

**TINJAUAN PELAKSANAAN KONTRAK KERJASAMA ANTARA PEMAIN
DENGAN TEAM VOXA E-SPORTS**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H)



OLEH :

Muhammad Eldy Rizky

NPM : 171010230

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

2022

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Eldy Rizky
NPM : 171010230
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru / 08 September 1999
Program Studi : Ilmu Hukum
Alamat : Jl. Soekarno-hatta Perum Damai Langgeng Blok D No. 31
Judul Skripsi : Tinjauan Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antara Pemain Dengan Team Voxa E-sports

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, orisinal dan tidak dibuatkan oleh orang lain serta sepengetahuan saya Skripsi ini belum pernah ditulis oleh orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti Skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, atau hasil mencontek Skripsi/ karya ilmiah orang lain (plagiat), maka saya bersedia gelar Sarjana Hukum (S.H) yang telah saya peroleh dibatalkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 30 Juni 2022

Yang menyatakan,


METERAI
TUMPIL
E42AJX926191452
(Muhammad Eldy Rizky)



Sertifikat

FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

ORIGINALITAS PENELITIAN

Fakultas Hukum Universitas Islam Riau

MENYATAKAN BAHWA :

Muhammad Eldy Rizky

171010230

Dengan Judul :

Tinjauan Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antara Pemain Dengan Team Voxa E-Sports

Telah Lolos Similarity Sebesar Maksimal 30%

Pekanbaru, 29 Juni 2022



Harvia Santri, S.H., M.H.



No. Reg : 1184/II/UPM FH UIR 2021

Paper ID : 1864438765/28 %



UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS HUKUM



YKAN
Komisi Akreditasi Nasional
FS 671471

Alamat : Jl. Kaharuddin Nasution No.113, Perhentian Marpoan Pekanbaru, Riau - 28284
Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674 834, 721 27
Website : law.iir.ac.id - e-mail : law@iir.ac.id

BERAKREDITASI "A" BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

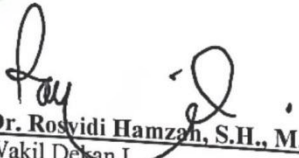
Telah Dilaksanakan Bimbingan Skripsi Terhadap:

Nama : MUHAMMAD ELDY RIZKY
NPM : 171010230
Program Studi : Ilmu Hukum
Pembimbing I : Dr.H. Abd Thalib, S.H., M.C.L.
Judul Skripsi : TINJAUAN PELAKSANAAN KONTRAK
KERJASAMA ANTARA PEMAIN DENGAN TEAM
VOXA E-SPORTS

No	Tanggal	Berita Acara Bimbingan	PARAF Pembimbing
1	08/03/2022	- Perbaiki Latar belakang - Masukkan penelitian terdahulu di tinjauan pustaka	
2	28/03/2022	- Tambahkan Teori-teori hukum pada Bab II - Tambahkan Dokumentasi	
3	12/04/2022	- Perbaiki Analisa pada Bab III	
4	27/05/2022	- Cari perbandingan dikota lain atau skripsi terdahulu	
5	29/06/2022	- ACC Turnitin dapat dilanjutkan untuk sidang Komprehensif	

Pekanbaru, 29 Juni 2022

Mengetahui :
An. Dekan


Dr. Rosyidi Hamzah, S.H., M.H.
Wakil Dekan I



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS HUKUM



KAN
Kamite Asosiasi Nasional
FS 671471

Alamat : Jl. Kaharuddin Nasution No.113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru, Riau - 28284
Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674 834, 721 27
Website : law.uir.ac.id - e-mail : law@uir.ac.id

BERAKREDITASI " A " BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

**TINJAUAN PELAKSANAAN KONTRAK KERJASAMA ANTARA PEMAIN
DENGAN TEAM VOXA E-SPORTS**

MUHAMMAD ELDY RIZKY
NPM : 171010230

Telah Di Periksa Dan Di Setujui Oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing

Dr.H.Abd Thalib, S.H., M.C.L

Mengetahui Dekan,

Dr.M.Musa S.H., M.H

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Nomor : 081/Kpts/FH/2022
TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

- Menimbang
- 1 Bahwa untuk membantu mahasiswa dalam menyusun skripsi yang lebih berkualitas, perlu ditunjuk pembimbing yang akan memberikan bimbingan sepenuhnya terhadap mahasiswa tersebut
 - 2 Bahwa penetapan dosen sebagai pembimbing yang ditetapkan dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan memenuhi syarat sebagai pembimbing.

- Mengingat
- 1 Undang-Undang Nomor : 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional
 - 2 UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Besar
 - 3 UU Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
 - 4 PP Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
 - 5 Permenristek Dikti Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
 - 6 Permenristek Dikti Nomor 32 Tahun 2016 Tentang Akreditasi Prodi dan Perguruan Tinggi
 - 7 SK. BAN-PT Nomor : 2777/SK/BAN-PT/Ak-XVI/S/X/2018
 - 8 Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2013
 - 9 SK. Rektor Universitas Islam Riau Nomor : 112/UIR/Kpts/2016

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
- 1 Menunjuk
Nama : Dr. H. Abd. Thalib, S.H., M.C.L.
NIP/NPK : 89 09 02 142
Pangkat/Jabatan : Pembina / IV/a
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Sebagai : Pembimbing Penulisan Skripsi mahasiswa

Nama : MUHAMMAD ELDY RIZKY
NPM : 17 101 0230
Jurusan/program studi : Ilmu Hukum /Hukum Perdata
Judul skripsi : Tinjauan Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antara Pemain Dengan Team Voxa Esports.
 - 2 Tugas-tugas pembimbing adalah berpedoman kepada SK. Rektor Nomor : 052/UIR/Kpts/1989, tentang pedoman penyusunan skripsi mahasiswa fakultas di lingkungan Universitas Islam Riau
 - 3 Kepada yang bersangkutan diberikan honorarium, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Riau.
 - 4 Keputusan ini mulai berlaku semenjak ditetapkan, jika ternyata terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.
Kutipan : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada tanggal : 15 Maret 2022
Dekan


Dr. M. Musa, S.H., M.H.

Tembusan : Disampaikan kepada :
1. Yth. Bapak Rektor UIR di Pekanbaru
2. Yth. Sdr. Ka. Departemen Ilmu Hukum Fak. Hukum UIR
3. Yth. Ka. Biro Keuangan UIR di Pekanbaru

ABSTRAK

E-sports mulai aktif di Indonesia pada tahun 2017 dengan hadirnya game online di mobile/handphone. Melihat antusias masyarakat di berbagai kalangan terhadap game online ini membuat pihak pembuat game untuk mengadakan tournament dengan hadiah yang besar. Dengan adanya hal itu membuat pengusaha untuk membuat team E-sports yang mana mereka membutuhkan pemain untuk bekerja. Pihak manajemen team membutuhkan kontrak kerjasama dengan pemain.

Masalah pokok penelitian adalah Bagaimana pelaksanaan kontrak antara pemain *E-sport* dengan Team Voxa E-sports dan Apa saja yang menjadi faktor-faktor kendala dalam pelaksanaan kontrak pemain *E-sport* dengan pihak Team Voxa E-sports, karna hal ini termasuk industri yang baru sehingga harus jelas bentuk dan mekanisme nya sehingga orang akan melihat E-sports secara positif.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian hukum empiris atau sosiologis, dengan teknik pengumpulan datanya mewawancarai, orang-orang yang terlibat dalam kontrak kerjasama itu yaitu pihak manajemen team Voxa E-sports dan pemain.

Hasil penelitian ini dari mewawancarai pihak manajemen team Voxa E-sports tentang Bagaimana pelaksanaan kontrak kerjasama yaitu belum sepenuhnya sempurna, dikarenakan finansial team yang belum stabil sehingga pihak manajemen harus menahan gaji pemain. Maka dari itu pihak manajemen harus mencari cara agar para pemain tetap digaji walaupun hanya setengah dari yang diperjanjikan diawal. Apa saja yang menjadi faktor-faktor kendala dalam pelaksanaan kontrak pemain *E-sport* dengan pihak Team Voxa E-sports adalah karna stigma masyarakat mengenai E-sports yang buruk, mengakibatkan sulitnya para pemain untuk bisa maju lebih kearah profesional dan kurangnya pemahaman masyarakat mengenai E-sports ini, para pemain yang tidak mengerti atau kurangnya pengetahuan terhadap kontrak tersebut sehingga mereka bisa dirugikan.

Kata Kunci : E-sports, Kontrak Kerjasama, Hubungan Kerja

ABSTRACT

E-sports began to be active in Indonesia in 2017 with the presence of online games on mobile/mobile phones. Seeing the enthusiasm of people in various circles for this online game makes the game makers to hold tournaments with big prizes. With this, it makes entrepreneurs to create E-sports teams where they need players to work. The team management needs a cooperation contract with players.

The main problem of the research is how is the contract implementation between E-sports players and Team Voxa E-sports and what are the constraining factors in implementing the contracts of E-sports players with Team Voxa E-sports, because this is a new industry so that the form and mechanism must be clear so that people will see E-sports positively.

The method used in this research is empirical or sociological legal research, with data collection techniques interviewing, the people involved in the cooperation contract, namely the management of the Voxa E-sports team and players.

The results of this study were from interviewing the management of the Voxa E-sports team about how the implementation of the cooperation contract was not yet completely perfect, because the team's finances were not yet stable so the management had to withhold the salaries of the players. half of what was agreed at the beginning and what are the constraining factors in implementing the contract of E-sports players with Team Voxa E-sports is because of the public stigma about bad E-sports, making it difficult for players to be able to progress more professionally and lack of public understanding of this E-sports, players who do not understand or lack knowledge of the contract so that they can be harmed.

Keywords: E-sports, Cooperation Contract, Work Relations

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya, penulis masih diberikan kekuatan dan keteguhan hati serta kemauan sehingga penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan segala keterbatasan dan usaha yang sungguh-sungguh. Kemudian shalawat dan salam tak lupa penulis sampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman Zahiliah kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Segala daya upaya dan kesanggupan serta kemampun yang penulis miliki, penulis dapat berusaha menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini dengan judul “TINJAUAN PELAKSANAAN KONTRAK KERJASAMA ANTARA PEMAIN DENGAN TEAM VOXA E-SPORTS” adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penyusunan skripsi ini, adalah untuk dapat menambah ilmu pengetahuan penulis, dan lebih penting lagi untuk menyelesaikan Ujian Sarjana Hukum Jurusan Hukum Perdata dalam Program Studi Strata (S1). Selesaiannya Tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan Dosen pembimbing saya dan do’a dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini saya ingin berterimakasih kepada

semua pihak yang telah membantu saya dalam pembuatan karya ini.ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.C.L, selaku Rektor Universitas Islam Riau;
2. Bapak Dr. M. Musa, S.H.,M.H, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Riau;
3. Bapak Dr. Zulkarnaini Umar, S.H., S.Ag., MIS , selaku Ketua Departemen Hukum Perdata;
4. Bapak Dr. H. Abd Thalib, S.H., M.C.L, selaku Dosen Pembimbing Skripsi ini yang telah meluangkan waktunya selama proses bimbingan;
5. Seluruh Dosen pengajar di Fakultas Hukum Universitas Islam Riau;
6. Ibu dan Ayah yang telah mengorbankan tenaga dan materil untuk dapat kuliah di Fakultas Hukum Universitas Islam Riau demi keberhasilan Skripsi ini;
7. Kakek dan nenek yang juga ikut membantu ayah dan ibu agar saya bisa kuliah di Fakultas Hukum Universitas Islam Riau;
8. Eyang dan tante saya yang ada dimedan yang membantu saya memberikan semangat untuk mengerjakan Skripsi ini;
9. Keluarga saya, Kakak Fircillia Eldy Putri, Adik saya Muhammad Fajar Nugraha dan keluarga saya besar saya;
10. Teman teman saya satu angkatan di Fakultas Hukum Desmi, Bang Jeri, Ekki, Alvin, Zikri, Shilvie, Dika, Ria, Reni, Sandra, Putri, Riri dan Suci;

11. Dan teman saya Ryan, Dedi, Tama, dan Chevi yang mana membantu saya dalam penulisan Skripsi ini.

Dalam pembuatan Skripsi ini masih jauh dari kata baik dikarenakan keterbatasan yang dimiliki, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran untuk membangun karya ini. Semoga bermanfaat.



Pekanbaru, 15 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	i
SERTIFIKAT ORIGINALITAS	ii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	iii
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
SK PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	1
BAB 1 PENDAHULUAN	3
A.Latar belakang masalah	3
B.Perumusan Masalah	11
C.Tujuan dan Manfaat	11
D.Tinjauan Pustaka	12
E.Konsep Operasional	20
F.Metode Penelitian.....	22

BAB II TINJAUAN UMUM	26
A.Tinjauan Umum Tentang <i>E-sports</i>	26
B.Tinjauan Umum Tentang Kontrak.....	32
C.Keadaan Masyarakat Kota Pekanbaru.....	59
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A.Bagaimana Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antara Pemain dengan Team Voxa E-sports.....	61
B. Apa saja yang menjadi faktor-faktor kendala dalam pelaksanaan kontrak pemain <i>E-sport</i> dengan pihak Team Voxa E-sports	81
BAB IV PENUTUP.....	90
A.Kesimpulan.....	90
B.Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	100

BAB I PENDAHULUAN

A.Latar belakang masalah

Sejarah perkembangan *E-sport* di Indonesia masih dalam tahap merangkak diawal penemuan teknologi, khususnya komputer dan perangkat pendukungnya. Menjamurnya warnet pada di akhir era 90-an hingga awal 2000-an, membuat perkembangan *E-sport* dijadikan tempat promosi. Kompetisi Game Online pertama di Indonesia akhirnya dihelat dengan hanya mempertandingkan dua game saja pada tahun 2001, serta diresmikannya komunitas *Liga Game* . Terlepas dari itu tentang peran penting perubahan teknologi perkembangan, dunia telah menyaksikan munculnya pelebaran kesenjangan teknologi tidak hanya antara yang berkembang secara teknologi dan negara berkembang, tetapi juga di antara negara berkembang itu sendiri. Perbedaan teknologi di antara negara-negara berkembang semakin meningkat seiring waktu, terutama sekarang karena beberapa negara berkembang sedang dalam proses mengejar ketertinggalan (Abd Thalib, 2016)

Paradigma masyarakat mengenai *E-sport* ini juga banyak menimbulkan argumentasi karna memuat kata *sport* di dalamnya (Kurniawan, 2020). Menurut Undang-undang No.3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional pasal 1 butir 4, pengertian Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Seperti yang diketahui bahwa *E-sport* sendiri bertolak belakang dengan penjelasan pasal tersebut, dikarenakan *E-sport* dapat merusak jasmani dan rohani

jika dilakukan secara berlebihan. *E-sport* mulai dilirik oleh pemerintah dikarenakan antusias masyarakat khususnya kaum milenial yang begitu tinggi serta nilai pasar game di Indonesia sebesar \$ 941 juta (13 triliun) naik 17,4% tiap tahunnya (Newzoo, 2015). Hal ini juga menjadi pengaruh untuk meningkatkan perekonomian Indonesia khususnya di ASEAN, karna pasar game di ASEAN termasuk tinggi dan begitu diminati oleh masyarakat. Pasar dan kondisi ekonomi dinegara-negara yang berbeda menjadi saling bergantung sebagai akibat dari pertumbuhan perdagangan internasional (Admiral, 2012), termasuk pasar game tersebut.

E-sports sendiri setiap tahunnya memiliki perkembangan yang sangat pesat dan dari keseluruhan para penggemar dan penonton *E-sports* itu sendiri, 54% nya berasal dari Asia. Pengertian dari *E-sports* itu sendiri adalah aktifitas rekreasi ketangkasan yang dilakukan individu maupun berkelompok yang saling bertanding satu dengan lainnya baik fisik dan non fisik yang menggunakan alat yang bekerja secara elektronik. Pada tahun 2020, diperkirakan jumlah penonton *E-sport* di Indonesia akan terus berkembang hingga 14,3 juta orang. Berdasarkan pada data-data perkembangan *E-sport* khususnya game moba yang kini sangat ramai di gemari khususnya di Indonesia ini. Para penggemar permainan game moba yang bisa di mainkan lewat komputer ataupun handphone, peminatnya mulai dari anak-anak hingga para pro player yang mana untuk saat ini yang sangat di sayangkannya belum ada fasilitas-fasilitas yang membantu mereka dengan baik (Martin & Ratnaningrum, 2019).

