

Analisis Yuridis Pengaturan Perpindahan Atlet E-Sports Pada Olahraga E-Sports Di Indonesia

Imanuel Mario

Fakultas Hukum Universitas Udayana

e-mail: imanuelmario28@gmail.com

I Gede Putra Ariana

Fakultas Hukum Universitas Udayana

e-mail: putra_ariana@unud.ac.id

Korespondensi penulis : imanuelmario28@gmail.com

ABSTRACT. *The purpose of this study is to examine the analysis of player transfer arrangements that occur in e-Sports sports in Indonesia by reflecting on the positive law that applies in Indonesia and also what underlies the legal relationship between e-Sports athletes and the team that has just bought them. This study uses normative legal research methods with a statutory approach and other secondary materials. The results of this study show that regulations regarding the transfer of both athletes as athletes and athletes as workers have been regulated in the Sports Law, Employment Law, and Indonesian Esports Executive Board Regulation Number: 034/PB-ESI/B/VI/2021. And the thing that underlies the legal relationship between an e-Sports athlete who moves from one e-Sports team to another is a contract or work agreement made based on the Civil Code.*

Keywords: *Arrangements, Transfer of e-Sports athletes, Employment Agreements*

ABSTRAK. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengkaji terkait analisis terhadap pengaturan perpindahan pemain yang terjadi pada olahraga e-Sports di Indonesia dengan berkaca pada hukum positif yang berlaku di Indonesia dan juga hal apa yang mendasari hubungan hukum antara atlet e-Sports dengan tim yang baru saja membelinya. Studi ini menggunakan metode penelitian hukum normative dengan pendekatan perundang-undangan dan bahan-bahan sekunder lainnya. Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa pengaturan perihal perpindahan baik atlet sebagai olahragawan maupun atlet sebagai pekerja telah diatur pada Undang-Undang Keolahragaan, Undang-Undang Ketenagakerjaan, serta Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021. Dan hal yang mendasari hubungan hukum seorang atlet e-Sports yang berpindah dari satu tim ke tim e-Sports lainnya ialah kontrak atau perjanjian kerja yang dibuat berdasarkan KUHPerduta

Kata Kunci : Pengaturan, Perpindahan atlet e-Sports, Perjanjian Kerja

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang begitu besar pada kehidupan bermasyarakat sehari-harinya. Sekarang, hampir seluruh lapisan aktivitas masyarakat merasakan betapa membantunya perkembangan teknologi tersebut. Perkembangan dari teknologi ini pada akhirnya membantu menciptakan suatu bidang olahraga baru yakni bidang olahraga *e-Sports*. *e-Sports* sendiri merupakan suatu olahraga yang berbasis teknologi, yang dalam penyelenggaraan kompetitifnya memanfaatkan media elektronik sebagai media

turnamennya dimana dapat dilaksanakan secara *online* maupun *offline*.¹ Bila berfokus pada frasa “suatu olahraga yang berbasis teknologi”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media elektronik merupakan wadah utama dalam berlangsungnya olahraga *e-Sports* dengan mempertandingkan *video game* antar individu maupun kelompok. Olahraga *e-Sports* sangatlah berbeda dengan olahraga konvensional pada umumnya seperti halnya sepak bola dan olahraga lainnya dikarenakan *e-Sports* lebih mengarah kepada pengertian terhadap berbagai jenis *video game online* yang dapat dikompetisikan.²

Perbedaan yang paling mendasar dan cukup mencolok antara olahraga *e-Sports* dan olahraga konvensional lainnya ialah, olahraga konvensional sangat mengandalkan dan bertumpu pada ketangkasan tubuh mereka dan berbanding terbalik dengan olahraga *e-Sports* yang lebih mengutamakan kemampuan dalam mengatur strategi. Berkembangnya *e-Sports* di Indonesia masih memiliki pro dan kontra di kalangan masyarakat khususnya pada kalangan orang tua yang anaknya pada akhirnya memiliki kecanduan akan *game online*. Kecanduan akan *game online* merupakan salah satu dampak atau efek samping yang muncul dari berkembangnya olahraga *e-Sports* dan apabila tidak diberi perhatian secara khusus maka efek dari kecanduan *game online* dapat memberikan dampak yang cukup serius.³

