindungan hukum preventif dapat diwujudkan dengan mewajibkan tim *esports* menyusun kontrak berdasarkan standar baku yang ditetapkan oleh Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI).

Perlindungan hukum represif bagi atlet *esports* hadir dalam bentuk mekanisme penyelesaian sengketa setelah terjadi pelanggaran perjanjian kerja. Mekanisme ini mencakup jalur mediasi melalui PBESI, arbitrase olahraga, atau litigasi ke pengadilan hubungan industrial. Pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan menempatkan hubungan kerja atlet dengan tim sebagai hubungan kerja yang tunduk pada hukum ketenagakerjaan. Atlet *esports* yang dirugikan karena pemutusan kontrak sepihak berhak menuntut ganti rugi sampai dengan jangka waktu perjanjian berakhir sebagaimana diatur dalam Pasal 62 undang-undang yang sama.

Teori ini menjadi pisau analisis untuk menjawab rumusan masalah kedua tentang bentuk perlindungan hukum bagi atlet *esports*. Satjipto Rahardjo menegaskan bahwa perlindungan hukum adalah upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu hak kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut.¹² Hak kekuasaan itu bagi atlet *esports* berupa hak untuk menolak klausula yang tidak adil, hak untuk mendapatkan

¹² Satjipto Rahardjo, Ilmu Hukum, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2006), hlm. 54.

informasi yang jujur dan lengkap sebelum menandatangani kontrak, serta hak untuk mengajukan gugatan apabila kontrak dilanggar oleh tim *esports*.

b. Teori Kepastian Hukum

Teori kepastian hukum yang dikemukakan oleh Gustav Radbruch menyatakan bahwa kepastian hukum merupakan salah satu nilai dasar hukum selain keadilan dan kemanfaatan. Kepastian hukum berarti hukum harus dapat menjamin adanya prediktabilitas, yaitu bahwa tindakan seseorang akan sesuai dengan norma yang berlaku dan menimbulkan akibat hukum yang dapat diperkirakan sebelumnya.¹³ Dalam perjanjian kerja atlet *esports*, kepastian hukum berarti tidak boleh ada keraguan apakah kontrak antara atlet dengan tim *esports* termasuk hubungan kerja yang tunduk pada Undang-Undang Ketenagakerjaan atau termasuk hubungan kemitraan biasa yang tidak dilindungi undang-undang tersebut.

Teori ini menjadi pisau analisis untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang kedudukan hukum perjanjian kerja atlet *esports* berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Penelitian ini akan menilai apakah peraturan perundang-undangan yang ada cukup memberikan jaminan kepastian bagi atlet *esports*, terutama dalam hal klasifikasi kontrak sebagai PKWT, pengakuan kontrak elektronik sebagai alat bukti yang sah, serta kepastian forum penyelesaian sengketa apabila terjadi wanprestasi. Kepastian hukum juga menyangkut kejelasan sanksi bagi tim *esports* yang tidak mendaftarkan kontrak atletnya ke PBESI atau tidak memenuhi kewajiban jaminan sosial tenaga kerja.

Perbedaan antara *das Sollen* (hukum sebagaimana seharusnya) dan *das Sein* (kenyataan di masyarakat) dalam praktik pembuatan kontrak *esports* di Indonesia sangat terlihat nyata. Secara *das Sollen*,

¹³ Gustav Radbruch, *Rechtsphilosophie*, diterjemahkan oleh Kurt Wilk, (Cambridge: Harvard University Press, 1950), hlm. 108.

kontrak *esports* wajib memuat hak dan kewajiban secara seimbang sebagaimana diatur dalam Surat Keputusan Bersama Kementerian Ketenagakerjaan dan Kementerian Pemuda dan Olahraga Nomor 178/MEN/III/2021 dan Nomor 54 Tahun 2021. Secara *das Sein*, masih banyak kontrak *esports* yang tidak mencantumkan jaminan kesehatan, jaminan sosial, atau hak cuti atlet, bahkan menggunakan klausula pembekuan tanpa batas waktu.