E-sport adalah olahraga terbuka bagi siapapun. Sebab *E-sport* dapat dimainkan oleh siapa saja, bahkan *E-sport* bisa dimainkan oleh penyandang disabilitas. Ada beberapa genre game yang dapat dikatakan sebagai olahraga yaitu, *multiplayer online battle arena* (MOBA), *first person shooter* (FPS), *real time strategy* (RTS), sampai permainan olahraga (sports games) yang benar-benar berkaitan dengan olahraga (Indro & Kurnia, 2020). *E-sport* dikenal juga sebagai industri permainan elektronik yang muncul dan berkembang dengan pesat hingga mengubah sebuah permainan video game yang awalnya hanya sebagai hiburan menjadi sebuah pekerjaan yang menjanjikan sejak awal tahun 2000an. Indonesia sudah mengakui *E-sport* sebagai sebuah profesionalitas yang dibuktikan dengan banyaknya pertandingan yang diselenggarakan (Hansen & Kwanda, 2016).

Pengertian game sendiri adalah sebuah permainan, atau kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan permainan dan budaya dari permainan itu sendiri, di sini pemain game akan terlibat dengan konflik buatan yang dibuat oleh sistem. Game sendiri dibagi menjadi dua garis besar, yaitu game online dan game offline. Menurut Affandi (2013), pengertian sederhana dari game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dan mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan, jaringan yang digunakan adalah internet. Sedangkan untuk pengertian game offline adalah sebaliknya, yaitu permainan, yang hanya dapat diakses oleh satu orang saja karena mesin yang digunakan tidak terhubung oleh satu jaringan yaitu internet.

Munculnya Game Online yang dikembangkan oleh Publisher Game, mendapat respon baik masyarakat di kalangan milenial. Dengan adanya fenomena ini pemerintah bersepakat membentuk suatu induk organisasi cabang olahraga bernama Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau dengan nama singkatan IESPA pada tanggal 19 desember 2012. Komunitas permainan video games diindonesia sudah berkembang dan mencetak prestasi bagi negara indonesia sejak tahun 2000. Pergeseran paradigma permainan video games menjadi sebuah disiplin olahraga dengan istilah “*E-sport*” sudah terjadi di berbagai belahan dunia sejak tahun 2008 namun indonesia belum menyikapinya dengan serius (IeSPA, 2012) .

Seiring dengan berjalannya waktu Game Online pun bisa dimainkan dalam Smartphone/Mobile, yang lebih praktis dan bisa kapan saja untuk dimainkan. Pada tahun 2016 keluarlah Game online Mobile yang bernama Mobile Legends : Bang Bang, Game ini bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) sesuai dengan namanya *Multiplayer* Maka game ini dimainkan secara bersama/team dan didalam game tersebut ada dua kubu yang nantinya akan saling menyerang, dan masing masing team mempunyai markas untuk dilindungi. Di Indonesia sendiri game ini sangat laku keras dan sangat fenomenal dikalangan anak muda. Karna minat masyarakat yang tinggi untuk memainkan Game Online tersebut, membuat developer game ingin membuat game tersebut semakin kompetitif dan sportif, dengan membuat Tournament bertaraf Nasional yaitu MPL (Mobile Legends Professional League) Indonesia pada tahun 2018 dengan total hadiah sebesar US\$

100,000 atau setara dengan Rp.1.409.800.000,00 (MPLID, 2018). Karna hadiah yang begitu besar, membuat para pemain ini membentuk team, game tersebut dimainkan secara per-team atau 5 vs 5. Pada Tahun 2018 Indonesia menjadi tuan rumah Asian Games ke 18 di Jakarta dan Palembang, dan untuk pertama kali di Indonesia *E-sport* ini diperkenalkan dan diperlombakan. Dengan adanya hal ini, Game Online yang memiliki nilai kompetitif dan ada nilai sportifitas sudah dianggap sebagai Olahraga dengan perpektif adu strategi, adu kekompakan team dan lain lain.

Industri *E-sport* ini juga berdampak positif untuk membuka lapangan kerja baru, bisa dilihat dari dampak keberadaan *E-sport* di Indonesia pada perekonomian Indonesia, salah satunya, pembukaan lapangan pekerjaan baru disektor industri kreatif yang berimbas ke keuntungan terhadap sektor ekonomi yang tidak sedikit untuk Indonesia. Industri *E-sport* ini bukan hanya menjadi seorang atlet/pemain professional saja, melainkan membuka lowongan pekerjaan seperti, organizer, shoutcaster, konten kreator, analisis game, coach, dan berbagai profesi pendukung dalam team *E-sport* sesuai talenta (Supriyatna & Fauzi, 2020). Kompetisi *E-sport* yang banyak digelar didalam negeri mempunyai peluang terhadap dampak perekonomian Indonesia, seperti devisa bagi negara dan termasuk penyerapan tenaga kerja. Dengan kompetisi yang banyak dilakukan, maka ini menjadi peluang buat anak-anak muda indonesia untuk mengangkat nama baik indonesia dikanca internasional yang telah sukses menjuarai berbagai macam game online tersebut hingga tingkat internasional. Maka dari itu *E-sport*

sendiri tidak lagi dianggap sebagai olahraga rekreasi tetapi olahraga prestasi yang dapat membangunkan negara dan meningkatkan perekonomian lewat industri kreatif tersebut.

E-sport yang dewasa ini bergerak kearah profesional, mulai memandang pentingnya kehadiran kontrak untuk berbagai hal. Yang paling utama adalah tentu mengikat hubungan antara team dan atlet *E-sport*. Untuk itu syarat sah perjanjian kerja atau kontrak kerja antara pemain dengan pihak manajemen Team E-sports ini menurut pasal 52 ayat (1) Undang-Undang No.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, yang terdiri dari 4 (empat) syarat yaitu :

1. Adanya Kesepakatan, baik dari pihak pengusaha sebagai pemberi kerja maupun calon karyawan untuk terikat dalam suatu hubungan kerja
2. Adanya kemampuan atau kecakapan para pihak, untuk melakukan perbuatan hukum dimana karyawan tersebut telah berusia 21 tahun atau telah menikah dan bagi perusahaan, pihak yang menandatangani kontrak kerja harus merupakan orang yang berwenang untuk mewakili perusahaan
3. Adanya pekerjaan yang diperjanjikan, artinya ada jenis pekerjaan yang jelas akan dilakukan oleh pekerja dalam hubungan kerja tersebut

4. Pekerjaan yang diperjanjikan tersebut tidak bertentangan dengan kepentingan umum, kesusilaan, dan peraturan perundang-undangan yang berlaku

E-sport dalam rangka pembinaan, melatih harus juga memiliki payung hukum sebagai bukti Professional atau tanda agar hal ini serius. Guna Kontrak tersebut sebagai ikatan antara pemain dengan pihak pemberi kerja yang mengatur hak dan kewajiban masing masing pihak, yang harus seimbang dalam proses pembuatannya. Tidak boleh suatu kesepakatan tersebut berat sebelah atau condong menguntungkan sebelah pihak saja. Untuk itu perlu Atlet *E-sport* tahu akan hukum atau perlunya orang yang paham hukum dalam pembuatan kontrak tersebut agar tidak merugikan salah satu pihak.

Tetapi dalam pelaksanaannya masih ada kekurangan, dimana ada yang melanggar kesepakatan yang telah dibuat oleh kedua belah pihak. Hak dan kewajiban yang tidak terpenuhi serta kesadaran pribadi yang tidak mengerti pengaruh kontrak itu kepada dirinya. Dikarenakan *E-sport* diindonesia masih baru berkembang tentang ketentuan seperti pada jam kerja para pemain, pemain *E-sport* harus menjaga kesehatan fisik dan mentalnya dalam bekerja, karna seperti kita ketahui bahwa dengan lamanya bermain game, maka akan berdampak pada kesehatan para pemain yang mana akan merugikan pemain, terganggunya jam tidur mereka dikarenakan bermain hingga larut malam, serta mental pemain yang umurnya masih dalam masa sekolah, ditakutkan mereka tidak bersosialisasi dengan teman yang seumuran dengannya, dan emosi yang tidak stabil.

Pemain juga dapat mengalami cedera, seperti terkena Sindrom Carpal Tunnel, yaitu cedera yang timbul di pergelangan tangan yang dikenal dengan nama “WASD Wrist/Pergelangan WASD”. Penyakit ini dapat menyebabkan penderitanya mengalami rasa nyeri ditangan yang membuat mati rasa serta kurangnya kemampuan untuk menggenggam sesuatu. Contoh pemain *E-sport* yang terkena penyakit tersebut adalah Ladislav “*Guardian*” Kovacs, pemain dari Natus Vincere atau lebih dikenal dengan *NAVI* asal Swedia (SenoAji, 2021).

Hal yang umum terjadi permasalahan dalam perjanjian adalah wanprestasi, yang mana salah satu pihak tidak memenuhi persyaratan atau pun ingkar janji terhadap apa yang diperjanjikan. Hal ini juga banyak terjadi di industri *E-sport*, seperti pemain membawa nama team lain diajang tournament yang mana pemain tersebut sudah dikontrak oleh pihak team. Hal ini pernah terjadi di *E-sport* indonesi yaitu Bima “Cupaw” Fauzan yang dikontrak oleh WAW *E-sport*, pada kesempatan tournament lain dia membawa nama team Lovre itu membuatnya mendapatkan sanksi dari pihak manajemen WAW *E-sport* (Prama, 2019).

Maka dari sinilah penulis ingin membahas bagaimana pelaksanaan kontrak kerjasama antara pemain dengan pihak manajemen Team Voxa E-sports. Pada penelitian ini, penulis akan meneliti di salah satu Team E-sports yang ada di kota Pekanbaru yaitu Team VOXA E-sports. Dimana Team Voxa E-sports ini sangat dikenal dikalangan komunitas game Mobile legends di kota pekanbaru. Mereka juga mewakili Provinsi Riau dalam ajang PON XX Papua. Apakah juga

pelaksanaan kontrak yang diberikan pihak manajemen Team Voxa E-sports ini sudah dijalankan seperti dalam kontrak kerjasama team Voxa E-sports pasal 2 poin ke 3 yang mana Pihak kedua (Pemain) akan menerima sejumlah uang sebesar Rp.500.000,00 setelah 1 bulan bekerja.

Dari uraian di atas, dapat kita ketahui bahwa *E-sport* sebagai industri baru diindonesia masih perlu pembenahan dalam pelaksanaan kontrak kerja nya untuk itu penulis tertarik untuk meneliti mengenai TINJAUAN PELAKSANAAN KONTRAK KERJASAMA ANTARA PEMAIN DENGAN TEAM VOXA E-SPORTS

B.Perumusan Masalah

- 1.Bagaimana pelaksanaan kontrak antara pemain *E-sport* dengan Team Voxa E-sports?
- 2.Apa saja yang menjadi faktor-faktor kendala dalam pelaksanaan kontrak pemain *E-sport* dengan pihak Team Voxa E-sports?

C.Tujuan dan Manfaat

Tujuan penulis meneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui secara mendalam apa itu *E-sport* dan pelaksanaannya diindonesia

2. Mengetahui hubungan kerja antara pemain dengan pihak manajemen dan cara penyelesaian masalahnya serta menambah wawasan baru bagi orang-orang tentang *E-sport* dan perkembangannya di Indonesia

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk memberi pengetahuan tentang *E-sport* secara mendalam, serta menjelaskan bahwa *E-sport* Indonesia sudah menjadi Olahraga prestasi yang dapat membawa nama baik negara di kanca internasional.
2. Memberi edukasi ke masyarakat bahwa bermain game secara kompetitif tidak lagi dipandang buruk oleh masyarakat karena kalau ditekuni dan diberi latihan yang baik, maka yang tadi hanya sekedar hobi bermain game tetapi bisa menjadi profesi atau suatu pekerjaan yang layak.

D. Tinjauan Pustaka

Untuk mengetahui penelitian dengan judul “Tinjauan Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antara Pemain dengan Team Voxa E-sports” ini memiliki perbedaan substansial dengan penelitian sebelumnya, agar menghindari duplikasi. Terdapat

beberapa karya ilmiah yang peneliti jadikan perbandingan untuk melakukan penelitian ini, yaitu :

”Penelitian pertama yaitu skripsi yang disusun oleh Andina Mayangsari, Jurusan Ilmu hukum, Fakultas Hukum, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung pada tahun 2019 dengan Judul “Kontrak-kontrak E-sport di Indonesia dan Upaya Peningkatan kepastian Hukum bagi Atlet-Atlet E-sport Indonesia.” Jenis penelitian tersebut menggunakan penelitian kepustakaan (Library Research), jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif. Pendekatan yuridis dilakukan dalam melihat objek hukum karena menyangkut dengan undang-undang Nomor 3 tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional, sedangkan pendekatan normatif untuk melihat dan memahami kebijakan pemerintah terhadap atlet E-sport di indonesia, menggunakan sumber data primer dan sekunder sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan data kualitatif berupa informasi-informasi yang terdapat dalam, buku-buku, jurnal-jurnal, perundang-undangan, artikel-artikel ataupun sumber lain yang berkaitan dengan pembahasan mengenai pembentukan kontrak pemain E-sport. Dari data tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa E-sport di indonesia mulai mendapatkan

perhatian oleh pemerintah, serta mengetahui payung hukum yang dibuat dalam kontrak menjadi hak dan kewajiban yang harus dijalankan oleh kedua belah pihak,serta dengan tujuan memajukan atau pembinaan pemain E-sport yang berprestasi.”

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas kontrak para pemain *E-sport*, sedangkan perbedaan nya penelitian ini membahas tentang bagaimana pelaksanaan kontrak kerjasama di pihak manajemen Team Voxa E-sports.

Penulis juga melakukan perbandingan dengan team E-sports yang ada di Jakarta, Yaitu Bigetron E-sports. Bigetron Esports adalah organisasi Esports yang didirikan pada 28 Maret 2017. Sejak itu, Bigetron telah memenangkan lebih dari 150 gelar nasional dan 2 gelar dunia (PUBGM world Championship (PMCO) pada 2019, dan PUBG Mobile World League: West pada 2020). Organisasi ini telah berkembang menjadi merek multinasional dan pemimpin industri di wilayah tersebut. Bigetron lebih dari sekedar organisasi Esports. Ini telah diakui secara luas sebagai tim media sosial berkinerja terbaik di industri di seluruh dunia. Pengakuan memvalidasi Bigetron sebagai merek kreatif dan inovatif yang mampu menghasilkan konten yang menarik audiensnya secara konsisten. Bigetron E-sport ini adalah team Professional E-sports yang sudah banyak dikenal secara national maupun internasional. Team ini sangat memfasilitasi para pemain nya dengan membangun GH (Gaming House) untuk para pemain. Jadi disana mereka bermain game, latihan, dan diberi arahan oleh pelatih dan analisis. Tidak hanya

itu, untuk pemain yang masih dibangku sekolah, mereka memberikan home schooling kepada pemain tersebut untuk tetap bisa mendapatkan pendidikannya.

Selain Di kota jakarta, penulis juga membandingkan di provinsi kalimantan Barat yaitu Pontianak. Yaitu HFX E-sports. Team ini menjadi terkenal setelah menjuarai PON XX Papua cabor E-sports untuk divisi Mobile legendsnya. Melihat perkembangan team daerah membuat penulis yakin bahwa team daerah juga bisa berjaya atau membuat layaknya team team ibu kota seperti RRQ, EVOS, Bigetron, dan lain lain.

Kajian pustaka mendefenisikan suatu hal yang terpenting atas sebuah proposal atau merupakan sebuah laporan dari hasil penelitian, sebab dalam bab ini juga mengungkapkan suatu pemikiran atau berbagai teori yang merupakan sebagai landasan dari dilakukannya penelitian. Teori memiliki tempat yang penting, yang mengasih jalan dalam mengkodifikasikan serta mempelajari permasalahan yang akan dibicarakan dengan sangat baik. Dalam bentuk teori yang paling sederhana adalah hubungan antara dua atau lebih variabel yang telah diuji kebenarannya (Triharto, 2015)

Hubungan kerja adalah hubungan antara pekerja dengan pengusaha pemberi kerja, dan hubungan kerja ini timbul setelah adanya perjanjian kerja yang dibuat oleh pekerja dengan pengusaha pemberi kerja. Dalam perjanjian kerja tersebut, pekerja menyatakan sanggup untuk bekerja pada pengusaha pemberi kerja dengan menerima upah dan pengusaha pemberi kerja juga menyatakan

sanggup untuk mempekerjakan pekerja tersebut dengan memberikan upah atau membayarnya (Ramli, 2008).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang mendasar tentang hubungan kerja yang pertama adalah subyek hukumnya. Yang harus terlibat dalam subyek hukum hubungan kerja adalah seorang pekerja dengan pengusaha pemberi kerja. Maka, apabila kedua subyek hukum ini tidak ada, maka hubungan kerja itu pun tidak ada pula. Setelah subyek hukum nya ada, kita lihat dari pihak pengusaha pemberi kerja nya berbentuk badan usaha apa.