Di sisi lain, berkembangnya *e-Sports* secara pesat di Indonesia akhirnya mendapatkan perhatian dari pihak pemerintah yang secara resmi memberikan dukungan pada olahraga tersebut melalui peresmian satu-satunya induk organisasi olahraga *e-Sports* di Indonesia yakni Pengurus Besar E-Sports Seluruh Indonesia atau yang akan disingkat PBESI. Organisasi ini secara resmi dilantik pada tanggal 18 januari tepatnya pada tahun 2020 dan akan memiliki masa bakti selama empat tahun yang dimulai dari tahun 2020 hingga 2024⁴. Diresmikannya PBESI merupakan suatu langkah besar dalam sejarah perkembangan olahraga *e-Sports* di Indonesia. Pihak PBESI dipercaya akan dapat memberikan kepastian hukum bagi berjalannya olahraga *e-Sports* di Indonesia

Tidak lama setelah diresmikannya PBESI sebagai induk olahraga *e-Sports* di Indonesia, pada tahun yang sama tepatnya pada bulan agustus olahraga *e-Sports* secara resmi di akui

¹ Manaaf, Muzhaffar., Singadimedja, Holyness N., Darodjat, Rafan. “Perlindungan Hak Upah Pemain Profesional Game Online: Analisis Peraturan Perundang-Undangan Ketenagakerjaan”. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 3, No. 4 (2023): 1582

² Saputra, Eko Rizki., dan Rani, Faisyal. “Kebijakan Indonesia Terhadap Perkembangan Olahraga Elektronik (E-Sports) Di Dunia”. *Jurnal Online Mahasiswa* 8, No. 2 (2021): 2

³ Khudzaifah, Kristiyanto., Agus, Kristiyanto., Aprilijanto, Tri., dan Riyadi, Slamet. “Analisis E-Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru”. *Jurnal Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin* 4, (2022): 417

⁴ Info Sport, Apa Singkatan dari PBESI? Berikut Penjelasan Lengkapnya URL : <https://kumparan.com/info-sport/apa-singkatan-dari-pbesi-berikut-penjelasan-lengkapny-1xgOjhMzMZy#> diakses pada tanggal 23 Maret 2024

sebagai cabang olahraga prestasi oleh KONI.⁵ Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, cabang olahraga prestasi diatur pada Pasal 12 yang berbunyi “Olahraga prestasi adalah Olahraga yang membina dan mengembangkan Olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan”. Maka berdasar pada pasal tersebut olahraga *e-Sports* telah secara resmi dianggap sebagai bagian dari suatu bidang keolahragaan baru di Indonesia. Dengan telah dipandanginya *e-Sports* sebagai suatu bidang keolahragaan serta tersedianya PBESI sebagai wadah induk organisasi olahraga, maka PBESI berhak untuk mengeluarkan regulasi terkait berjalannya keolahragaan *e-Sports* di Indonesia. Dimana wewenang tersebut dituangkan kedalam Peraturan PBESI no 034/PB-ESI/B/VI/2021.

Setelah diresmikannya peraturan PBESI, terdapat 46 pasal yang menjadi dasar regulasi dalam mengatur jalannya keolahragaan *e-Sports* di Indonesia. Di dalam regulasi tersebut, salah satu pasal tepatnya pada pasal 8 ayat (2) huruf a menyatakan bahwa setiap tim *e-Sports* wajib berbentuk perseroan terbatas. Perseroan terbatas merupakan badan hukum yang merupakan persekutuan modal, yang dimana badan hukum tersebut berdiri atas perjanjian yang telah disepakati, kegiatan yang dilakukan didasarkan pada modal dasar yang dibagi kedalam bentuk saham, serta tentunya telah sesuai dengan ketentuan Undang-undang yang berlaku.⁶ Nantinya, para tim *e-Sports* yang telah berbentuk badan hukum tentunya membutuhkan atlet profesional untuk mengarungi berbagai kompetisi yang akan diarungi. Dalam mendapatkan tanda tangan para atlet *e-Sports*, umumnya tim *e-Sports* dapat memilih antara mengontrak atlet yang belum memiliki tim atau yang biasa disebut free agent dan membeli atlet dari tim *e-Sports* lainnya dimana hal ini lazim disebut *transfer* atlet dalam dunia olahraga.⁷