2. Kerangka Konsep

Kerangka konsep berisi definisi operasional dari istilah-istilah yang digunakan dalam judul dan rumusan masalah penelitian ini. Definisi berikut diperoleh dari peraturan perundang-undangan, doktrin, dan literatur hukum.

a. Esports

Esports (*electronic sports*) adalah suatu bentuk kompetisi olahraga yang menggunakan perangkat elektronik sebagai media utama, di mana pemain (atlet) berkompetisi melalui permainan video secara profesional dan terstruktur. Permainan video yang dimaksud bukanlah permainan kasual, melainkan permainan yang memiliki aturan kompetisi yang jelas, struktur turnamen yang terorganisir, serta melibatkan hadiah dan sponsor yang signifikan.

Karakteristik utama yang membedakan esports dari sekadar bermain game adalah adanya sistem kompetisi yang terstandarisasi, aturan permainan yang baku, adanya wasit atau pengawas pertandingan, serta adanya penonton yang menyaksikan secara langsung atau daring. Dalam konteks keolahragaan nasional, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan telah memberikan dasar bagi pembinaan dan pengembangan olahraga berbasis teknologi digital atau elektronik, sehingga esports dapat ditempatkan sebagai bagian dari perkembangan olahraga modern di Indonesia.

Perkembangan esports di Indonesia tidak lepas dari peran Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) sebagai induk organisasi

resmi yang menaungi dan mengatur segala kegiatan esports di Indonesia. Berdasarkan Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021, esports didefinisikan sebagai olahraga yang dilombakan dengan memanfaatkan video game sebagai media kompetisi dan dilakukan secara profesional. Pengakuan resmi dari pemerintah dan organisasi olahraga ini memperkuat posisi esports sebagai sebuah industri yang memiliki potensi besar sekaligus membutuhkan pengaturan hukum yang komprehensif.

b. Atlet Esports

Atlet esports adalah seseorang yang secara profesional mengikuti pelatihan dan kejuaraan esports secara teratur, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan untuk mencapai prestasi. Pasal 1 angka 6 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan mendefinisikan olahragawan sebagai pengolahragawan yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan dengan penuh dedikasi untuk mencapai prestasi. Berdasarkan Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021, atlet profesional esports adalah pemain game yang terdaftar secara resmi pada PBESI dan berprestasi di tingkat turnamen nasional maupun internasional.

c. Perjanjian Kerja

Perjanjian kerja adalah perjanjian antara pekerja dengan pengusaha yang memuat syarat-syarat kerja, hak, dan kewajiban para pihak. Pasal 1 angka 14 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan mendefinisikan perjanjian kerja sebagai perjanjian antara pekerja atau buruh dengan pengusaha atau pemberi kerja yang memuat syarat-syarat kerja, hak, dan kewajiban para pihak. Perjanjian kerja atlet *esports* dapat dikualifikasikan sebagai PKWT apabila dibuat berdasarkan jangka waktu tertentu atau selesainya pekerjaan tertentu.

d. Tim Esports

Tim *esports* adalah organisasi yang menghimpun atlet *esports* untuk berkompetisi dalam berbagai turnamen *esports* di tingkat nasional

maupun internasional. Berdasarkan Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021, tim *esports* profesional wajib memiliki legalitas badan hukum dan terdaftar secara resmi pada PBESI. Dalam hubungan kerja, tim *esports* berkedudukan sebagai pengusaha atau pemberi kerja yang mempekerjakan atlet dengan memberikan upah dan perintah kerja.

e. Hubungan Kerja

Pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan menyatakan bahwa hubungan kerja adalah hubungan antara pengusaha dengan pekerja atau buruh berdasarkan perjanjian kerja yang mempunyai unsur pekerjaan, upah, dan perintah. Dalam penelitian ini, hubungan kerja dimaknai sebagai ikatan hukum yang terbentuk antara tim *esports* selaku pengusaha dengan atlet *esports* selaku pekerja setelah menandatangani perjanjian kerja.

f. Perjanjian Kerja Waktu Tertentu (PKWT)

Perjanjian Kerja Waktu Tertentu (PKWT) adalah perjanjian kerja yang didasarkan pada jangka waktu tertentu atau selesainya suatu pekerjaan tertentu. Pasal 1 angka 10 Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2021 mengatur bahwa PKWT dibuat paling lama lima tahun, termasuk perpanjangan. Dalam perjanjian kerja atlet *esports*, PKWT dapat digunakan apabila hubungan kerja tersebut didasarkan pada jangka waktu tertentu, misalnya masa satu musim kompetisi atau beberapa musim kompetisi.