Sehubung dengan pasal 1 angka 5 Undang-Undang No.13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan disebutkan bahwa yang dimaksud dengan “pengusaha” adalah orang perseorangan, persekutuan atau badan hukum yang menjalankan perusahaan milik sendiri, perusahaan milik orang lain, maupun perusahaan yang berdiri di Indonesia untuk mewakili perusahaan yang berada di luar wilayah Indonesia. Dari pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa ini termasuk dalam definisi “pengusaha” didalam Undang-undang no.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan tersebut. Untuk subyek hukum kedua yaitu pekerja. Dapat kita lihat bahwa pemain *E-sport* ini dikategorikan sebagai pekerja karna memenuhi pengertian pekerja yaitu, orang yang bekerja yang dapat menerima upah atau imbalan dalam bentuk lain. Pemain *E-sport* ini dapat dikatakan seorang Atlet *E-sport* dikarenakan pemerintah sudah menetapkan *E-sport* sebagai Olahraga prestasi.

Pekerjaan yang dimaksud oleh pengusaha pemberi kerja itu adalah Atlet *E-sport* menjalani latihan rutin selama 1 bulan untuk meningkatkan performa permainan, strategi dan *chemistry* dalam team tersebut dan akan menerima upah setelah pekerjaan itu selesai. Tidak sampai disitu saja, setelah adanya latihan tersebut dan evaluasi permainan, pihak manajer pengusaha pemberi kerja tersebut mendaftarkan Team *E-sport* mereka ke tournament-tournament yang resmi maupun tournament yang dibuat oleh *Event Organizer* (EO) non official. Dengan adanya perjanjian kerja, maka timbul lah Hak dan Kewajiban diantara kedua belah pihak atau subyek hukum tadi. Dilihat dari jenis waktu berakhirnya suatu perjanjian kerja tadi, maka dapat disimpulkan bahwa industri *E-sport* ini memenuhi kategori perusahaan yang pekerjaannya akan selesai dalam waktu tertentu. Maka dari itu, pekerja atau pemain *E-sport* biasanya merupakan pekerja kontrak atau PKWT dikarenakan pekerjaan yang dilakukan oleh atlet *E-sport* ini bersifat sementara .

Dilihat dari perkembangan Industri *E-sport* ini, para pemain atau atlet ini pada umumnya dikontrak dalam kurun waktu 1 tahun atau 6 bulan saja. Hal ini terjadi karna dalam membentuk suatu team yang hebat perlu adanya *chemistry* serta kekompakkan dengan para anggota lainnya. Sehingga pengusaha dan pihak manajemen harus mempersingkat atau membuat para pemain ini lebih serius dalam menjalani latihan ini. Pengusaha pemberi kerja ini juga harus memuat isi tentang perjanjian kerja berupa ketentuan ketentuan yang akan dilaksanakan oleh kedua belah pihak selama masa waktu perjanjian itu disepakati . yaitu berupa, Hak

dan kewajiban para pihak, jam kerja atau jam latihan, lokasi bermain, pembayaran upah dan penyelesaian perselisihan antara pekerja dan pihak pengusaha pemberi kerja tersebut.

Hubungan kerja itu harus memenuhi 3 unsur,yaitu:

- a) Pekerjaan, merupakan obyek dari perjanjian yang mengikat antara pekerja dengan pengusaha pemberi kerja,dengan demikian pekerjaan yang diperjanjikan itu telah di sepakati bersama,maka sifatnya bebas asalkan tidak melanggar undang-undang serta kesusilaan dan ketertiban umum.
- b) Upah, upah adalah suatu penerimaan sebagai imbalan dari pemberi kerja kepada penerima kerja untuk suatu pekerjaan atau jasa yang telah atau akan dikerjakan, upah berfungsi sebagai jaminan kelangsungan hidup yang layak bagi kemanusiaan dan produksi, dinyatakan atau dinilai dalam bentuk uang yang ditetapkan menurut suatu persetujuan (Thamrin s, 2017).Memberikan upah kepada pekerja yang sudah melakukan pekerjaan nya adalah kewajiban pengusaha pemberi kerja.Upah adalah hak pekerja yang telah bekerja untuk kepentingan pengusaha pemberi kerja itu (Febrianti, 2017).Upah bisa diberikan berupa uang tunai atau dalam bentuk lain.Dalam industri *E-sport* ,pengusaha pemberi kerja ini mendapatkan uang dari sponsor,yang mana jika para pemain dibawah manajemen

nya bermain dengan baik dan mendapat prestasi, maka semakin banyak sponsor yang didapatkan. Atlet *E-sport* biasanya hanya mendapatkan gaji pokok saja, untuk bonus biasanya setelah menang tournament atau diberi pemilik team tersebut karena prestasinya. dalam perjanjian kerja ini, sudah dibagi berapa persen atas kemenangan dalam sebuah tournament.

- c) Perintah, pekerjaan yang diberikan oleh pengusaha pemberi kerja tersebut adalah sebuah perintah kepada pekerja untuk dapat melakukan pekerjaannya dengan sebaik-baiknya. Salah satu perintah yang diberikan itu seperti, latihan rutin, diwajibkan kepada orang yang dipekerjakan untuk mengikuti latihan rutin, guna untuk meningkatkan segi permainan serta strategi-strategi untuk menunjang performa dalam tournament-tournament yang akan datang. Bukan hanya sekedar latihan dalam game saja, mereka juga mendapatkan latihan mental yang mana hal ini yang menjadi problem-problem pemain/atlet *E-sport* yang baru terjun ke industri ini. Untuk membangun *chemistry*, biasanya lokasi bermain dibuat senyaman mungkin serta para pemain dibuat agar lebih relax dan tidak kaku untuk mendapatkan suasana yang cair, disitu lah dibutuhkan peran captain team, yang dapat menjaga komunikasi antara pemain-pemain dengan

memberikan semangat atau energy positif dalam sebuah team tersebut.

E.Konsep Operasional

Secara konseptual,maka penulis menjelaskan suatu pengertian beberapa poin yang dapat digunakan dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penulisan.Berdasarkan judul diatas,berbagai istilah dijelaskan yaitu :

“*E-sports* ,adalah singkatan dari Electronic sports atau dalam bahasa indonesia adalah olahraga elektronik,merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak (*multiplayer*). Olahraga yang menggunakan alat bantu seperti Personal Computer(PC), Console game,atau Smartphone/mobile yang menggunakan suatu jaringan yang disebut internet untuk menghubungkan antara pemain dengan pemain.Pada umumnya game yang dipertandingkan juga bersifat kompetitif,stategi,dan adu kekompakkan.”

“Perjanjian, adalah suatu perikatan atau persetujuan antara dua orang atau lebih,yang memiliki kepentingan serta tujuan,guna sebagai legalitas yang dibuat secara tertulis atau lisan,yang menimbulkan hak dan kewajiban setelah adanya kata sepakat oleh kedua belah pihak.”

“Wanprestasi, adalah ketiadaan suatu prestasi saat pelaksanaan kewajiban yang tidak dipenuhi atau ingkar janji atau kelalaian yang dilakukan, baik karena tidak melaksanakan apa yang telah diperjanjikan maupun melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukan.” (Prodjodikoro, 2000)

“Perjanjian kerja, adalah suatu perikatan yang dilakukan oleh pekerja dengan pihak pemberi kerja yang memuat syarat-syarat kerja, hak-hak dan kewajiban para pihak, yang dibuat secara tertulis maupun tidak tertulis, yang telah disepakati bersama.”

“Hubungan kerja, adalah hubungan antara pekerja dengan pemberi kerja, di antara pekerja menyatakan kesanggupannya untuk bekerja pada pemberi kerja dengan memberikan upah sebagai imbalan dan pemberi kerja menyatakan kesanggupannya untuk mempekerjakan pekerja dengan bayaran yang telah disepakati.” (Wijayanti, 2011)

”Pemain *E-sport* atau Atlet *E-sport* adalah seorang pekerja yang bekerja sebagai salah satu pemain dalam sebuah team *E-sport* yang telah dikontrak kerja oleh pihak manajemen pemberi kerja, yang diberi perintah untuk mengikuti latihan atau persiapan dalam mengikuti sebuah tournament yang akan dipertandingkan.”

Hasil dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *E-sport* sebagai cabang baru olahraga kekinian yang banyak diminati oleh masyarakat sudah dipandang sebagai olahraga prestasi oleh pemerintah karena dapat membanggakan negara di kanca internasional. Dengan hadir nya pemerintah, maka legalitas harus

dibuat, termasuk memperdayakan para pekerja diindustri *E-sport* yaitu para pemain/Atlet *E-sport*. Terbentuknya berbagai aspek-aspek hukum dalam pelaksanaan *E-sport* menjadikan hal ini lebih jelas dan kuat secara hukum dalam segala kegiatan didalam pelaksanaannya, membuat masyarakat lebih percaya untuk ikut serta dalam industri *E-sport* yang baru berkembang dengan cepat diindonesia ini.

F. Metode Penelitian

A. Jenis dan sifat penelitian

Jika dilihat dari jenisnya, maka penelitian ini tergolong kedalam penelitian hukum empiris atau sosiologi, suatu jenis penelitian yang mengambil sampel dari populasi dan menggunakan wawancara sebagai alat pengumpul data yang pokok (Singaarimbun & Effendi, 2008). Jika dilihat dari sifat penelitiannya, penelitian ini bersifat deskriptif, artinya dimana penelitian ini memberikan gambaran dari suatu pernyataan yang lengkap, rinci, dan jelas (Waluyo, 2002).

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota pekanbaru karna perkembangan E-sports juga terjadi didaerah khususnya di kota pekanbaru ini, banyak anak anak muda di kota pekanbaru sangat antusias terhadap event event E-sports ini.

C. Populasi & Sampel

Populasi adalah sekumpulan objek yang hendak diteliti berdasarkan lokasi penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Sensus adalah metode yang dapat digunakan apabila jumlah populasinya kecil atau sedikit, sehingga memungkinkan peneliti menggunakan populasi secara keseluruhan sebagai responden (Syafrialdi, 2013).

Responden adalah seseorang atau individu yang akan memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Responden ini merupakan orang atau individu yang terikat secara langsung dengan data yang dibutuhkan, maka yang dijadikan responden dalam penelitian adalah :

Tabel 1.1

Nomor	Responden	Populasi	Sampel
1	Owner atau Leader(Team Voxa E- sport)	1	1
2	Player/Atlet (Team Voxa E-sport)	5	5
3	Anggota IESPA	2	2
	Jumlah	8	8

Sumber Data : Esi Pekanbaru

D. Sumber Data

Adapun jenis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Data primer adalah data yang diperoleh terutama dari hasil penelitian empiris, yaitu penelitian yang dilakukan langsung di dalam masyarakat. Data diperoleh dari orang yang berperan dalam ruang lingkup *E-sport* yaitu Team Voxa E-Sports.
- b. Data sekunder adalah data diperoleh dari tinjauan pustaka atau tinjauan berbagai literatur atau bahan pustaka yang berkaitan dengan masalah atau bahan penelitian, yang biasanya disebut dengan bahan hukum.

E. Alat Pengumpulan Data

Adapun alat pengumpul data yang digunakan dalam penulisan ini adalah :

Wawancara adalah tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan responden atau narasumber atau informan untuk mendapatkan informasi. Tanya jawab yang dilakukan berkaitan dengan perkembangan dan pelaksanaan kontrak *E-sport*. Wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi verbal. Jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi (Nasution.S, 1996). Wawancara yang dilakukan penulis terhadap responden yaitu pihak Manajer Team Voxa *E-sport* dan Pemain Voxa E-Sports,serta dengan anggota IESPA Provinsi Riau

F. Analisis data

Data yang dikumpulkan dari Populasi dan Responden terlebih dahulu penulis kelompokkan menurut jenisnya kemudian data tersebut diolah, sedangkan data dari wawancara disajikan dalam bentuk uraian kalimat kemudian dihubungkan dengan teori-teori atau pendapat para ahli serta aturan hukum yang berkaitan dengan penelitian ini, sehingga dapat ditarik kesimpulan.

G. Metode Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian ini penarikan kesimpulan dilakukan dengan menggunakan logika induktif. Metode penarikan kesimpulan induktif adalah penelitian hukum survei yang mengaji sistem norma sebagai objek kajiannya dapat menggunakan logika induktif dengan alat silogisme untuk membangun preskriptif kebenaran hukum (Soekanto Soejarno, 1986).

BAB II TINJAUAN UMUM

A. Tinjauan Umum Tentang *E-sports*

1. Pengertian *E-sports*

Esports atau *electronic sports* adalah istilah yang sangat populer saat ini. *Esports* adalah jenis olahraga berbasis peralatan elektronik seperti PC (*komputer*), HP (*Mobile phone*) atau konsol *game* seperti *PlayStation* atau *Xbox* (Billy Rifki, 2021). *E-sports* atau Elektronik Sports adalah suatu istilah untuk kompetisi *Game Online* atau Permainan jamak yang pada umumnya dilakukan antara pemain yang sudah *Professional* saja. Kompetisi ini telah mengalami peningkatan besar dalam popularitas dari akhir dekade 2000-an dan awal 2010-an. Jika kompetisi di dekade 2000-an kebanyakan diikuti oleh para pemain amatir, pengadaan kompetisi profesional dan meningkatnya pemirsa saat ini mendukung munculnya banyak pemain dan tim profesional secara signifikan (John Gaudiosi, 2021).

Dalam pembentukan tim tentu membutuhkan seleksi dan pembukaan rekrutmen yang cukup ketat bagi para atlet, agar perusahaan mendapatkan atlet atlet profesional yang dapat diandalkan di tiap kompetisi. Penjaringan atlet *E-sports* tentu bukan hal yang mudah, karena memang setiap gamers memiliki keterampilan dalam bermain game yang baik namun untuk menemukan karakter yang cocok dengan permainan dalam tim adalah hal yang sukar. Perlu diketahui bahwa atlet *E-sports* yang telah terpilih dan masuk dalam perusahaan diberi upah, dengan catatan atlet mengikuti jadwal latihan yang telah disepakati oleh

perusahaan dan mengikuti kompetisi jika atlet yang bersangkutan dipanggil dalam tim. Upah yang diberikan oleh perusahaan E-sports kepada para atlet adalah selayaknya pekerja pada umumnya, yakni upah tiap bulan dan bonus jika berhasil memenangkan suatu kejuaraan atau kompetisi. Sehingga dengan demikian dapat dikatakan secara umum bahwa atlet E-sports adalah pekerja.

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 dewasa yang cukup berpengalaman pada umumnya yang mampu menjadi atlet E-sports profesional.

Menurut Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang pelaksanaan kegiatan e-sports diindonesia pada pasal 1 ayat 1 yang berbunyi : *E-sports* adalah cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan *game* yang diakui secara nasional oleh Pengurus Besar Esports Indonesia. Jenis permainan yang dipertandingkan pun ada berbagai macam,yaitu :

1) FPS (*First Person Shooter*)

adalah genre permainan video yang berpusat pada senjata dan pertarungan berbasis senjata lainnya dalam perspektif orang pertama; artinya, pemain mengalami aksi melalui sudut pandang protagonis. Genre ini memiliki ciri-ciri yang sama dengan permainan penembak lainnya, yang pada gilirannya membuatnya termasuk dalam permainan aksi (FPS, 2021).

2) MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

Adalah sebuah subgenre dari permainan video strategi yang bermula sebagai subgenre strategi waktu nyata. Dalam permainan ini seorang pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan struktur utama tim lawan dengan bantuan unit-unit yang dikendalikan oleh komputer (Funk, 2013).

3) Racing and Sports

Adalah sebuah game yang mengangkat tema olahraga konvensional seperti balap motor, sepakbola atau basket menjadi kompetisi elektronik. Genre ini juga mulai berkembang bahkan punya sistem layaknya olahraga di dunia nyata dimana pemain direkrut untuk mewakili organisasi olahraga yang sudah ada.

2. Sejarah Perkembangan *E-sports* Di Indonesia

Pada tahun 1989 di THR Surabaya Mall, telah dilaksanakannya pertandingan nintendo se Jawa timur. Sekitar tahun itu Nintendo memang sedang melakukan promosi lewat kompetisi. Dua kompetisi Nintendo Challenge Championship digelar secara megah di dunia negara pada 1990 silam yaitu di Jepang dan di Amerika Serikat.