Berkembangnya liga liga kejuaraan *e-Sports* di Indonesia, membuat para tim *e-Sports* harus memiliki para atlet yang mumpuni. Hal ini lah yang menciptakan besarnya permintaan atlet bertalenta pada pasar transfer atlet *e-Sports*. Akan tetapi sudahkah diatur mengenai perihal *transfer* di dalam regulasi *e-Sports* di Indonesia?. Pada penelitian ini pokok permasalahan berfokus kepada pengaturan perihal perpindahan atlet *e-Sports* serta apa yang mendasari hubungan hukum antara atlet dengan tim yang membelinya dari tim asalnya.

⁵ Billy Rifki, Sah! KONI Akui Esports Cabang Olahraga Prestasi. URL : <https://esports.id/other/news/2020/08/457ded6f20b28feb21b9bca73c498671/sah-koni-akui-esports-cabang-olahraga-prestasi> diakses pada tanggal 23 Maret 2024

⁶ Sinaga, Niru Anita. “Hal-Hal Pokok Pendirian Perseroan Terbatas Di Indonesia” *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara* 8, No. 2 (2018) 18

⁷ Agung, I Putu Setya. “Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet Dibawah Umur” *Jurnal Jurist-Diction* 4, No. 6 (2021) 2376

Pada penelitian ini, terdapat 2 penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi penulisan dari jurnal ini. Yaitu pada penulisan jurnal yang dibuat oleh Seri Mughni Sulubara , Amrizal , Ashari Efendi, Zainal Abidin⁴, Budiman yang berjudul “Aturan Hukum Terhadap Atlet E-Sports Terkait Kontrak Kerja” dan penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Cantika Maulidea dan Ahmad Mahyani yang berjudul “Pencegahan Pembajakan Atlet E-sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim E-sports”. Penulisan jurnal ini memiliki pembahasan yang berbeda, dimana penulisan ini berfokus kepada pengaturan terkait transfer atlet *e-Sports* yang terjadi di Indonesia serta hal yang mendasari hubungan antara atlet dengan tim yang membelinya.

Rumusan Masalah

Dari pemaparan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaturan perpindahan atlet *e-Sports* pada olahraga e-Sports di Indonesia?
2. Apa yang mendasari hubungan hukum antara atlet dengan tim yang membelinya dari tim asalnya?

Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penelitian dari penelitian yang akan dilakukan ialah:

1. Untuk mengetahui perihal pengaturan perpindahan atau transfer atlet *e-Sports* di Indonesia
2. Untuk mengetahui hal yang mendasari hubungan antara atlet dan tim yang baru saja membelinya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan metode yuridis normatif. Penelitian normatif ini adalah penelitian sistematika hukum, yaitu penelitian yang tujuan pokoknya adalah untuk mengadakan identifikasi terhadap dasar-dasar hukum.⁸ Maka dari itu penelitian ini menggunakan studi kepustakaan yakni penelaahan terhadap buku-buku, jurnal dan penelitian lainnya yang berkaitan dengan topik yang diangkat.

⁸ Sunggono, Bambang. (2016). “Metodologi Penelitian Hukum”. Jakarta: Raja Grafindo Persada: 93.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan perpindahan atlet *e-Sports* di Indonesia

Perkembangannya industri *e-Sports* di Indonesia memaksa setiap tim *e-Sports* untuk berbenah dalam mempersiapkan para atletnya. Atlet *e-Sports* itu sendiri merupakan seorang pemain *profesional* atau yang biasa dikenal dengan nama *pro player*. Para atlet *e-Sports* ini merupakan para pemain *profesional* yang bekerja dan mendapatkan penghasilan melalui video game yang mereka tekuni.⁹ Berdasarkan Undang-Undang nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan, profesi sebagai seorang atlet *e-Sports* termasuk sebagai sebuah olahraga *profesional* yang disebutkan dalam Pasal 14 yang berbunyi “Olahraga Profesional adalah Olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga”. Jika ditarik kesimpulannya, maka pengertian mengenai atlet *e-Sports* dan olahraga profesional yang diatur dalam Undang-Undang Keolahragaan memiliki kesamaan khususnya pada pernyataan bahwa para atlet *e-Sports* menerima upah atau pendapatan selama melakukan profesinya sebagai sebuah atlet dalam suatu tim *e-Sports*.