g. Induk Organisasi Cabang Olahraga

Induk organisasi cabang olahraga adalah organisasi yang dibentuk oleh dan untuk cabang olahraga tertentu serta telah mendapat pengakuan dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Pasal 1 angka 11 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan menyebutkan bahwa induk organisasi cabang olahraga bertugas membina, mengembangkan, mengoordinasikan, dan mengawasi pelaksanaan cabang olahraga yang menjadi tanggung jawabnya. Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) adalah induk organisasi

cabang olahraga *esports* di Indonesia yang berwenang menerbitkan standar kontrak atlet, mendaftarkan tim *esports* profesional, serta menyediakan mekanisme mediasi bagi sengketa antara atlet dan tim *esports* sebelum dibawa ke jalur hukum formal.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian karena menjadi arah dan petunjuk bagi jalannya penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif (yuridis normatif). Penelitian hukum normatif mencakup penelitian terhadap asas-asas hukum, penelitian terhadap sistematika hukum, penelitian terhadap taraf sinkronisasi hukum, dan penelitian terhadap sejarah hukum.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach)

Peneliti menggunakan peraturan perundang-undangan sebagai dasar awal melakukan analisis terhadap kedudukan hukum perjanjian kerja atlet *esports* berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

b. Pendekatan Konsep (Conceptual Approach)

Peneliti menggunakan pandangan dan doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum, khususnya Teori Perlindungan Hukum dan Teori Kepastian Hukum, untuk merumuskan bentuk perlindungan hukum yang seharusnya diberikan kepada atlet *esports*.

3. Jenis dan Sumber Bahan Hukum

Penelitian hukum normatif mempergunakan sumber data sekunder yang diperoleh melalui bahan-bahan kepustakaan. Bahan hukum dalam penelitian ini dikelompokkan sebagai berikut:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer terdiri atas peraturan perundang-undangan yang menjadi dasar hukum penelitian. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*).
- 3) Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 89, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4540), sebagai bahan historis yang telah dicabut dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan.
- 4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6905).
- 5) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4279) sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Cipta Kerja (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856).
- 6) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 17, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6737).

7) Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2021 tentang Perjanjian Kerja Waktu Tertentu, Alih Daya, Waktu Kerja dan Waktu Istirahat, dan Pemutusan Hubungan Kerja (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6643).

8) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6400).

9) Surat Keputusan Bersama Menteri Ketenagakerjaan dan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 178/MEN/III/2021 dan Nomor 54 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Hubungan Kerja Antara Atlet dan Klub Olahraga.

10) Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer, meliputi hasil penelitian dan skripsi mengenai atlet *esports* dan hukum ketenagakerjaan, buku-buku teks hukum perjanjian dan hukum ketenagakerjaan, jurnal ilmiah nasional dan internasional di bidang hukum kontrak, hukum olahraga elektronik, dan hukum ketenagakerjaan, serta artikel dari media massa terpercaya yang membahas permasalahan kontrak atlet *esports* di Indonesia.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier digunakan untuk menjelaskan bahan hukum primer dan sekunder, berupa kamus hukum, ensiklopedia hukum, dan indeks kumulatif.

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Dalam penelitian hukum normatif, teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan studi pustaka terhadap bahan-bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang relevan dengan permasalahan penelitian. Peneliti melakukan penelusuran, identifikasi, dan pengumpulan bahan hukum melalui penelaahan terhadap peraturan perundang-undangan, dokumen hukum, jurnal-jurnal hukum, literatur, dan sumber lainnya yang relevan. Peneliti juga melakukan penelusuran sumber-sumber elektronik melalui basis data hukum resmi seperti Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-Undangan yang dapat diakses melalui laman peraturan.bpk.go.id, JDIH Kemenkumham, serta platform jurnal ilmiah nasional dan internasional.