Semakin berkembangnya internet, bermuncullah Warnet (warung internet) yang hampir disetiap kota-kota yang di Indonesia pasti ada warnet. Pada tahun 1999, mulai ada kompetisi yang menggunakan kata *E-sports*. Kompetisi itu dipelopori oleh LigaGame yang merupakan komunitas game di Indonesia. Pada tahun 2000 an, *E-sports* semakin berkembang dan makin banyak peminatnya. Game yang populer pada saat itu adalah game FIFA (game sepakbola) dan Counter-Strike (game FPS). Tetapi, semakin banyak game yang tersedia, semakin banyak anak-anak muda atau penikmat game tersebut yang memainkannya, dapat membuat stigma buruk terhadap bermain game ini. Banyak orang tua yang melarang anaknya untuk bermain game sehingga stigma itu terbentuk.

Game memang erat kaitannya dengan membuang buang waktu, merusak kesehatan terutama mata, hanya sekedar kesenangan saja, tetapi jika dimanage atau diberi aturan yang tegas oleh orang tua maka bermain game merupakan sebuah hobi yang baik untuk beberapa orang yang senang akan itu.

Seiring berjalannya waktu dan teknologi yang semakin canggih membuat beberapa kebiasaan manusia itu bergeser dengan munculnya HandPhone (Mobile) yang mana kegunaan HandPhone tersebut makin bertambah. Game-game pun mulai bisa dimainkan di Handphone secara *Online*, Sehingga makin banyak dan bertambahnya peminat game online yang dimainkan dalam Handphone tersebut.

Pada tahun 2017 peningkatan pemain Game online diindonesia meningkat dengan adanya game berbasis MOBA yaitu Mobile Legends Bang-bang yang dapat dimainkan dalam HandPhone. Melihat antusias pemain terhadap game tersebut, membuat developer game Mobile legends Bang-bang yaitu Moonton membuat kompetisi tingkat Nasional atau disebut MPL (Mobile legends ProLeague) pada tahun 2018 dengan total hadiah sebesar US\$ 100,000 atau setara dengan Rp.1.409.800.000,00.

Melihat Industri *E-sports* yang makin berkembang, pemerintah juga ikut membentuk suatu organisasi *E-sports* yaitu PBESI Pengurus Besar E-sports Indonesia. PBESI ini memiliki kantor pengurus cabang tingkat kota dan kabupaten yang ada di indonesia. PBESI hadir sebagai wadah para Gamer atau anak muda yang ingin masuk atau bergabung dalam dunia *E-sports* ini.

Seiring berjalannya waktu, *E-sports* pun kini diakui sebagai olahraga prestasi oleh pemerintah serta industri *E-sports* ini menjadi lowongan pekerjaan baru bagi anak muda indonesia yang mana membantu negara untuk meningkatkan perekonomian dibidang ekonomi kreatif.

Hal ini juga terbukti dengan sukses nya beberapa acara yang dilaksanakan di Indonesia seperti Asian Games 2018, *E-sports* juga dipertandingkan dalam ajang Asian Games 2018 untuk pertama kalinya dengan menghadirkan beberapa game seperti Arena Of Valor, PES 2018, Clash Royale, HeartStone, dan lain lain. Tak sampai disitu, PON 2020 Papua juga menghadirkan eksibisi *E-sports* yang mana beberapa game yang dipertandingan yaitu Mobile Legends, PUBGM, Free Fire, PES 2020, LokaPala yang mana menambah penonton yang ingin menonton langsung di PON 2020 papua. Sehingga *E-sports* juga dapat meningkatkan pariwisata suatu daerah yang mengadakan ajang ajang bergengsi seperti PON 2020 Papua.

Dengan adanya hal ini, membuat stigma masyarakat tentang bermain game tak lagi buruk, dengan hobi bermain game bila ditekuni dan diatur sesuai dengan aturannya maka akan dapat menghasilkan uang. Pemerintah juga ikut membantu meningkatkan kualitas atlet atau pemain *E-sports*, Membantu membuat kompetisi kompetisi besar tingkat nasional, maka akan membuat industri *E-sports* yang baik ekosistem yang hidup serta.

B. Tinjauan Umum Tentang Kontrak

1. Pengertian Kontrak

Kontrak dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) artinya persetujuan yang bersanksi hukum antara dua pihak atau lebih untuk melakukan atau tidak melakukan kegiatan. Hukum kontrak merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu *contract of law* sedangkan dalam bahasa Belanda disebut istilah *overeenscomstrecht*. Lawrence M. Friedman mengartikan hukum kontrak adalah perangkat hukum yang hanya mengatur aspek tertentu dari pasar dan mengatur jenis perjanjian tertentu (Lawrence M. Friedman, 2001).

Lawrence M. Friedman tidak menjelaskan lebih lanjut aspek tertentu dari pasar dan jenis perjanjian tertentu. Apabila dikaji aspek pasar, tentunya kita akan mengkaji dari berbagai aktivitas bisnis yang hidup dan berkembang dalam sebuah market. Di dalam berbagai market tersebut maka akan menimbulkan berbagai macam kontrak yang dilakukan oleh pelaku usaha. Ada pelaku usaha yang mengadakan perjanjian jual beli, sewa-menyewa, beli sewa, leasing, dan lain-lain (Michael D Bayles, 1987).

Definisi ini didasarkan pada pendapat Van Dunne, yang tidak hanya mengkaji kontrak pada tahap kontraktual semata-mata, tetapi juga harus diperhatikan perbuatan sebelumnya. Perbuatan sebelumnya mencakup tahap *pracontractual* dan *post contractual*. *Pracontractual* merupakan tahap penawaran dan penerimaan, sedangkan *post contractual* adalah pelaksanaan perjanjian. Hubungan hukum adalah

hubungan yang menimbulkan akibat hukum. Akibat hukum, yaitu timbulnya hak dan kewajiban. Hak merupakan sebuah kenikmatan, sedangkan kewajiban merupakan beban.

Dari berbagai definisi di atas, dapat dikemukakan unsur-unsur yang tercantum dalam hukum kontrak, sebagaimana dikemukakan berikut ini :

1. Adanya kaidah hukum

Kaidah dalam hukum kontrak dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu tertulis dan tak tertulis. Kaidah hukum kontrak tertulis adalah kaidah-kaidah hukum yang terdapat di dalam peraturan perundang-undangan, traktat, dan yurisprudensi. Sedangkan kaidah hukum kontrak tidak tertulis adalah kaidah-kaidah hukum yang timbul, tumbuh, dan hidup dalam masyarakat.

2. Subjek hukum

Istilah lain dari subjek hukum adalah *rechtsperson*. *Rechtsperson* diartikan sebagai pendukung hak dan kewajiban. Yang menjadi subjek hukum dalam hukum kontrak adalah kreditur dan debitur. Kreditur adalah orang yang berpiutang, sedangkan debitur adalah orang yang berutang.

3. Adanya prestasi

Prestasi adalah apa yang menjadi hak kreditur dan kewajiban debitur. Prestasi terdiri dari :

- a. Memberikan sesuatu

- b. Berbuat sesuatu
- c. Tidak berbuat sesuatu
- 4. Kata Sepakat

Didalam pasal 1320 KUH Perdata ditentukan empat syarat sahnya perjanjian. Salah satunya kata sepakat (konsensus). Kesepakatan adalah persesuaian pernyataan kehendak antara para pihak.

5. Akibat Hukum

Setiap perjanjian yang dibuat oleh para pihak akan menimbulkan akibat hukum. Akibat hukum adalah timbulnya hak dan kewajiban. Hak adalah suatu kenikmatan dan kewajiban adalah suatu beban.

2. Pengertian Perjanjian

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, salah satu pengertian perjanjian adalah persetujuan (tertulis atau dengan lisan) yang dibuat oleh dua belah pihak atau lebih, masing-masing bersepakat akan menaati apa yang tersebut dalam persetujuan itu. Menurut pasal 1313 KUHPerdata ialah “suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih”. Menurut para ahli mengenai pasal 1313 KUHPerdata, Subekti (1996) memberikan definisi “perjanjian” adalah suatu peristiwa di mana seorang berjanji pada seorang lain atau di mana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal. Sedangkan KRMT Tirtoningrat memberikan definisi perjanjian adalah suatu perbuatan hukum berdasarkan kata sepakat

diantara dua orang atau lebih untuk menimbulkan akibat-akibat hukum yang dapat dipaksakan oleh Undang-undang.

Menurut Busro.A (1995), rumusan pasal 1313 KUHPPerdata selain tidak lengkap juga sangat luas. Tidak lengkap karena hanya menyertakan persetujuan sepihak saja. Sangat luas karena dengan disebutkannya perkataan “perbuatan” tercakup juga perwakilan sukarela dan perbuatan melawan hukum. Selanjutnya, menurut Setiawan, perlu adanya diadakan perbaikan mengenai definisi ini, yaitu:

- a) Perbuatan harus diartikan sebagai perbuatan hukum, yaitu perbuatan yang bertujuan untuk menimbulkan akibat hukum;
- b) Menambahkan perkataan “atau saling mengikatkan dirinya” dalam pasal 1313 KUHPPerdata;
- c) Sehingga perumusan menjadi, “perjanjian adalah perbuatan hukum, di mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya atau saling mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih”

Jadi dapat kita simpulkan bahwa perjanjian ini meliputi 2 orang atau lebih yang saling terikat satu sama lain dengan adanya kata sepakat atau persetujuan diantara kedua belah pihak atau pihak-pihak yang terlibat dalam suatu perjanjian tersebut. Untuk itu perlu pula syarat sah suatu perjanjian, Menurut pasal 1320 KUHPPerdata adalah :

1. Sepakat mereka yang mengikat dirinya
2. Kecakapan untuk membuat suatu perjanjian
3. Suatu hal tertentu
4. Suatu sebab yang halal

Menurut (Abd Thalib, 2008), syarat sah perjanjian yang pertama adalah kata sepakat (Toestimming), biasa dinamakan syarat subjek, dengan diperlukannya kata sepakat dalam suatu perjanjian, maka kedua pihak harus mempunyai kebebasan berkeinginan. Artinya para pihak tidak mendapat suatu tekanan yang dapat merusak suatu perjanjian tersebut dalam melaksanakan suatu hal yang telah diperjanjian. Pernyataan pihak yang menawarkan dinamakan tawaran (Offerte). Pernyataan pihak yang menerima tawaran disebut akseptasi (acceptatie) (Khaerandy, Ridwan, 1992).

Syarat sah perjanjian yang kedua adalah kecakapan, Menurut kamus besar bahasa Indonesia arti kecakapan adalah kemampuan, kesanggupan, kepandaian atau kemahiran mengerjakan sesuatu. Berarti orang yang cakap adalah orang yang mampu atau sanggup mengerjakan sesuatu. Adapun orang yang tidak cakap hukum menurut pasal 1330 KUHPerdara adalah:

1. Anak yang belum dewasa
2. Orang yang ditaruh dalam pengampuan

3. Perempuan yang telah kawin dalam hal-hal yang ditentukan undang-undang dan pada umumnya semua orang yang oleh undang-undang dilarang untuk membuat persetujuan tertentu.

Cakap yang dimaksud di syarat sah perjanjian itu adalah orang yang cakap hukum, untuk itu pada pasal 330 KUHPerdara yang berisi “Yang belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap dua puluh satu tahun (21 tahun) dan tidak kawin sebelumnya. Bila Perkawinan dibubarkan sebelum umur mereka genap dua puluh satu tahun, maka mereka tidak kembali berstatus belum dewasa.” Artinya orang yang masih dibawah umur 21 tahun belum bisa melakukan perbuatan hukum walaupun negara sudah mengakui seseorang dengan adanya KTP (kartu tanda penduduk) itu pada umur 17 tahun. Yang kedua adalah orang dalam pengampuan, maksud kata pengampuan adalah keadaan seseorang (curandus) karena sifat pribadinya dianggap tidak cakap atau di dalam segala hal tidak cakap bertindak sendiri (pribadi) dalam lalu lintas hukum. Dadang Sukandar mengatakan, berdasarkan hal itu hakim memutuskan orang tersebut tidak mampu. Menurut hukum, orang ini akan disebut wakil Pengampu (kurator).

Syarat sah perjanjian ketiga yaitu, suatu hal yang tertentu (een bepaald onderwerp), Pasal 1333 KUHPerdara menentukan bahwa suatu perjanjian harus mempunyai pokok suatu benda (zaak) yang paling sedikit ditentukan jenisnya. Suatu perjanjian haruslah mengenai suatu hal tertentu (certainty of terms), objek perjanjian tidak hanya berupa benda, tetapi juga bisa berupa jasa (Gumanti, 2012).

Syarat sah perjanjian yang terakhir adalah suatu sebab yang halal, tidak boleh memperjanjikan sesuatu yang dilarang undang-undang atau yang bertentangan dengan hukum, nilai-nilai kesopanan ataupun ketertiban umum. Contohnya melakukan perjanjian jual beli barang haram narkoba, atau perjanjian perdagangan orang/manusia. Perjanjian semacam ini dilarang dan tidak memenuhi syarat sah suatu perjanjian/kontrak. Kata *kausa* yang diterjemahkan dari kata *oorzaak* (Belanda) atau *causa* (Latin) bukan berarti sesuatu yang menyebabkan seseorang membuat perjanjian, tetapi mengacu kepada isi dan tujuan perjanjian itu sendiri. Undang-undang tidak memberikan pengertian yang jelas bahwa yang dimaksud dengan *causa* bukanlah hubungan sebab akibat, sehingga pengertian *causa* disini tidak mempunyai hubungan sama sekali dengan ajaran *causaliteit*. Yang dimaksud dengan “*causa*” bukan sebab yang mendorong para pihak untuk mengadakan perjanjian. Karena apa yang menjadi motif dari seseorang untuk mengadakan perjanjian itu tidak menjadi perhatian hukum (Abd Thalib 2017).

Tujuan yang hendak dicapai dalam perjanjian adalah isi dari perjanjian itu sendiri. Dalam menentukan isi perjanjian meskipun didasarkan atas kebebasan berkontrak, akan tetapi tidak boleh bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan dan tidak dilarang oleh undang-undang. Hal yang diperjanjikan berupa: memberikan sesuatu, berbuat sesuatu, tidak berbuat sesuatu. Masing-masing pihak berhak untuk menerima apa yang dijanjikan oleh pihak lain. Bagi pihak yang gagal melaksanakan sesuatu yang telah diperjanjikan, pihak lain dapat menggunakan otoritas lembaga pengadilan untuk melaksanakan kontrak tersebut

bahkan untuk memperoleh ganti rugi atau pemulihan lain yang dimungkinkan oleh hukum. Dengan memperhatikan hal di atas, diharapkan tujuan pembuatan perjanjian yaitu terciptanya keadilan, ketertiban, dan kepastian hukum.

Para pihak melakukan suatu perjanjian lazimnya dilandasi suatu tujuan atau maksud tertentu yang dilandaskan pada kehendak yang telah diungkapkan, yaitu dalam bentuk janji-janji di antara para pihak yang terkait. Di dalam dunia ekonomi, perjanjian merupakan instrumen yang terpenting untuk mewujudkan perubahan-perubahan ekonomi dalam pembagian barang dan jasa. Perjanjian memiliki tujuan untuk menciptakan keadaan yang lebih baik bagi kedua belah pihak. Dalam pandangan Patrick S. Atiyah, perjanjian memiliki tiga tujuan dasar, sebagaimana digambarkan di bawah ini :

1. Memaksakan suatu janji dan melindungi harapan wajar yang muncul darinya;
2. Mencegah pengayaan (upaya memperkaya diri) yang dilakukan secara tidak adil atau tidak benar; dan
3. *To prevent certain kinds of harm.*

Di samping ketiga tujuan yang disebutkan di atas, Herlien Budiono menambahkan tujuan keempat dari perjanjian yaitu mencapai keseimbangan. Antara kepentingan sendiri dan kepentingan terkait dari pihak lawan, yang diturunkan dari asas laras (harmoni) di dalam hukum adat. Penutupan suatu perjanjian yang berjalan sepenuhnya sebagaimana dikehendaki para pihak memberikan arti

bahwa tujuan akhir perjanjian akan tercapai dan secara umum telah tercipta “kepuasan,” sehingga jiwa atau semangat keseimbangan sebagai suatu asas yang mengharmonisasikan pranata-pranata hukum dan asas-asas pokok hukum perjanjian yang ditemukan di dalam KUH Perdata pada satu pihak dengan cara berpikir bangsa Indonesia di pihak lain telah difungsikan.

Menurut Soepomo tujuan keempat dari suatu perjanjian adalah mencapai keseimbangan, kepatutan, atau sikap sosial tertentu. Hal ini dimaksudkan untuk mencerminkan rasa syukur atau kepuasan dan upaya secara sadar untuk menggapai peluang eksistensi immateriil (*immateriele zijnsmogelijkheid*).