Jika dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, pada pasal Pasal 1 angka 3 disebutkan bahwa pekerja atau buruh ialah mereka yang bekerja dan menerima upah. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa atlet profesional *e-Sports* sebagai seorang olahragawan profesional merupakan seorang pekerja yang bekerja dibawah naungan suatu tim *e-Sports* dengan menerima upah atas pekerjaannya. Memiliki status hukum yang sama dengan pekerja pada umumnya, atlet *e-Sports* merupakan suatu asset yang sangat penting bagi suatu tim *e-Sports* tidak hanya dalam sebagai bagian dari tim dalam menjalani kejuaraan akan tetapi juga dalam sisi bisnis atau penjualan pemain.

Pindah pekerjaan merupakan suatu hal yang lumrah bagi setiap pekerja, perpindahan pekerja ini merupakan bagian dari usaha pengembangan ilmu dari pekerja itu sendiri atau juga penambahan upah yang diperoleh di tempat kerja barunya¹⁰. Hal ini juga lah yang terjadi pada dunia *e-Sports*, layaknya olahraga konvensional lainnya bursa *transfer* selalu menjadi hal yang menarik untuk ditunggu-tunggu oleh seluruh penggemar olahraga *e-Sports*. Seperti halnya pada olahraga sepak bola, bursa transfer merupakan kegiatan jual beli pemain antar tim yang dimana dalam periode dibukanya bursa *transfer*, setiap tim tidak akan segan untuk

⁹ Sulubara, Seri Mughni., Amrizal., Efendi, Ashari., Abidin, Zainal., Budiman. “Aturan Hukum Terhadap Atlet E-Sport Terkait Kontrak Kerja”. *Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara* 1, No. 3 (2023) 142

¹⁰ Farid, M. Lutfi Rizal. “Noncompetition Clause: Pembatasan Pindah Pekerjaan Terhadap Pekerja/Buruh Perspektif Hak Asasi Ekonomi”. *Jurnal Hukum Tata Negara* 2, No. 2 (2023) 148

membayarkan nominal yang sangat tinggi terhadap pemain atau atlet yang mumpuni.¹¹ Valuasi harga setiap atlet tentunya belum tentu sama. Setiap atlet dipagari dengan harga yang berbeda-beda, dimana banyak sekali faktor bagi didalam permainan maupun diluar permainan yang mempengaruhi valuasi harga seorang atlet *e-Sports*.

Kemampuan makro serta mikro atlet *e-Sports* di dalam suatu permainan dapat mempengaruhi besar kecilnya valuasi harga yang diberikan oleh tim kepada atlet *e-Sports* tersebut. Sementara itu faktor lainnya yang mempengaruhi valuasi harga seorang atlet *e-Sports* di luar kemampuan nya yakni tingkat ketenarannya. Ada beberapa pemain yang memiliki tingkat ketenaran diatas pemain lainnya sehingga banyak *sponsor-sponsor* yang tertarik dalam menggunakan jasa atlet tersebut melalui tim *e-Sports* yang menaunginya. Faktor-faktor diatas merupakan faktor yang cukup krusial dalam menentukan valuasi harga seorang pemain profesional.