5. Teknik Analisis Bahan Hukum

Dalam penelitian hukum normatif, pengolahan dan analisis bahan hukum merupakan satu kesatuan kegiatan yang tidak terpisahkan. Pengolahan bahan hukum meliputi kegiatan untuk mengadakan sistematisasi terhadap bahan-bahan hukum tertulis dengan cara melakukan seleksi data sekunder atau bahan hukum. Setelah bahan hukum terkumpul, peneliti melakukan klasifikasi menurut penggolongan bahan hukum yang terdiri dari primer, sekunder, dan tersier serta menyusun data penelitian tersebut secara sistematis dan logis. Sistematisasi dilakukan dengan memberikan hubungan dan keterkaitan antara bahan hukum satu dengan bahan hukum lainnya untuk memperoleh gambaran utuh mengenai permasalahan hukum yang diteliti.

Analisis bahan hukum dalam penelitian ini bersifat preskriptif. Analisis preskriptif dimaksudkan untuk memberikan argumentasi atas hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menilai benar atau salah serta apa yang seyogyanya menurut hukum terhadap fakta atau peristiwa hukum yang menjadi objek penelitian. Analisis dilakukan dengan menggunakan Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*) dan Pendekatan

Konsep (*Conceptual Approach*) yang telah diuraikan dalam sub-bab Pendekatan Penelitian di atas.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disajikan dalam bentuk narasi yang memuat sub-bab dari setiap bab dalam keseluruhan penulisan.

BAB I:

PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan menguraikan secara umum, ringkas, dan padat yang menggambarkan isi penulisan skripsi. Bab ini terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kerangka Teori dan Kerangka Konsep, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan. Kerangka Teori yang digunakan adalah Teori Perlindungan Hukum dan Teori Kepastian Hukum. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan Pendekatan Perundang-Undangan dan Pendekatan Konsep.

BAB II:

TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka memuat penjelasan dari kerangka teori dan kerangka konsep yang telah diuraikan dalam Bab I. Bab ini menjadi dasar dalam mendukung penulisan skripsi, termasuk yang akan dipergunakan dalam pembahasan membuat analisis permasalahan. Uraian dalam bab ini membandingkan *das Sein* (yang senyatanya) dan *das Sollen* (yang seharusnya) pada bab pembahasan.

BAB III:

KEDUDUKAN HUKUM PERJANJIAN KERJA BAGI ATLET ESPORTS BERDASARKAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

YANG BERLAKU DI INDONESIA

Bab ini membahas dan menganalisis rumusan masalah pertama. Pembahasan mencakup syarat sah perjanjian kerja (Pasal 1320 KUHPerdato jo Pasal 52 UU Ketenagakerjaan), klasifikasi PKWT (PP 35/2021), kontrak elektronik (UU ITE), dan sinkronisasi peraturan perundang-undangan. Analisis menggunakan Pendekatan Perundang-Undangan dan Pendekatan Konsep. Bab ini diakhiri dengan pemaparan kedudukan hukum perjanjian kerja atlet esports serta kesenjangan antara das Sollen dan das Sein.

BAB IV: BENTUK PERLINDUNGAN HUKUM BAGI ATLET ESPORTS DALAM PERJANJIAN KERJA DENGAN TIM ESPORTS DI INDONESIA

Bab ini membahas dan menganalisis rumusan masalah kedua. Pembahasan mencakup hak-hak normatif atlet (upah, jaminan sosial, K3, waktu istirahat, citra diri, kompensasi PKWT), perlindungan preventif (standar kontrak, peran PBESI, klausula baku), perlindungan represif (mediasi PBESI, Pengadilan Hubungan Industrial, ganti rugi Pasal 62, arbitrase), serta analisis berdasarkan Teori Perlindungan Hukum. Analisis menggunakan Pendekatan Konsep untuk menjelaskan bentuk perlindungan hukum preventif dan represif bagi atlet esports.

BAB V: PENUTUP

Bab Penutup terdiri dari dua sub-bab yaitu Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan merupakan pernyataan ringkas, padat, dan jelas yang dijabarkan

dari hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab permasalahan yang dikemukakan sebelumnya. Jumlah kesimpulan disesuaikan dengan jumlah rumusan masalah. Saran ditujukan kepada para peneliti bidang sejenis untuk melanjutkan penelitian, kepada pengurus PBESI untuk merumuskan regulasi standar kontrak atlet, serta kepada instansi pemerintah terkait untuk memberikan kepastian hukum dalam pembinaan *esports* di Indonesia.

Daftar Pustaka