Atas hal tersebut, Rawls berpendapat bahwa: *Happiness* (kepuasan batin) seperti di atas merupakan landasan dari asas *the good of justice* yang mencakup dua aspek yaitu;

“....one is the successful execution of a rational plan (the schedule of activities and aims) which a person strives to realize, the other is his state of mind, his sure of confidence supported by good reason that his success will endure....”(John Rawls, 1992)

Syarat keseimbangan sebagai tujuan keempat dicapai melalui kepatutan sosial, eksistensi immateriil yang dicapai dalam jiwa keseimbangan. Dalam suatu perjanjian, kepentingan individu dan masyarakat akan bersamaan dijamin oleh hukum objektif. Perjanjian dari sudut substansi atau maksud dan tujuan ternyata

bertentangan dengan kesusilaan dan/atau ketertiban umum akan batal demi hukum dan pada hakikatnya hal serupa akan berlaku berkenaan dengan perjanjian yang bertentangan dengan undang-undang. Di dalam perjanjian terkandung makna “janji harus ditepati” atau “janji adalah hutang.” Dengan perjanjian diharapkan masing-masing individu akan menepati janji dan melaksanakannya. Dengan adanya perjanjian diharapkan pihak-pihak yang terlibat di dalamnya dapat menjadikan bisnis sesuai dengan kesepakatan-kesepakatan yang telah disetujui, melakukannya dengan keseimbangan, dan sebagai dasar untuk menyelesaikan apabila timbul masalah di kemudian hari.

Berkaitan dengan isi atau maksud dan tujuan perjanjian para pihak memperluas dengan meningkatkan pengharapan untuk mencapai prestasi yang dipercayakan di kemudian hari.

A. .Asas-asas Perjanjian

Sejumlah prinsip atau asas hukum merupakan dasar bagi hukum perjanjian. Prinsip-prinsip atau asas-asas utama dianggap sebagai sokoguru hukum perjanjian, memberikan sebuah gambaran mengenai latar belakang cara berpikir yang menjadi dasar hukum perjanjian. Satu dan lain karena sifat fundamental hal-hal tersebut, maka prinsip-prinsip utama itu dikatakan pula sebagai prinsip-prinsip dasar. Asas hukum merupakan landasan yang paling luas bagi lahirnya suatu peraturan hukum. Ini berarti bahwa peraturan-peraturan hukum pada akhirnya

dapat dikembalikan kepada asas-asas tersebut. Asas berfungsi sebagai pedoman atau arahan orientasi berdasarkan mana hukum dapat dijalankan.

Menurut Satjipto Rahardjo, asas hukum dapat diartikan sebagai suatu hal yang dianggap oleh masyarakat hukum yang bersangkutan sebagai *basic truth* atau kebenaran asasi, sebab melalui asas-asas hukum itulah pertimbangan etis dan sosial masyarakat masuk ke dalam hukum. Dengan demikian, asas hukum menjadi semacam sumber untuk menghidupi tata hukumnya dengan nilai-nilai etis, moral, dan sosial masyarakatnya.

Asas hukum merupakan landasan yang paling luas bagi lahirnya suatu peraturan hukum. Ini berarti bahwa peraturan-peraturan hukum pada akhirnya dapat dikembalikan kepada asas-asas tersebut. Asas hukum berfungsi sebagai pedoman atau arahan orientasi berdasarkan mana hukum dapat dijalankan. Asas-asas hukum tersebut tidak saja akan berguna sebagai pedoman ketika menghadapi kasus-kasus sulit, tetapi juga dalam hal menerapkan aturan.

Di dalam hukum perjanjian dikenal lima asas penting yaitu (Salim, 2010) :

1. Asas kebebasan berkontrak (*freedom of contract*).

Dapat dianalisis dari ketentuan Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata yang berbunyi “Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.” Berdasarkan asas kebebasan berkontrak, maka orang pada dasarnya dapat membuat perjanjian dengan isi

yang bagaimanapun juga, asal tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan dan ketertiban umum. Ruang lingkup asas kebebasan berkontrak, menurut hukum perjanjian Indonesia adalah: kebebasan untuk membuat atau tidak membuat perjanjian, kebebasan untuk memilih pihak dengan siapa ia ingin membuat perjanjian, kebebasan untuk menentukan atau memilih kausa dari perjanjian yang akan dibuatnya, kebebasan untuk menentukan objek perjanjian, kebebasan untuk menentukan bentuk suatu perjanjian, dan kebebasan untuk menerima atau menyimpang ketentuan undang-undang yang bersifat opsional (*aanvullend, optional*) (Sutan Remy Sjahdeini, 1993).

Berlakunya asas kebebasan berkontrak ini tidaklah mutlak, KUH Perdata memberikan pembatasan atau ketentuan terhadapnya, inti pembatasan tersebut dapat dilihat antara lain:

- a. Pasal 1320 ayat (1) KUH Perdata, bahwa perjanjian tidak sah apabila dibuat tanpa adanya sepakat dari pihak yang membuatnya;
- b. Pasal 1320 ayat (2) KUH Perdata, kebebasan yang dibatasi oleh kecakapan untuk membuat suatu perjanjian;
- c. Pasal 1320 ayat (4) jo Pasal 1337 KUH Perdata, menyangkut *causa* yang dilarang oleh undang-undang atau bertentangan dengan kesusilaan baik atau bertentangan dengan ketertiban umum;

d. Pasal 1332 KUH Perdata batasan kebebasan para pihak untuk membuat perjanjian tentang objek yang diperjanjikan;

e. Pasal 1335 KUH Perdata, tidak adanya kekuatan hukum untuk suatu perjanjian tanpa sebab, atau sebab yang palsu atau terlarang; dan

f. Pasal 1337 KUH Perdata, larangan terhadap perjanjian apabila bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan baik atau ketertiban umum.

2. Asas konsensualisme (*concensualism*).

Asas konsensualisme mempunyai arti yang terpenting, bahwa melahirkan perjanjian cukup dengan sepakat saja dan bahwa perjanjian itu (dan perikatan yang ditimbulkan karenanya) sudah dilahirkan pada saat atau detik tercapainya konsensus. Untuk terjadinya sebuah persetujuan pada umumnya persesuaian kehendak yang memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu adalah sebuah kontrak yang sah menurut hukum (Budiono, 2001). Asas konsensualisme dapat disimpulkan dalam Pasal 1320 ayat (1) KUH Perdata. Pada pasal tersebut ditentukan bahwa salah satu syarat sahnya perjanjian adalah adanya kata kesepakatan antara kedua belah pihak.

3. Asas *pacta sunt servanda*.

Baik dalam sistem terbuka yang dianut oleh hukum perjanjian ataupun bagi prinsip kekuatan mengikat, kita dapat merujuk pada Pasal 1374 ayat (1) BW (lama) atau Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata: “Semua persetujuan yang dibuat

secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.” *Adagium* (ungkapan) *pacta sunt servanda* diakui sebagai aturan bahwa semua persetujuan yang dibuat oleh manusia secara timbal-balik pada hakikatnya bermaksud untuk dipenuhi dan jika perlu dapat dipaksakan, sehingga secara hukum mengikat (Ibrahim Johannes & Sewu, 2007). Dengan kata lain, perjanjian yang diperbuat secara sah berlaku seperti berlakunya undang-undang bagi para pihak yang membuatnya (Pasal 1338 ayat (1) dan ayat (2) KUH Perdata. Artinya, para pihak harus mentaati apa yang telah mereka sepakati bersama.

4. Asas itikad baik.

Dalam Pasal 1338 ayat (3) KUH Perdata, disebutkan bahwa perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Sebenarnya itikad baik yang disebut dalam bahasa Belanda dengan *te goeder trouw*, yang sering juga diterjemahkan dengan kejujuran, dapat dibedakan atas 2 (dua) macam, yaitu:

- (1) Itikad baik pada waktu akan mengadakan perjanjian;
- (2) Itikad baik pada waktu melaksanakan hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang timbul dari perjanjian tersebut (Wirjono Prodjodikoro, 1979).

Adapun suatu perjanjian dilaksanakan dengan itikad baik atau tidak, akan tercermin pada perbuatan-perbuatan nyata orang yang melaksanakan perjanjian tersebut. Meskipun itikad baik dalam pelaksanaan perjanjian itu terletak pada

hati sanubari manusia yang sifatnya subjektif, tetapi itikad baik itu pun dapat diukur juga secara objektif.

5. Asas kepribadian (*personality*).

Asas kepribadian tercantum dalam Pasal 1340 KUH Perdata: “Suatu perjanjian hanya berlaku antara pihak-pihak yang membuatnya. Suatu perjanjian tidak dapat membawa rugi kepada pihak-pihak ketiga; tak dapat pihak-pihak ketiga mendapat manfaat karenanya, selain dalam hal yang diatur dalam Pasal 1317.”³² Pasal 1315 KUH Perdata menegaskan: “Pada umumnya seseorang tidak dapat mengadakan perikatan atau perjanjian selain untuk dirinya sendiri.” Namun demikian, ketentuan itu terdapat pengecualiannya sebagaimana pengantar dalam Pasal 1317 KUH Perdata yang menyatakan: “Dapat pula perjanjian diadakan untuk kepentingan pihak ketiga, bila suatu perjanjian yang dibuat untuk diri sendiri, atau suatu pemberian kepada orang lain, mengandung suatu syarat semacam itu.” Sedangkan di dalam Pasal 1318 KUH Perdata, tidak hanya mengatur perjanjian untuk diri sendiri.

Di samping kelima asas itu, di dalam Lokakarya Hukum Perikatan yang diselenggarakan oleh badan Pembinaan Hukum Nasional, Departemen Kehakiman dari tanggal 17-19 Desember 1985 telah berhasil dirumuskan 8 asas hukum perikatan nasional. Kedelapan asas itu: asas kepercayaan, asas persamaan hukum, asas keseimbangan, asas kepastian hukum, asas moral, asas kepatutan, asas kebiasaan, dan asas perlindungan (Salim, 2010). Secara garis

besar maksud masing-masing asas ini adalah sebagai berikut (Mariam Darus Badruzaman, 1994) :

1. Asas Kepercayaan. Seorang yang mengadakan perjanjian dengan pihak lain, harus dapat menumbuhkan kepercayaan diri di antara kedua pihak bahwa satu sama lain akan memenuhi prestasinya dikemudian hari. Tanpa adanya kepercayaan itu maka perjanjian itu tidak mungkin akan diadakan kedua belah pihak, dengan kepercayaan ini kedua pihak mengikatkan dirinya untuk keduanya perjanjian itu mempunyai kekuatan mengikat sebagai undang-undang;
2. Asas Persamaan Hak. Asas ini menempatkan para pihak di dalam persamaan derajat, tidak ada perbedaan, walaupun ada perbedaan kulit, bangsa, kepercayaan, kekuasaan, jabatan, dan lain-lain;
3. Asas Moral. Asas ini terlibat dalam perikatan wajar, dimana suatu perbuatan sukarela dimana perbuatan seseorang tidak menimbulkan hak baginya untuk menggugat kontra prestasi dari pihak debitor. Juga hal ini terlihat di dalam *zaakwaarneming*, dimana seseorang yang melakukan suatu perbuatan dengan sukarela (moral) yang bersangkutan mempunyai kewajiban (hukum) untuk meneruskan dan menyelesaikan perbuatannya, asas ini terdapatnya dalam Pasal 1339 KUH Perdata;

4. Asas Keputusan. Asas ini dituangkan dalam Pasal 1339 KUH Perdata. Asas keputusan di sini berkaitan dengan ketentuan-ketentuan mengenai isi perjanjian;
5. Asas Kebiasaan. Asas ini diatur dalam Pasal 1339 jo 1347 KUH Perdata, yang dipandang sebagai bagian dari perjanjian. Suatu perjanjian tidak hanya mengikat untuk hal-hal yang diatur secara tegas, tetapi juga hal-hal yang dalam keadaan dan kebiasaan yang diikuti;
6. Asas Kepastian Hukum. Kepastian sebagai suatu figur hukum harus mengandung kepastian hukum. Kepastian ini terungkap dari kekuatan mengikat perjanjian itu, yaitu sebagai undang-undang bagi para pihak;
7. Asas keseimbangan. Keseimbangan sangat perlu guna mewujudkan perlindungan dan keadilan bagi para pihak. Asas ini menghendaki kedua pihak memenuhi dan melaksanakan perjanjian itu. Asas keseimbangan ini merupakan kelanjutan dari asas persamaan; dan
8. Asas perlindungan. Semua pihak yang terlibat dalam suatu perjanjian harus sama-sama dilindungi kepentingannya.

Sehubungan dengan keadilan dalam perjanjian, beberapa sarjana mengajukan pemikiran tentang keadilan yang berbasis perjanjian antara lain J. Locke, J.J. Rousseau, Immanuel Kant, serta John Rawls. Para pemikir

tersebut menyadari bahwa masyarakat bisnis tidak akan berjalan tanpa adanya perjanjian yang melahirkan hak dan kewajiban. Tanpa perjanjian orang tidak akan bersedia untuk terikat dan bergantung pada pernyataan pihak lain. Dengan perjanjian diharapkan masing-masing individu akan menepati janji dan melaksanakannya.

C. Perjanjian kerja atau kontrak kerja

Perjanjian kerja atau kontrak kerja adalah merupakan suatu kesepakatan yang terjadi antara pekerja dan pengusaha baik dalam bentuk tulisan maupun lisan yang memuat poin-poin dari hak dan kewajiban dari kedua belah pihak sesuai peraturan perundangan yang berlaku. Menurut Salim H.S, perjanjian atau kontrak kerja adalah suatu peristiwa dimana seorang berjanji kepada seseorang yang lain atau dimana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan suatu hal (Salim, 2007). Bentuk perjanjian atau kontrak kerja itu berupa janji-janji atau kesanggupan yang diucapkan secara lisan maupun tulisan.

Perjanjian kerja merupakan salah satu bentuk perjanjian untuk melakukan suatu pekerjaan yang sudah diatur dalam pasal 1601 KUHPerdara. Selain perjanjian kerja, ada juga perjanjian kerja yang melakukan pekerjaan lain (de overeenkomsten tot het verrichten van arbeid) yaitu, Pekerjaan pemberi jasa / pekerjaan tertentu (de overeenkomst tot het verrichten vanden diensten), dan perjanjian kerja pemborongan pekerjaan (de overeenkomst tot het aanemen van

werk).Perjanjian kerja yang dilakukan antara pekerja dengan pengusaha tidak boleh bertentangan dengan undang-undang dan peraturan perusahaan yang telah dibuat (Asikin, 2004).

Menurut kamus besar bahasa indonesia kontrak adalah perkenaan dengan sewa menyewa sesuatu dengan dasar perjanjian yang disepakati kedua belah pihak dalam waktu tertentu, perjanjian dalam perdagangan. Peter Mahmud Marzuki memberikan argumentasi kritis mengenai penggunaan istilah kontrak atau perjanjian dengan melakukan perbandingan terhadap pengertian kontrak atau perjanjian dalam sistem Anglo-American. Sistematika buku III tentang Verbintenissenrecht (Hukum Perikatan) mengatur tentang Overeenkomst yang dalam bahasa indonesianya adalah perjanjian.Istilah kontrak merupakan terjemahan dari bahasa inggris contract. Didalam konsep kontinental, penempatan pengaturan perjanjian pada buku III KUHPerdara tentang hukum perikatan membuktikan bahwa perjanjian memang berkaitan dengan masalah Harta Kekayaan (Vermogen). Pengertian perjanjian ini mirip dengan contract pada Anglo-American yang selalu berkaitan dengan bisnis. Di dalam pola pikir Anglo-American, perjanjian dalam bahasa belandanya overeenkomst dalam bahasa inggris disebut agreement yang mempunyai arti luas dari contract, karna memiliki cakupan dengan hal-hal bisnis maupun bukan bisnis (Marzuki, 2003).

Hukum kontrak secara lebih formal didefinisikan sebagai janji atau serangkaian janji yang akan ditegakkan oleh hukum. definisi lain dan

pandangan yang agak bersaing, adalah bahwa kontrak adalah perjanjian yang menimbulkan kewajiban yang ditegakkan atau diakui oleh hukum. Baik pencemaran nama baik menegaskan keterlibatan hukum dengan cara penegakan, menyarankan bahwa jika ada pelanggaran atau pelanggaran ketentuan perjanjian maka pihak yang dirugikan dapat meminta bantuan melalui pengadilan (Abd Thalib, 2014).

Kontrak kerja adalah suatu perjanjian antara pekerja dan pengusaha secara lisan dan atau tulisan, baik untuk waktu tertentu maupun untuk waktu tidak tertentu yang memuat syarat-syarat kerja, hak dan kewajiban. Setiap perusahaan wajib memberikan kontrak kerja dihari pertama anda bekerja. Dalam kontrak kerja biasanya terpapar dengan jelas pekerja memiliki hak mendapat kebijakan perusahaan yang sesuai dengan Undang-Undang Ketenagakerjaan yang berlaku di Indonesia (Salim, 2007).