Maka dari itu bila berkaca dan merujuk kepada hukum positif yang berlaku di Indonesia terdapat beberapa pengaturan yang dapat dijadikan acuan dalam perpindahan atlet *e-Sports* dari satu tim ke tim lainnya. Dalam Undang-Undang Ketenagakerjaan, telah diatur perihal perpindahan pekerja yang terdapat pada pasal 31 yang berbunyi “Setiap tenaga kerja mempunyai hak dan kesempatan yang sama untuk memilih, mendapatkan, atau pindah pekerjaan yang layak di dalam atau di luar negeri”.¹² Maka jika berkaca pada Pasal tersebut, setiap atlet atau pemain profesional *e-Sports* memiliki kesempatan baik untuk memilih maupun dipilih dalam hal transfer atau perpindahan pemain. Hal itu merupakan hak dasar bagi seorang pekerja untuk memperoleh kesempatan dalam mengembangkan pengalamannya di tempat kerja yang lain.

Selanjutnya, merujuk kepada Undang-Undang Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan terdapat beberapa Pasal yang menjelaskan terkait perpindahan seorang atlet. Pada Pasal 63 berbunyi “Pembinaan dan pengembangan Olahragawan dapat dilaksanakan melalui perpindahan Olahragawan antarperkumpulan, antardaerah, antarnegara”. Berdasarkan Pasal tersebut maka transfer pemain di dalam dunia keolahragaan merupakan suatu hal yang sah dilakukan baik oleh perkumpulan, daerah, maupun negara dalam rangka pengembangan para olahragawan. Namun perpindahan atlet tidak dapat terjadi begitu saja, diatur pada PP

¹¹ Fitri, Winda., Firdausa, Alif. “Kedudukan Transfer Pemain Dalam Sepak Bola: Suatu Kajian Perspektif Hukum Islam”. *Jurnal Komunikasi Hukum* 7, No. 2 (2021) 593

¹² Kusumaatmaja, Arya Adhitya., dan Ida bagus Surya Darmajaya. “Kontrak Bisnis Antara Pemilik Klub Dengan Pemain Sepak Bola” *Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum* 6, No. 1 (2017) 3

nomor 16 Tahun 2007 mengenai penyelenggaraan Keolahragaan tepatnya pada Pasal 59 dimana terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

- a. perpindahan olahragawan antar perkumpulan/klub dalam satu daerah harus memperoleh izin tertulis dari perkumpulan/klub;
- b. perpindahan olahragawan antar perkumpulan/klub antar daerah harus memperoleh izin tertulis dari perkumpulan/klub, organisasi cabang olahraga tingkat kabupaten/kota, organisasi cabang olahraga tingkat provinsi, dan pengesahan dari induk organisasi cabang olahraga;
- c. perpindahan olahragawan antar perkumpulan/klub antar negara harus memperoleh izin tertulis dari perkumpulan/klub, organisasi cabang olahraga tingkat provinsi, dan pengesahan dari induk organisasi cabang olahraga; dan
- d. memenuhi ketentuan dari federasi olahraga internasional dan sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Syarat-syarat tersebut haruslah diperhatikan bagi seluruh pihak yang terlibat didalam suatu proses transfer seorang atlet *e-Sports*. Selanjutnya pada Pasal 64 Undang-Undang Keolahragawan yang berbunyi “Perpindahan Olahragawan antardaerah sebagaimana dimaksud dalam pasal 64 dapat dilakukan untuk membangun ekosistem pembinaan Keolahragaan dan tidak merugikan kepentingan pembinaan Olahraga daerah asal”.

Jika mengacu pada frasa “tidak merugikan kepentingan pembinaan Olahraga daerah asal” dan dikaitkan dengan bursa transfer atlet *e-Sports* maka dapat diartikan *transfer* yang dilakukan tidak boleh sampai merugikan tim asal. Terdapat suatu tindakan dalam dunia olahraga *e-Sports* yang sangat cocok dengan keadaan tersebut yakni tindakan praktik *poaching*. *Poaching* sendiri merupakan suatu tindakan tidak etis yang dilakukan oleh tim *e-Sports* yang mana tim tersebut mencoba untuk merekrut atlet dari tim lainnya namun dengan tidak melakukan komunikasi terhadap tim *e-Sports* yang memiliki hak atas atlet tersebut yang artinya komunikasi secara langsung pada sang atlet yang ditargetkan.¹³ Tindakan tersebut tentu saja sangat bertentangan dengan Pasal 64 Undang-Undang Keolahragaan yang mengisyaratkan bahwa *transfer* yang terjadi antar perkumpulan tidak boleh merugikan perkumpulan asal. Jika *transfer* dilakukan dengan menggunakan metode *Poaching*, maka besar kemungkinan suatu

¹³ Maulide, Cantika. dan Ahmad Mahyani “Pencegahan Pembajakan Atlet E-Sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim E-Sports” *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 2, No. 3 (2022) 766

tim *e-Sports* dapat kehilangan kesempatan terhadap hak mereka atas keuntungan penjualan dari atlet *e-Sports* yang di *Poaching*.