Dalam suatu hubungan antara dua orang atau lebih tersebut yang dinamakan perikatan. Setiap perjanjian itu akan menimbulkan suatu perikatan antara dua orang atau lebih yang membuatnya. Dalam bentuknya, pada hakekatnya perjanjian itu adalah suatu rangkaian perkataan yang mengandung janji-janji atau kesanggupan yang diucapkan atau tertulis (Kosidin, 2002).

Syarat sah suatu perjanjian kerja menurut pasal 54 Undang-undang no.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan harus meliputi:

- a) Nama,alamat perusahaan,jenis usaha

- b) Nama,jenis kelamin,,umur,dan alamat pekerja/buruh
- c) Jabatan atau jenis pekerjaan
- d) Tempat pekerjaan
- e) Besar nya upah dan cara pembayarannya
- f) Syarat-syarat kerja yang memuat hak dan kewajiban pengusaha dan buruh
- g) Mulai dan jangka waktu perjanjian kerja
- h) Tempat dan tanggal perjanjian dibuat dan tanda tangan para pihak dalam perjanjian kerja

Dengan adanya hal diatas maka ada kaitan nya dengan syarat sah perjanjian yang diatur dalam pasal 1320 KUHPdata .Untuk itu lanjutan dari pasal 52 ayat 1 Undang-undang no.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan perjanjian kerja dibuat atas dasar:

- a) Kesepakatan kedua belah pihak
- b) Kemampuan atau kecakapan melakukan perbuatan hukum
- c) Adanya pekerjaan yang dijanjikan
- d) Pekerjaan yang diperjanjikan tidak bertentangan dengan ketertiban umum,kesusilaan dan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Dilihat dari jenis perjanjian kerja atau kontrak kerja dilihat dari bentuknya ada 2 yaitu:

1. Perjanjian kerja secara lisan/tidak tertulis

Meskipun kontrak kerja dibuat secara tidak tertulis, maka kontrak kerja tetap mengikat pekerja dan pengusaha untuk melaksanakan kontrak tersebut. Tentu saja kontrak kerja ini memiliki kelemahan yang fatal karena akan ada beberapa isi kontrak kerja itu tidak dilaksanakan oleh pengusaha yang akan menjadi kerugian untuk pekerja tersebut.

2. Perjanjian kerja secara tertulis

Perjanjian kerja yang dibuat secara tertulis dengan syarat-syarat sah suatu perjanjian kerja, dapat menjadi suatu bukti-bukti apabila terjadi yang namanya perselisihan hubungan industrial yang menjadi pegangan para pekerja jika nanti terjadi beberapa kesepakatan yang tak dilaksanakan oleh pengusaha yang dapat merugikan para pekerja itu. masing-masing pihak yaitu pekerja dan pengusaha harus mendapatkan dan menyimpan perjanjian kerja tersebut (pasal 54 ayat 3 Undang-undang No.13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan).

Dilihat dari jenis waktu berakhirnya suatu perjanjian kerja ada 2, yaitu:

1. PKWT (Perjanjian Kerja Waktu Tertentu)

yaitu Perjanjian kerja waktu tertentu yang artinya perjanjian kerja yang dibuat antara pekerja dengan pemberi kerja dengan batas waktu tertentu bisa disebut pegawai kontrak. Perusahaan tidak bisa memberikan semua pekerjaan dengan status PKWT, perjanjian PKWT ini dapat dibuat oleh perusahaan dengan pekerjaan tertentu yang

menurut jenis dan sifat atau kegiatan pekerjaannya akan selesai dalam waktu tertentu. Dalam UU No.13 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, batas maksimal PKWT itu 3 tahun. Setelah perjanjian kerja itu melebihi waktunya, maka hubungan kerja itu sudah putus atau habis, maka dari itu perlu juga diperjelas oleh perusahaan apakah akan dilanjutkan perjanjian kerja tersebut atau tidak dilanjutkan. Biasanya perusahaan yang menggunakan PKWT ini, sebagai bentuk masa percobaan bagi pekerja, jika kinerja pekerja itu bagus dan layak, maka perusahaan akan mengangkat pekerja tersebut sebagai pekerja tetap, memang untuk PKWT ini tidak ada yang namanya masa percobaan tetapi skema ini banyak terjadi di perusahaan-perusahaan yang belum bisa mengangkat seseorang itu menjadi pegawai tetap (Fithriatus, 2016).

2. PKWTT (Perjanjian Kerja Waktu Tidak Tertentu)

Perjanjian kerja waktu tidak tertentu ini bisa diartikan sebagai kontrak pegawai/pekerja tetap. dalam perjanjian kerja ini diperbolehkan yang namanya masa percobaan atau training selama 3 bulan, selama masa percobaan pengusaha wajib membayar upah pekerja dan upah tersebut tidak boleh lebih rendah dari upah minimum yang berlaku, seperti namanya, maka perjanjian kerja ini tidak memiliki batas waktu (sampai pensiun atau pekerja meninggal dunia), dalam melakukan PHK, harus ada alasan tertentu dengan melalui proses LPPHI

(Lembaga Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial), jika terjadi PHK maka pengusaha wajib memberikan pembayaran (kecuali pada PHK tertentu). PKWTT ini diatur dalam pasal 56, 60, dan 63 UU no. 13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan.

A. Hubungan kerja antara pemain E-sport dengan pihak manajemen Team E-sports

Hubungan kerja adalah hubungan antara pekerja dengan pengusaha pemberi kerja, dan hubungan kerja ini timbul setelah adanya perjanjian kerja yang dibuat oleh pekerja dengan pengusaha pemberi kerja. Dalam perjanjian kerja tersebut, pekerja menyatakan sanggup untuk bekerja pada pengusaha pemberi kerja dengan menerima upah dan pengusaha pemberi kerja juga menyatakan sanggup untuk mempekerjakan pekerja tersebut dengan memberikan upah atau membayarnya (Ramli, 2008).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang mendasar tentang hubungan kerja yang pertama adalah subyek hukumnya. Yang harus terlibat dalam subyek hukum hubungan kerja adalah seorang pekerja dengan pengusaha pemberi kerja. Maka, apabila kedua subyek hukum ini tidak ada, maka hubungan kerja itu pun tidak ada pula. Setelah subyek hukumnya ada, kita lihat dari pihak pengusaha pemberi kerja yang berbentuk badan usaha apa. Dalam penelitian ini, saya melihat banyaknya team *E-sport* ini yang berbentuk badan usaha CV. Pengertian CV adalah singkatan dari

Commanditaire Vennootschap, atau lebih dikenal persekutuan komanditer atau perseroan komanditer (Prasetya, 2004).

Sehubungan dengan pasal 1 angka 5 Undang-Undang no.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan disebutkan bahwa yang dimaksud dengan “pengusaha” adalah orang perseorangan, persekutuan atau badan hukum yang menjalankan perusahaan milik sendiri, perusahaan milik orang lain, maupun perusahaan yang berdiri di Indonesia untuk mewakili perusahaan yang berada di luar wilayah Indonesia. Dari pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa CV ini termasuk dalam definisi “pengusaha” didalam Undang-undang No.13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan tersebut. Untuk subyek hukum kedua yaitu pekerja. Dapat kita lihat bahwa pemain *E-sport* ini dikategorikan sebagai pekerja karena memenuhi pengertian pekerja yaitu, orang yang bekerja yang dapat menerima upah atau imbalan dalam bentuk lain. Pemain *E-sport* ini dapat dikatakan seorang Atlet *E-sport* dikarenakan pemerintah sudah menetapkan *E-sport* sebagai Olahraga prestasi.

Pekerjaan yang dimaksud oleh pengusaha CV pemberi kerja itu adalah Atlet *E-sport* menjalani latihan rutin selama 1 bulan untuk meningkatkan performa permainan, strategi dan *chemistry* dalam team tersebut dan akan menerima upah setelah pekerjaan itu selesai. Tidak sampai disitu saja, setelah adanya latihan tersebut dan evaluasi permainan, pihak manajer pengusaha CV pemberi kerja tersebut mendaftarkan Team *E-sport* mereka

ke tournament-tournament yang resmi maupun tournament yang dibuat oleh *Event Organizer* (EO) non official. Dengan adanya perjanjian kerja, maka timbul lah Hak dan Kewajiban diantara kedua belah pihak atau subyek hukum tadi. Dilihat dari jenis waktu berakhirnya suatu perjanjian kerja tadi, maka dapat disimpulkan bahwa industri *E-sport* ini memenuhi kategori perusahaan yang pekerjaannya akan selesai dalam waktu tertentu. Maka dari itu, pekerja atau pemain *E-sport* biasanya merupakan pekerja kontrak atau PKWT dikarenakan pekerjaan yang dilakukan oleh atlet *E-sport* ini bersifat sementara.

Dilihat dari perkembangan Industri *E-sport* ini, para pemain atau atlet ini pada umumnya dikontrak dalam kurun waktu 1 tahun atau 6 bulan saja. Hal ini terjadi karna dalam membentuk suatu team yang hebat perlu adanya *chemistry* serta kekompakkan dengan para anggota lainnya. Sehingga pengusaha dan pihak manajemen harus mempersingkat atau membuat para pemain ini lebih serius dalam menjalani latihan ini. Pengusaha CV pemberi kerja ini juga harus memuat isi tentang perjanjian kerja berupa ketentuan ketentuan yang akan dilaksanakan oleh kedua belah pihak selama masa waktu perjanjian itu disepakati .yaitu berupa, Hak dan kewajiban para pihak, jam kerja atau jam latihan, lokasi bermain, pembayaran upah dan penyelesaian perselisihan antara pekerja dan pihak pengusaha pemberi kerja tersebut.

Hubungan kerja itu harus memenuhi 3 unsur, yaitu:

a) Pekerjaan, merupakan obyek dari perjanjian yang mengikat antara pekerja dengan pengusaha pemberi kerja, dengan demikian pekerjaan yang diperjanjikan itu telah di sepakati bersama, maka sifatnya bebas asalkan tidak melanggar undang-undang serta kesusilaan dan ketertiban umum.

b) Upah, upah adalah suatu penerimaan sebagai imbalan dari pemberi kerja kepada penerima kerja untuk suatu pekerjaan atau jasa yang telah atau akan dikerjakan, upah berfungsi sebagai jaminan kelangsungan hidup yang layak bagi kemanusiaan dan produksi, dinyatakan atau dinilai dalam bentuk uang yang ditetapkan menurut suatu persetujuan (Thamrin s, 2017). Memberikan upah kepada pekerja yang sudah melakukan pekerjaannya adalah kewajiban pengusaha pemberi kerja. Upah adalah hak pekerja yang telah bekerja untuk kepentingan pengusaha pemberi kerja itu (Febrianti, 2017). Upah bisa diberikan berupa uang tunai atau dalam bentuk lain. Dalam industri *E-sport*, pengusaha pemberi kerja ini mendapatkan uang dari sponsor, yang mana jika para pemain dibawah manajemen nya bermain dengan baik dan mendapat prestasi, maka semakin banyak sponsor yang didapatkan. Atlet *E-sport* biasanya hanya mendapatkan gaji pokok saja, untuk bonus biasanya setelah menang tournament atau diberi pemilik team tersebut karna

prestasinya.dalam perjanjian kerja ini,sudah dibagi berapa persen atas kemenangan dalam sebuah tournament.

- c) Perintah, pekerjaan yang diberikan oleh pengusaha pemberi kerja tersebut adala sebuah perintah kepada pekerja untuk dapat melakukan pekerjaannya dengan sebaik-baiknya.Salah satu perintah yang diberikan itu seperti, latihan rutin, diwajibkan kepada orang yang dipekerjakan untuk mengikuti latihan rutin,guna untuk meningkatkan segi permainan serta strategi-stategi untuk menunjang peforma dalam tournament-tournament yang akan datang. Bukan hanya sekedar latihan dalam game saja,mereka juga mendapatkan latihan mental yang mana hal ini yang menjadi problem-problem pemain/atlet *E-sport* yang baru terjun ke industri ini. Untuk membangun *chemistry*, biasanya lokasi bermain dibuat senyaman mungkin serta para pemain dibuat agar lebih relax dan tidak kaku untuk mendapatkan suasana yang cair, disitu lah dibutuhkan peran captain team,yang dapat menjaga komunikasi antara pemain-pemain dengan memberikan semangat atau energy positif dalam sebuah team tersebut.

C. Keadaan Masyarakat Kota Pekanbaru

E-sports di Kota pekanbaru mulai timbul dan aktif sejak tahun 2018 dengan keluarnya game game mobile seperti Mobile Legends dan PUBGMobile. Hal ini

juga sama dikota-kota yang ada indonesia, karna Game di Handphone atau Mobile ini lebih laku dikarenakan praktis dan dapat dibawa kemana-mana, Sehingga itu menjadi alasan kenapa perkembangan E-sports ini seiring dengannya teknologi dan kebiasaan baru masyarakat khususnya anak-anak muda.

Untuk anak zaman sekarang mungkin permainan tradisional sudah mulai dilupakan, mereka lebih sering bermain dengan Handphone nya dan tidak bersosialisasi dengan baik kepada temannya. Hal ini yang harus diperhatikan dan menjadi alasan Pemerintah untuk mengontrol dan membina dalam bidang E-sports dengan membentuk PBESI.

PBESI ini menjadi wadah para *Gamers*/Pemain untuk bisa berkompetisi dengan baik dan jelas. Maksudnya disini adalah PBESI akan membina para pemain yang kualitas bermain game online nya itu baik sehingga bisa menjadi rekomendasi kepada Team-Team atau Club untuk merekrut pemain tersebut. Dengan manajemen yang jelas dan manajemen waktu, sehingga pemusatan latihan untuk E-sport sendiri menjadi hal yang penting.

Dikota Pekanbaru ini banyak team-team yang hebat dan dapat bersaing dengan team-team nasional. Untuk itu diharapkan dengan adanya Event-event E-sports yang dibuat oleh Esi Kota Pekanbaru, diharapkan untuk para komunitas game, para pemain itu bisa ikut dan menunjukkan permainan yang baik, adil dan jujur sehingga dapat meningkatkan kualitas pemain secara skill dan perilaku.

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHAAN

A. Bagaimana Pelaksanaan Kontrak Antara Pemain E-sports dengan pihak Manajemen Team Voxa E-sports?

Berdasarkan Pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan adalah hubungan antara pengusaha dengan pekerja berdasarkan perjanjian kerja, yang mempunyai unsur pekerjaan, upah, dan perintah. Menurut literatur, hubungan kerja merupakan hubungan antara pekerja dengan pengusaha pemberi kerja, dan hubungan kerja tersebut lahir setelah diadakannya perjanjian kerja oleh pekerja dengan pengusaha pemberi kerja. Diperjanjian kerja tersebut, pekerja menyatakan kesanggupannya untuk bekerja pada pengusaha pemberi kerja dengan menerima upah, dan pengusaha pemberi kerja tersebut juga menyatakan kesanggupannya untuk mempekerjakan pekerja dengan membayar upah. Dari penjelasan pasal dan literatur tentang pengertian hubungan kerja tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa hal-hal yang esensial tentang hubungan kerja yang pertama adalah subyek hukum nya. Bahwa subyek hukum yang harus terlibat dalam hubungan kerja adalah pekerja dengan pengusaha pemberi kerja.

Berdasarkan hal di atas penulis dapat melihat bahwa yang menjadi subyek hukumnya di sini adalah pemain dan pihak manajemen team Voxa E-sports sebagai pemberi kerja.

Di industri E-sports ini pemerintah juga menggaungkan hukum di dalam ekosistemnya. PBESI (Pengurus Besar E-sports Indonesia) sebagai salah satu

organisasi E-sports pemerintah mengeluarkan peraturan pelaksanaan kegiatan E-sports indonesia dalam peraturan nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021. Di dalam peraturan tersebut dijelaskan poin poin besar seperti :

“Mengingat UU No.3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan UU No.16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan, belum membahas secara langsung tentang E-sports, serta melihat antusias masyarakat mengenai hadirnya E-sports ini maka PBESI membuat peraturan ini yang membahas mengenai arti E-sports, Game Online, Pemain, Atlet Professional, Kartu E-sports Indonesia, Team E-sports, Penyelesaian Sengketa antar pihak, Prosedur pemeriksaan, Badan arbitrase olahraga indonesia, Mediasi.”

Berdasarkan pernyataan di atas penulis bertanya kepada salah satu manajer team Voxa E-sports yang mana team tersebut sudah dikenal di kalangan komunitas game mobile legends khusus nya di Kota Pekanbaru mereka juga merupakan perwakilan Kota Pekanbaru dan Provinsi Riau sebagai team untuk ajang PON Papua XX pada September 2021.