Yang terakhir, peraturan yang mengatur mengenai perpindahan atlet *e-Sports* di Indonesia yakni tentunga terangkum pada regulasi PBESI. Pada BAB VII Peraturan PBESI Nomor 34 Tahun 2021 mengatur mengenai Perpindahan dan Pemberhentian Pemain dan Atlet Profesional. Pasal 11 mengatur beberapa ketentuan terkait perpindahan atlet *e-Sports*;

- (1) Setiap Tim Esports Profesional Indonesia dan Tim Esports Amatir wajib melaporkan kepada PBESI mengenai keanggotaan setiap Pemainnya.
- (2) Tim Esports Profesional Indonesia dan Tim Esports Amatir dapat melakukan pemindahan keanggotaan Pemain Amatir atau Atlet Profesional Indonesia yang berada di dalam manajemennya kepada Tim Esports Profesional Indonesia tau Tim Esports Amatir lainnya dengan syarat;
 1. Mengikuti jadwal bursa transfer yang ditentukan oleh PBESI setiap Tim Esports Profesional Indonesia dsn Tim Esports Amatir atau Pemain Amatir dan Atlet Profesional Indonesia atau Agen bakat (*Talent Agency*) yang ditunjuk sebagai perwakilannya yang berencana untuk memindahkan atau pindah ke Tim Esports Profesional Indonesia atau Tim Esports Amatir wajib untuk mendaftarkan Pemain Amatir atau Atlet Profesional Indonesia yang akan melakukan perpindahan tersebut ke PBESI; dan mengikuti proses bidding yang akan diselenggarakan oleh PBESI.
- (3) Agen Bakat (*Talent Agency*) sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b angka 2 sebelum melaksanakan tugasnya, wajib memiliki surat persetujuan dari Pemain Amatir atau Atlet Profesional yang akan terlibat dalam pemindahan keanggotaan tim
- (4) Pemain yang akan mengajukan permohonan keluar dari Tim Esports Profesioanal Indonesia atau Tim Esports Amatir dalam rangka perpindahan kepada Tim Esports Profesional Indonesia atau Tim Esports Amatir lainnya, kecuali disepakati lain, tidak akan menerima bayaran apapun terhitung sejak permohonan tersebut disampaikan kepada PBESI.
- (5) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara dan teknis perpindahan Pemain Amatir atau Atlet Profesional diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Berdasarkan regulasi yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pihak Pengurus Besar Esports Seluruh Indonesia sudah mengatur mengenai perpindahan atlet *e-Sports* yang terjadi dalam olahraga E-sports di Indonesia.

Hal yang Mendasari Hubungan Hukum Antara Atlet Dan Tim yang Membelinya Dari Tim Asal

Setelah dibahas sebelumnya terkait perpindahan seorang atlet *e-Sports* dari satu tim ke tim *e-Sports* lainnya merupakan hal yang sah serta telah terdapat beberapa pengaturan yang dapat dijadikan acuan dalam proses *transfer* atlet maka akan dibahas mengenai hal yang mendasari hubungan hukum seorang atlet dengan tim *e-Sports* yang baru saja membelinya. Setelah terjadinya transfer terhadap seorang atlet *e-Sports*, maka hal selanjutnya yang akan terjadi ialah pembicaraan terkait kontrak kerja. Kontrak kerja merupakan hal yang sangat krusial dalam hubungan hukum seorang pekerja dengan pihak pengusaha. Perjanjian kerja pada dasarnya merupakan suatu kesepakatan yang terjadi antara pihak pekerja dengan pengusaha, dimana perjanjian kerja tersebut dapat berupa tertulis maupun tidak tertulis.¹⁴ Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kontrak atau perjanjian kerja yang terjadi antara atlet dan tim *e-Sports* merupakan perlindungan pertama bagi keduanya dalam menjalani suatu hubungan kerja, dimana kontrak tersebut menjadi pegangan apabila di masa yang mendatang salah satu pihak tidak dapat memenuhi kewajibannya baik secara disengaja maupun tidak disengaja. Dimana hal ini merupakan suatu yang kerap kali muncul dalam hubungan kerja antara pekerja dan pengusaha yakni wanprestasi.