Penulis bertanya kepada manajer team yaitu Yongki Saputra, mengenai Apa latar belakang dibentuknya Team E-sports ini? beliau menjawab,

“Team ini terbentuk pada tahun 2018 berarti sudah jalan 3 tahun. Awalnya memang team ini berbentuk komunitas saja, tetapi karna saya melihat perkembangan E-sports begitu besar maka saya berinisiatif membentuk manajemen. Saya juga punya keinginan untuk membawa team daerah ke tingkat nasional.” (Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Berdasarkan jawaban dari narasumber menurut Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports Di Indonesia, dalam bab V pasal 6 ayat (1) dijelaskan bahwa Team E-

sports terdiri atas Team E-sports profesional dan Team E-sports amatir. Untuk Team VOXA E-sports, Team ini termasuk Team Amatir.

Selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan para pemain Team Voxa E-sports. Penulis bertanya Bagaimana teman teman bisa mengetahui Team Voxa ini? narasumber menjawab,

“Saya mengetahui atau tahu mengenai Team Voxa ini dari teman saya, teman saya ini yang mengajak saya untuk bergabung dengan team ini.”
(Hasil wawancara dengan Ketua divisi Mobile Legends Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Berdasarkan jawaban dari narasumber menurut Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports Di Indonesia, dalam bab III pasal 4 ayat (1) dijelaskan bahwa pemain dalam kegiatan E-sports terdiri atas:

- a. Pemain Amatir
- b. Atlet Profesional
- c. Atlet Profesional Asing

Melihat hal ini bisa kita simpulkan bahwa pemain yang bergabung dalam Team Voxa E-sports ini juga Pemain Amatir. Penjelasan Pemain Amatir dalam Bab I Pasal 1 ayat (10) Pemain amatir adalah individu yang berpartisipasi dalam Turnamen E-sports di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dan Memiliki Kartu E-sports Indonesia.

Kembali penulis bertanya kepada pemain, Sebelum masuk team Voxa E-sports apakah sudah pernah gabung dengan team lain?

“Pernah, saya sudah pernah gabung dengan team lain sebelum saya masuk Team Voxa E-sports.yang awalnya team itu saya yang buat dan teman teman saya anggota nya. Setelah saya masuk team Voxa ini sangat berbeda rasanya karna di team ini sudah ada analisis serta coach untuk menunjang permainan kami” (Hasil wawancara penulis dengan ketua divisi Mobile Legends team Voxa E-sports,20 Februari 2022)

Selanjutnya penulis bertanya kepada manager team, Bagaimana Perkembangan E-sports di kota pekanbaru ini?narasumber menjawab,

“Bisa dikatakan bahwa tidak sebgus di kota kota besar lainnya yang E-sports nya itu sangat aktif. Di Kota Pekanbaru sendiri masih belum terlalu ramai tetapi peminat game di Kota ini banyak sekali. Jadi harus aktif lah pengurus ESI kota Pekanbaru untuk mencari sponsor atau membuat EO untuk event Tournament dikota kita ini.”(Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Berdasarkan jawaban dari narasumber menurut Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports Di Indonesia Bab I Pasal 1 Ayat (4) E-sports indonesia Kabupaten/Kota yang selanjutnya disebut ESI Kabupaten/Kota adalah pengurus ESI pada tingkat Kabupaten/Kota yang secara sah untuk mewakili PBESI pada tingkat Kabupaten/Kota. Jadi ini sudah ditunjuk oleh PBESI pusat bahwa ESI tingkat Kabupaten/Kota yang mengatur yang mengawasi, serta yang membuat Tournament-tournament yang ada di Kabupaten/Kota tersebut. Jadi tidak heran peran aktif dari ESI Kota Pekanbaru harus signifikan.

Selanjutnya penulis bertanya kepada pemain Team Voxa E-sports, Apakah ada alasan kenapa teman teman memilih untuk bergabung ke Team ini? Narasumber menjawab,

“Karna team ini sudah sangat terkenal lah di Kota Pekanbaru, serta team ini tampil atau ikut terus dalam Tournament yang ada di kota ini, dari situ lah kami tertarik untuk bergabung dalam team ini”(Hasil wawancara dengan Ketua divisi Mobile Legends Team Voxa E-sports,20 Februari 2022)

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Electronic Sports* atau yang biasa disapa dengan E-sports merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video dengan pemain jamak (*multiplayer*), di Indonesia sendiri telah ada beberapa *team esport* yang sudah terkenal secara internasional seperti Boom.id, Evos Esport, RRQ Esport dan lain-lain.

Kembali penulis bertanya kepada Manager team, adakah syarat-syarat tertentu dalam kontrak antara pemain dengan pihak team? beliau menjawab,

“Tidak ada syarat-syarat khusus,asalkan pemain itu mau menjalankan klausul dan sungguh sungguh dalam mengerjakannya,intinya pemain tersebut harus mau berkembang dan improve skill bersama.” (Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports,20 Februari 2022)

Menurut Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021, Tim *esports* adalah pengelola pemain amatir dan/atau atlet profesional esports yang terdiri atas tim *esports* profesional Indonesia, asing, dan amatir. Untuk menjadi sebuah tim

esports profesional Indonesia, maka tim tersebut harus terlebih dahulu memenuhi persyaratan administrasi dan prestasi.

Persyaratan administratif yang dimaksud terdapat pada Pasal 8, yang menyatakan:

1. Berbadan hukum dengan bentuk perseroan terbatas (PT);
2. Memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dan melaporkan Surat Pemberitahuan Pajak Tahunan (SPT Tahunan);
3. Memiliki legalitas tempat dan usaha;
4. Memiliki kelayakan fasilitas, akomodasi, dan Gaming House;
5. Memiliki jadwal latihan;
6. Memiliki standar kesehatan para pemain (lolos pemeriksaan medis rutin dan tes narkoba termasuk, tetapi tidak terbatas pada marijuana, amphetamine, dan cocaine);
 1. Memiliki legalitas kontrak dengan para atlet profesional;
 2. Memiliki logo;
 3. Memiliki nama yang bebas unsur suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) dan berbeda dari Tim Esports Indonesia lainnya; dan
 4. Memiliki jersey atau seragam khusus yang memiliki unsur pembeda dari Tim Esports Indonesia

Tim esport yang telah memenuhi persyaratan diatas akan memperoleh sertifikat keanggotaan PBESI yang menjadi bukti bahwa tim esport telah menjadi Tim *Esports Profesional Indonesia*.

Mengenai pernyataan tersebut untuk Team Voxa E-sports sendiri adalah Team daerah yang awalnya hanya sebuah team Komunitas saja, tetapi mereka akhirnya mencoba hal yang baru dengan adanya owner atau leader mereka yang melihat bahwa team Voxa E-sports ini bisa menjadi sebuah team Professional. Mereka fokus hanya kepada 1 team untuk 1 divisi Game dan ternyata efektif. Latihan, evaluasi, dan analisa game yang mereka jalankan ternyata membuat hasil yang positif bagi team ini. Memang Managemen team ini tidak berbentuk Badan hukum melainkan perorangan saja. Team ini juga punya Gaming House untuk pemain berlatih dan melakukan kegiatan dengan Team Voxa E-sports

Selanjutnya penulis bertanya kepada pemain Team, Sejak kapan teman-teman bergabung dalam Team ini? Narasumber menjawab,

”Sudah 2 tahun bergabung dengan team ini.”(Hasil wawancara dengan Ketua divisi Mobile Legends Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Mengenai hal ini erat kaitannya untuk mengetahui terlebih dahulu apa itu Team E-sports Sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada, mengakibatkan terjadinya perubahan dunia *gaming* yang telah menjadi suatu hal yang berpotensi besar, bisnis yang menjanjikan dan lebih kompetitif. Kehadiran Esport memiliki

banyak *benefit* yang bisa didapatkan dan berhasil mematahkan stigma buruk mengenai bermain game terutama untuk anak-anak pada tahun 2020.

Kembali penulis bertanya Kepada Manager Team, Bagaimana sistem pelaksanaan kontrak kerjasamanya? narasumber menjawab,

“Pelaksanaan kontrak pemain dan team berjalan dengan baik, walaupun pernah ada kesalahpahaman antara pemain dengan pihak manajemen team mengenai gaji dan bonus yang telat diberikan kepada pemain, bukan karna kesengajaan tetapi dikarenakan sedikit nya tournament yang ada di kota Pekanbaru ini serta team Voxa E-sports ini banned dalam tournament-tournament kecil-kecil seperti di cafe-cafe atau kampus karna dianggap Team Voxa E-sports ini beda kelas dengan team-team yang ada. Hal ini membuat kami harus mencari tournament di daerah atau di kota lain, atau tournament secara online.” (Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa bentuk pelaksanaan yang dijelaskan oleh Manager team Voxa E-sports ini memang ada kaitannya dengan Hubungan kerja. Dan memang dari penjelasan tersebut ada Wanprestasi yang dilakukan pihak manager Team kepada pemain yang mana dalam kontrak kerjasama tersebut tercantum bahwa akan memberikan gaji sebesar Rp.500.000 kepada pemain apa bila menyelesaikan perintah yang diberikan Owner team tersebut.

Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) merupakan induk organisasi olahraga esport yang juga bertanggung jawab untuk mengelola, mengatur, sekaligus menaungi tim esports, pemain, hingga publisher game di Indonesia.

Belum lama ini telah dikeluarkan Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia.

Dengan demikian, tim e-sports harus tunduk pada Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas dan perubahannya dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja dimana sebuah PT wajib didirikan oleh dua orang atau lebih yang kemudian para pendiri tersebut akan menanamkan modalnya dalam bentuk saham. Tidak terbatas pada itu, PT ini juga dapat didirikan oleh perorangan yang memenuhi kriteria usaha mikro dan kecil (UMK) (Pasal 109 angka 1 UU Cipta Kerja).

Apabila PT didirikan oleh dua orang atau lebih, maka organ PT-nya terdiri atas Rapat Umum Pemegang Saham (RUPS), Direksi dan Dewan Komisaris (Pasal 109 angka 1 UU Cipta Kerja). Yang harus diperhatikan adalah PT terkenal dengan cirinya yang memisahkan harta kekayaan perusahaan dengan harta kekayaan pemilik perseroan. Untuk itu, PT wajib memiliki modal dasar yang besarnya ditentukan sendiri berdasarkan keputusan pendirinya (Pasal 109 angka 1 UU Cipta Kerja). Dalam hal ini, PT akan memperoleh status badan hukum setelah didaftarkan dan mendapatkan bukti pendaftaran dari Menteri Hukum dan HAM (Pasal 109 angka 2 UU Cipta Kerja).

Alasannya dibuat dalam bentuk PT yaitu:

1. Adanya konsep pemisahan antara harta pribadi dengan harta perusahaan yang terlindungi secara hukum dengan badan hukum

2. Adanya keharusan bagi suatu organisasi bisnis di Indonesia untuk membuat PT agar secara hukum dapat menerima dana investasi dari luar

Akibat hukum apabila tim Esport tidak berbentuk badan hukum, yaitu:

1. Susahnya dalam mengoperasikan dana tim dikarenakan tidak ada rekening bank atas nama perusahaan/tim dan tidak adanya NPWP, maka tanpa itu sulitnya melakukan pelacakan pengeluaran organisasi dan perizinan pengurangan atau penggantian pengeluaran serta dokumentasi
2. Tidak adanya kontrak tertulis antar shareholder yang menggambarkan bagaimana bisnis tersebut akan dijalankan seperti pembagian keuntungan dan kerugian, menjalankan keputusan manajemen ditandangani dan bagaimana pemilik saham dimasukkan atau dikeluarkan, secara sederhana tim tersebut kesulitan dalam mendapatkan dana dari shareholder.

Setelah itu penulis bertanya kembali kepada Manager Team, Bagaimana bentuk pekerjaan yang diberikan team kepada pemain ini? beliau menjawab,

“Jadi disini kami memberikan pekerjaan berupa bermain game online membentuk suatu team, bermain atas nama Team Voxa E-sports, berlatih, evaluasi permainan, latih tanding dengan team lain,serta mengikuti tournament yang ada”. (Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Dari pernyataan narasumber,mengenai kontrak yang diberikan kepada pemain berupa suatu kontrak kerja.Karna memuat Hubungan kerja, yaitu:

1. Pekerjaan yang diberikan
2. Upah yang dijanjikan
3. Adanya perintah

Kebanyakan team E-sports menggunakan kontrak kerjasama untuk merekrut pemain. Dari hal ini bisa kita simpulkan bahwa pemain E-sports ini adalah termasuk suatu pekerja, karna unsur hubungan kerjanya ada.

Penulis juga bertanya kepada salah satu pemain Voxa E-sports mengenai Bagaimana pelaksanaan kontrak kerjasama ini? beliau menjawab,

“Untuk pelaksanaan nya seperti kami dijadwalkan latihan dan tanding dengan team lain, ikut tournament sana sini, dan kami diberikan gaji. Tetapi setelah covid-19 ini melanda kami jarang digaji karna pemasukan team tidak tentu. Saya sebagai ketua team merasa kasian beberapa teman saya yang memang mengharapkan uang itu.” (Hasil wawancara dengan Anggota pemain Team Voxa E-sports, 20 Maret 2022)

Tetapi karna E-sports ini hal yang baru dan masih perlu dievaluasi mengenai sistem nya, hal ini menjadi perdebatan mengenai sistem kontrak kerja yang diberikan team E-sports kepada pemain. Merujuk kepada Team E-sports yang sudah terkenal mereka jelas memberikan kontrak yang sangat ketat dan baik.

Penulis kembali bertanya, Bagaimana manajemen waktu untuk para pemain ini latihan? beliau menjawab,

“Untuk menjaga kesehatan para pemain kami membagi waktunya untuk latihan tanding dengan team lain kami tetapkan jam 14:00 siang untuk 5 pertandingan setelah itu kami evaluasi kekurangan dalam pertandingan itu, setelah itu malam kami lanjutkan jam 20:00 wib untuk latihan lagi dan

kami menyarankan mereka berhenti untuk bermain game pada pukul 22:00 wib dan untuk hari sabtu dan minggu kami mencari tournament tournament yang ada.” (Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Dalam menjalankan kewajibannya, atlet E-Sports tentu telah memiliki jadwal yang telah ditetapkan oleh perusahaan, baik itu tertuang secara langsung di perjanjian kerja maupun pada peraturan perusahaan. Para atlet E-sports harus mengindahkan aturan yang ada mengenai jadwal latihan rutin, apabila tidak maka tak menutup kemungkinan atlet yang melanggar akan diberi teguran keras bahkan dikenai sanksi. Kemudian kewajiban selanjutnya adalah mengikuti kompetisi. Keikutsertaan atlet E-sports dalam kompetisi E-sports tentu merupakan hal yang esensial bagi keberlangsungan atlet E-sports maupun perusahaan. Karena dengan mengikuti kompetisi, besar peluang bagi perusahaan untuk meraih profit. Sumber pemasukan terbesar adalah sponsorship dan hadiah kompetisi itu sendiri. Semakin hebat para atlet E-sports beserta tim maka semakin gencar pula perusahaan lain yang berkeinginan untuk memberikan dana sponsor bagi perusahaan yang menaungi atlet-atlet E-sports tersebut.

Dibidang kesehatan manusia perlu menjaga kesehatannya melalui aktivitas berkaitan dengan pengolahan fisik atau biasa disebut dengan olahraga. Olahraga membawa banyak manfaat bagi tubuh, antara lain:

- 1) Meningkatkan energi
- 2) Meredakan daya tahan tubuh

3) Mengurangi stress dan meningkatkan fungsi otak

Olahraga tidak hanya membantu kesehatan tubuh kita dan kuat, namun sebagian orang menjadikannya sebagai rutinitas atau hobi. Atlet adalah orang yang ingin mencapai prestasi olahraga terbaik. Olahraga dibagi menjadi dua bidang: olahraga amatir, olahraga profesional. Olahraga amatir secara sukarela dan hanya untuk bersenang-senang. Sementara olahraga profesional dikejar untuk menghasilkan pendapatan tertinggi kemampuan olahraga, yang sesuai dengan Pasal 14 dan 15 Tahun 2005 Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 tentang Sistem Olahraga Nasional (selanjutnya disebut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005). Atlet diklasifikasikan sebagai aktivis olahraga profesional konsistensi dalam latihan dan kejuaraan kompetisi yang melibatkan atlet terdiri dari banyak cabang olahraga. Salah satu kompetisi olahraga yang paling populer adalah kompetisi sepak bola. Bentuk kompetisi sepak bola pada umumnya berbentuk liga atau sekelompok permainan. Pemain sepak bola, membutuhkan kompetisi tim dan pelatih untuk memenangkan sesuatu sebuah kejuaraan untuk memberikan kinerja tim atau klub.