Dalam tahapan kontraktual antara atlet yang baru saja berpindah tim, terdapat suatu tahapan krusial dalam menentukan kontrak kerja tersebut, yakni tahapan yang disebut pra kontraktual. Pada tahapan ini, para pihak dapat mempersiapkan segala sesuatu sebelum akhirnya memutuskan suatu perjanjian. Beberapa tindakan yang dapat terjadi pada tahapan pra kontraktual yakni:¹⁵

1. Melakukan Negosiasi
2. Melakukan *Legal Audit*
3. Membuat *Memorandum of Understanding*
4. Meminta *legal opinion* kepada advokat.
5. Melakukan pengkajian dari segi bisnis, sosial, teknis, dll

¹⁴ Purba, Rahadiyan., Zamroni, M., Miarsa Fajar Rachmad Dwi. "Perlindungan Hukum Terhadap Tenaga Kerja Dalam Perjanjian Kerja Waktu Tertentu Di PT INDOPICRI". *Jurnal Reformasi Hukum : Cogito Ergo Sum* 3, No. 1 (2020) 9

¹⁵ Yuanitasari, Deviana., dan Hazar Kusmayanti. "Pengembangan Hukum Perjanjian Dalam Pelaksanaan Asas Itikad Baik Pada Tahap Pra Kontraktual". *Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan Fakultas Hukum Unpad* 3, No. 2 (2020) 297

Pada tahapan ini, negosiasi antara atlet dan tim *e-Sports* terjadi untuk membicarakan hal-hal seperti hak dan kewajiban lalu peraturan-peraturan mengenai tim *e-Sports* dan lain sebagainya. Walaupun pada akhirnya pihak tim *e-Sports* memiliki wewenang lebih sebagai pihak perusahaan, akan tetapi tim *e-Sports* harus tetap mendengar masukan dari pihak atlet *e-Sports*. Dasar hukum yang harus diperhatikan dalam pembuatan kontrak kerja atlet yang baru saja di beli adalah berdasarkan Pasal 1313 KUH Perdata yang berbunyi “Suatu persetujuan adalah suatu perbuatan dimana satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih” Selain itu Pasal lainnya pada KUH Perdata yang menjadi dasar suatu kontrak kerja yakni pada Pasal 1601a yang berbunyi “Perjanjian kerja ialah suatu persetujuan bahwa pihak kesatu, yaitu buruh, mengikatkan diri untuk menyerahkan tenaganya kepada pihak lain, yaitu majikan, dengan upah selama waktu yang tertentu” Maka berdasar kedua Pasal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kontrak kerja yang terjalin antara atlet *e-Sports* dengan tim yang baru membelinya ialah suatu upaya saling mengikatkan diri untuk tujuan pekerjaan.

KESIMPULAN

Perpindahan atlet atau yang biasa dikenal transfer atlet merupakan hal yang sah di dunia olahraga khususnya pada olahraga yang sudah memiliki liga seperti halnya olahraga *e-Sports* di Indonesia. Pengaturan mengenai perpindahan atlet *e-Sports* di Indonesia sudah diatur pada regulasi PBESI yang merupakan induk organisasi olahraga *e-Sports* di Indonesia. Pengaturan lainnya yang dapat dijadikan acuan terkait perpindahan atlet *e-Sports* di Indonesia juga terdapat pada UU Ketenagakerjaan dan juga UU Keolahragaan.

Mengenai perihal hal yang mendasari hubungan hukum antara atlet dengan tim *e-Sports* yang baru membelinya, didasari oleh suatu kontrak kerja yang merupakan perlindungan hukum utama baik bagi pihak atlet sebagai pekerja maupun sebagai pihak tim *e-Sports* sebagai pengusaha dimana penyusunannya berlandaskan pada KUH Perdata.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Sunggono, Bambang. (2016). “Metodologi Penelitian Hukum”. Jakarta: Raja Grafindo Persada:

Jurnal

Agung, I Putu Setya. “Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet Dibawah Umur” Jurnal Jurist-Diction 4, No. 6 (2021)

- Farid, M. Lutfi Rizal. “Noncompetition Clause: Pembatasan Pindah Pekerjaan Terhadap Pekerja/Buruh Perspektif Hak Asasi Ekonomi”. *Jurnal Hukum Tata Negara* 2, No. 2 (2023)
- Fitri, Winda., Firdausa, Alif. “Kedudukan Transfer Pemain Dalam Sepak Bola: Suatu Kajian Perspektif Hukum Islam”. *Jurnal Komunikasi Hukum* 7, No. 2 (2021)
- Khudzaifah, Kristiyanto., Agus, Kristiyanto., Aprilijanto, Tri., dan Riyadi, Slamet. “Analisis E-Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru”. *Jurnal Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin* 4, (2022)
- Kusumaatmaja, Arya Adhitya., dan Ida bagus Surya Darmajaya. “Kontrak Bisnis Antara Pemilik Klub Dengan Pemain Sepak Bola” *Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum* 6, No. 1 (2017)
- Manaaf, Muzhaffar., Singadimedja, Holyness N., Darodjat, Rafan. “Perlindungan Hak Upah Pemain Profesional Game Online: Analisis Peraturan Perundang-Undangan Ketenagakerjaan”. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 3, No. 4 (2023)
- Maulide, Cantika. dan Ahmad Mahyani “Pencegahan Pembajakan Atlet E-Sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim E-Sports” *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 2, No. 3 (2022)
- Purba, Rahadiyan., Zamroni, M., Miarsa Fajar Rachmad Dwi. “Perlindungan Hukum Terhadap Tenaga Kerja Dalam Perjanjian Kerja Waktu Tertentu Di PT INDOPICRI”. *Jurnal Reformasi Hukum : Cogito Ergo Sum* 3, No. 1 (2020)
- Saputra, Eko Rizki., dan Rani, Faisyal. “Kebijakan Indonesia Terhadap Perkembangan Olahraga Elektronik (E-Sports) Di Dunia”. *Jurnal Online Mahasiswa* 8, No. 2 (2021)
- Sinaga, Niru Anita. “Hal-Hal Pokok Pendirian Perseroan Terbatas Di Indonesia” *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara* 8, No. 2 (2018)
- Sulubara, Seri Mughni., Amrizal., Efendi, Ashari., Abidin, Zainal., Budiman. “Aturan Hukum Terhadap Atlet E-Sport Terkait Kontrak Kerja”. *Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara* 1, No. 3 (2023)
- Yuanitasari, Deviana., dan Hazar Kusmayanti. “Pengembangan Hukum Perjanjian Dalam Pelaksanaan Asas Itikad Baik Pada Tahap Pra Kontraktual”. *Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan Fakultas Hukum Unpad* 3, No. 2 (2020)

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan

LN.2003/NO.39, TLN NO.4279

Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan

LN.2022/No.71, TLN No.6782

Peraturan PBESI Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia

Internet

Billy Rifki, Sah! KONI Akui Esports Cabang Olahraga Prestasi. URL : <https://esports.id/other/news/2020/08/457ded6f20b28feb21b9bca73c498671/sah-koni-akui-esports-cabang-olahraga-prestasi> diakses pada tanggal 23 Maret 2024

Info Sport, Apa Singkatan dari PBESI? Berikut Penjelasan Lengkapnya URL : <https://kumparan.com/info-sport/apa-singkatan-dari-pbesi-berikut-penjelasan-lengkapnya-1xgOjhMzMZy#> diakses pada tanggal 23 Maret 2024