Olahraga menurut pengertian UU No. 3 Tahun 2005 Ini adalah kegiatan sistematis untuk mendorong mengembangkan potensi fisik, mental dan sosial. Dengan perkembangan kegiatan olah raga yang sistematis bukan lagi sekedar kesenangan berkultivasi. Aktivitas fisik yang sebenarnya masih bisa dilakukan melalui media saat ini secara digital dengan cara virtual. Istilahnya E-sports atau olahraga Elektronik. Salah satu bentuk olahraga ini adalah bermain game online.

Tentu saja ada perbedaan yang signifikan antara olahraga terkenal Umumnya untuk kebugaran fisik dalam esports penggunaan media digital sebagai sarana.

Olahraga yang kita kenal umumnya, gerakan tubuh dengan intensitas tinggi diperlukan, E-sports dalam bentuk game online membutuhkan keterampilan sambil bermain, yaitu berolahraga menggunakan peralatan olahraga elektronik tidak memerlukan gerakan tubuh yang berat.

a) Ruang lingkup

Dalam peraturan pelaksanaan E-sports Indonesia ini ada ruang lingkup yang mencakup :

- 1) Standardisasi pemain
- 2) Pembinaan E-sports
- 3) Team E-sports
- 4) Liga E-sports
- 5) Pekan Olahraga Nasional
- 6) Vendor penyelenggara
- 7) Game atau penerbit game
- 8) Sponsor

Mengenai ruang lingkup pada hubungan kerja atlet E-sports dengan perusahaan pihak yang terlibat di dalamnya adalah atlet E-sports (pekerja/buruh) itu sendiri dengan perusahaan E-sports atau biasa yang disebut dengan tim E-sports (perusahaan pemberi kerja). Atlet E-sports sendiri tentu memiliki hak serta kewajiban setelah menandatangani perjanjian kerja dengan perusahaan E-sports. Kewajiban atlet E-sports adalah bekerja dalam hal ini yakni mengikuti latihan rutin dan mengikuti kompetisi. Kedua bentuk kewajiban dalam hal bekerja di atas merupakan kewajiban pokok bagi atlet E-sports.

Penulis bertanya kepada para pemain Team Voxa E-sports, Apakah pihak manajemen memenuhi kontrak kerjasama? beliau menjawab,

“Untuk beberapa bulan pasca covid tidak ,tetapi mereka memberi penjelasan kepada saya untuk teman teman yang lain juga bahwa kondisi finansial team kurang baik dikarenakan tournament tidak ada karna covid-19, untuk itu mereka juga mencari jalan lain untuk tetap mempertahankan kami dengan cara ikut tournament-tournament online.” (Hasil wawancara dengan Ketua divisi Mobile Legends Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Sesuai dengan Pasal 1338 KUHP, kontrak yang dibuat berlaku sebagai hukum yang mengatur bagi para pihak yang membuatnya. Kontrak tersebut berisi apa yang harus, boleh, dan tidak boleh dilakukan. Kemudian, kerja sama yang terdiri dari dua pihak juga selalu diikuti dengan hak dan kewajiban masing-masing. Hal tersebut perlu dipertegas dalam kontrak agar masing-masing pihak tahu dan sadar akan kewajibannya dan mendapatkan hak sesuai dengan apa yang telah dijanjikan.

Selanjutnya penulis bertanya, Bagaimana sistem kerja di team E-sports ini?beliau menjawab,

“Kami diberi perintah kepada pihak manajemen bahwasannya kami disuruh untuk latihan pada waktu yang telah ditentukan, dan latihan tanding dengan tim lain. Kami juga diberikan waktu untuk evaluasi kekalahan dan permainan untuk memperbaiki kekurangan dan menambah chemistry antar pemain. Pihak manajemen memberikan syarat 1 bulan harus punya 3-4 sertifikat juara, kalau tidak dapat kami diberi penjelasan dan pihak manajemen bertanya apa alasan kita tidak dapat sertifikat itu dan pasti evaluasi besar-besaran. Setelah itu kami dapat gaji dari hasil kerja kami terhitung 1 bulan dan belum bonus dari hasil juara kami.” (Hasil wawancara dengan Ketua divisi Mobile Legends Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Menurut Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor :034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports Di Indonesia BAB VI Keanggotaan Pemain Pasal 10 ayat (1) setiap tim E-sports wajib memiliki kontrak kerja dengan para atlet profesional yang berada dalam keanggotaan tim E-sports yang bersangkutan.

Dari hasil tanya jawab dengan beberapa narasumber, dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan kontrak kerjasama antara pemain dengan tim Voxa E-sports belum terpenuhi, masih ada hal-hal yang harus diperbaiki dari kejelasan berakhirnya kontrak, manajemen waktu bagi pemain, dan kesehatan pemain. Tim Voxa E-sports sebagai tim amatir guna untuk membina, melatih, dan aktif dalam kompetisi E-sports di Kota Pekanbaru, adalah sebagai jembatan untuk para pemain yang ada di Kota Pekanbaru untuk masuk ke tingkat nasional atau profesional. Untuk itu perlu adanya pelaksanaan kontrak kerjasama yang baik antara pemain dan manager tim.

B. Apa saja yang menjadi faktor-faktor kendala dalam pelaksanaan kontrak pemain *E-sport* dengan pihak manajemen

Salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya perselisihan antara pengusaha dengan pekerja adalah karena masih adanya perbedaan pendapat atau persepsi antara para pihak dan masih banyaknya pihak yang masih belum mengerti tentang hak-hak dan kewajiban yang mereka miliki dalam suatu perjanjian kerja, di satu sisi pihak pengusaha masih melihat pihak pekerja sebagai pihak yang lemah tanpa posisi tawar, sementara pihak pekerja sendiri kurang mengetahui apa yang menjadi hak dan kewajibannya. Dengan kata lain, pihak pekerja turut saja terhadap peraturan yang diberikan oleh pihak pengusaha, padahal dalam suatu hubungan kerja yang baik tidak ada pihak yang lebih penting, karena para pihak saling membutuhkan satu sama lain. Pada penjelasan pasal 33 ayat (1) Undang-Undang Dasar Republik Negara Indonesia 1945, yang selanjutnya disingkat menjadi UUD NKRI 1945, disebutkan bahwa produksi dilakukan oleh semua, untuk semua dan untuk membangun kemakmuran bersama bukan perorangan, sehingga tersirat makna bahwa pada hakikatnya perusahaan adalah usaha bersama antara pengusaha sebagai pemilik modal dan teknologi dengan pekerja yang menjalankan dan mengembangkan modal dan teknologi dengan tenaga, pikiran, dan kemampuan yang dimiliki, jadi pengusaha dan pekerja sama-sama bekerja sesuai dengan fungsi dan peran masing-masing dengan satu tekad dan tujuan yang sama, yaitu untuk keuntungan perusahaan dan demi kesejahteraan bersama.

Pada dasarnya setiap perjanjian yang dibuat para pihak harus dapat dilaksanakan dengan sukarela atau itikad baik, namun dalam kenyataannya perjanjian yang dibuatnya seringkali dilanggar. Pola penyelesaian sengketa dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu melalui pengadilan, dan alternatif penyelesaian sengketa. Penyelesaian melalui pengadilan adalah suatu pola penyelesaian sengketa yang terjadi antara pihak yang diselesaikan oleh pengadilan. Putusannya bersifat mengikat. Sedangkan penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa (ADR) adalah lembaga penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui prosedur yang disepakati para pihak, yakni penyelesaian di luar pengadilan dengan cara konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi atau penilaian ahli.

Esports merupakan wujud dari perkembangan teknologi yang digunakan dalam olahraga. Sebuah perkembangan yang dapat diterima dimasyarakat untuk dibukakan pintu dalam olahraga. Batasan yang sangat kontras terlihat adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada pemainnya. Namun telah dijelaskan diatas, karakteristik olahraga sendiri tidak hanya sebatas dengan aktivitas fisik semata, melainkan ada aturan, membutuhkan keterampilan dan bahkan keprofesionalan pemain menjadi Kunci berjalannya suatu kegiatan olahraga.

Esports adalah bentuk dari olahraga yang difasilitasi dengan system elektronik (Sjöblom & Hamari, 2017). Esports merupakan hal yang tidak baru namun

pengkajiannya di Indonesia masih sangatlah sedikit, sehingga pertentangan apakah termasuk dalam cabang olahraga masih terjadi karena esports identik dengan bermain video game. Pendapat tentang esports bukan olahraga yang menjadikan perdebatan sebenarnya sudah lama terjadi. Seperti pendapat Rodgers (1977) esports sebenarnya tidak menggambarkan sebagai olahraga, karena pelaksanaannya tidak termasuk dalam aktivitas fisik tertentu (Hallmann & Giel, 2018). Namun bertolak belakang dengan pendapat ini, terdapat beberapa negara yang meresmikan esports sebagai cabang olahraga dan menerima bahwa aktivitas fisik tidak menjadi pemeran utama dalam kegiatan olahraga. Hal ini didasari dari penerimaan olahraga catur sebagai cabang olahraga, sehingga unsur dari esports sendiri juga dapat diterima sebagai cabang olahraga. Salah satunya terjadi di Jerman dengan adanya organisasi Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB). DOSB adalah sebuah organisasi olahraga di Jerman yang memberikan pengaruh pada pengambilan keputusan sebuah permasalahan dalam olahraga. Secara umum olahraga memberikan karakteristik dalam bentuk aktivitas fisik dalam menyampaikan nilai-nilai etika seperti fair play yang dilindungi.

Seterusnya penulis bertanya kepada manager Team, Bagaimana cara penyelesaian permasalahan secara internal dalam team? beliau menjawab,

“Kami melakukan mediasi, mencari jalan yang terbaik buat kedua belah pihak, karna menurut kami, membangun sebuah team itu tidak sebentar sehingga kami mencoba mempetahankan pemain pemain yang ada.”
(Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Menurut Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor :034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports Di Indonesia pada bab XXII mengenai Penyelesaian Sengketa pasal 43 ayat (1) menjelaskan bahwa, Atlet Profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir, dan Perwakilan Tim dapat mengajukan permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan kepada PBESI untuk menyelesaikan sengketa yang terjadi di antara pihak. Sehingga di sini PBESI juga sebagai mediator terhadap sengketa apa yang menjadi permasalahan di ranah E-sports Indonesia ini.

Penulis berkesempatan mewawancarai anggota IESPA Provinsi Riau, Apa itu IESPA?

“IESPA adalah organisasi pemerintah mengenai E-sports. Indonesia E-sports Association. Yang berdiri sejak 2012, tetapi untuk pengurusan Iespa provinsi Riau sejak 2020.” (Hasil wawancara penulis dengan Anggota IESPA Provinsi Riau, 25 Juni 2022)

IESPA punya afiliasi baik dengan organisasi internasional seperti AeSF dan IeSF, secara IESPA adalah anggota dari dua lembaga tersebut. IESPA juga tercatat jadi member dari Komite Olimpiade Indonesia (KOI/NOC), alhasil atlet esports dapat mengikuti SEA Games, Asian Games dan Olimpiade serta kejuaraan dunia eSports lainnya melalui IESPA.

Penulis kembali bertanya, Apakah pihak manajemen pernah wanprestasi atau ingkar janji? Beliau menjawab,

“Tentunya pernah, mereka terlambat memberikan gaji kepada kami, ada beberapa teman dalam satu team saya yang mengeluh karna kami sudah melaksanakan kewajiban kami sebagai pemain team tetapi mereka tidak menjalankan kewajiban mereka untuk memberikan gaji kepada kami, untuk beberapa hari mereka menjelaskan kepada kami kondisi finansial team, tetapi kami juga ingin pihak team terus terang dan mencari jalan tengah bagaimana penyelesaian nya ini.” (Hasil wawancara dengan Ketua divisi Mobile Legends Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Ketentuan di Pasal 1239 dan Pasal 1267 KUHPerdara, kreditur mempunyai 5 hak ketika debitur dinyatakan wanprestasi, yakni:

- 1) Menuntut pemenuhan perikatan
- 2) Menuntut ganti rugi
- 3) Menuntut pemenuhan perikatan dengan ganti rugi
- 4) Menuntut pemutusan perikatan
- 5) Menuntut pemutusan perikatan dengan ganti rugi.

Jadi para pemain menuntut untuk pemenuhan perikatan terhadap team Voxa e-sports ini.

Penulis bertanya kepada pihak manajemen, Apa faktor penghambat mengenai pelaksanaan kontrak kerjasama ini? beliau menjawab,

“Faktor penghambat ini juga termasuk banyak dilakukan di E-sports yaitu Praktik poaching dapat dicegah dengan mencantumkan ketentuan mengenai protokol komunikasi dalam kontrak antara atlet dengan tim esports. Namun, kurangnya pemahaman mengenai hukum esports di Indonesia menyebabkan banyaknya kontrak-kontrak yang dibuat tanpa mengatur hal tersebut.” (Hasil wawancara manager team Voxa E-sports , 20 Februari 2022)

Dalam hal suatu kontrak tidak mengatur hal tersebut secara tertulis, maka kontrol untuk mencegah terjadinya poaching adalah asas iktikad baik dalam berkontrak. Karena asas iktikad baik dalam kontrak ini mengikat para pihak dalam perjanjian, maka dimensi pembahasan asas iktikad baik berikut adalah antara atlet dengan tim esports pemiliknya. Dalam bagian ini akan diselami lebih dalam mengenai definisi dari asas itikad baik, urgensinya untuk tidak dilanggar, dan konsekuensi hukum dari pelanggaran terkait tindakan poaching.

Terdapat dua poin penting yang relevan dengan praktik poaching dalam ekosistem esports. Pertama, disarikan dari definisi tersebut bahwa iktikad baik adalah kualitas tidak berwujud yang tanpa makna teknis atau definisi undang-undang yang salah satu cakupannya adalah terbebas dari sikap mencari keuntungan yang tidak wajar. Kedua, itikad baik adalah konsep dari pikiran dan jiwa seseorang, yang karenanya tidak dapat ditentukan secara meyakinkan berdasarkan pernyataannya sendiri.

Dalam praktik poaching, perilaku atlet yang menerima tawaran tim penawar memiliki kecenderungan untuk memenuhi kriteria sebagai pencari keuntungan yang tidak wajar. Dalam poaching insentif yang ditawarkan oleh tim esports penawar terhadap seorang atlet biasanya jauh lebih besar daripada insentif yang diperoleh oleh atlet tersebut melalui proses transfer yang sah. Perilaku atlet tersebut dapat dianggap sebagai upaya untuk memperoleh keuntungan dalam jumlah dan dengan cara yang tidak wajar. Dalam poin kedua, dipahami bahwa

konsep keadilan dalam iktikad baik, tidak didasarkan pada rasa keadilan pihak-pihak tertentu, melainkan perasaan keadilan yang berlaku secara komunal. Berdasarkan ide pokok tersebut, poaching dilarang karena dianggap bertentangan dengan perasaan keadilan yang dirasakan oleh komunitas esports secara bersama-sama.

Urgensi untuk diterapkannya asas iktikad baik dalam hubungan kemitraan, adalah karena asas tersebut diatur dan memiliki kekuatan hukum yang jelas di Indonesia. Dalam konstruksi hukum Indonesia, asas iktikad baik diatur dalam Pasal 1338 ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia (“Burgerlijk Wetboek”). Para pihak dalam membuat perjanjian harus didasarkan pada iktikad baik dan kepatutan, yang mengandung pengertian bahwa pembuatan perjanjian antara seorang atlet dengan tim esports perlu didasarkan pada kejujuran untuk mencapai tujuan bersama. Pelaksanaan perjanjian juga harus mengacu pada nilai-nilai yang hidup dalam kehidupan bermasyarakat. Lebih dalam lagi, disebutkan dalam Pasal 1347 Burgerlijk Wetboek, bahwa syarat-syarat yang selalu diperjanjikan menurut kebiasaan, harus dianggap telah termasuk dalam perjanjian, walaupun tidak dengan tegas dimasukkan dalam perjanjian. Sehingga berdasarkan rumusan ini, suatu kontrak atlet yang belum mengatur pasal untuk mencegah praktik poaching, tetap memiliki posisi yang kuat secara hukum.

Konsekuensi hukum dari tidak diterapkannya asas itikad baik, tentunya dapat bermuara pada gugatan perdata. Prof. Subekti S.H (selaku penerjemah Burgerlijk Wetboek pertama) menjelaskan bahwa iktikad baik menurut Pasal 1338 ayat (3)

Burgerlijk Wetboek merupakan satu dari beberapa sendi yang terpenting dari hukum kontrak, yang memberikan kekuasaan kepada hakim untuk mengawasi pelaksanaan suatu kontrak agar tidak melanggar kepatutan dan keadilan. Ini mengandung pemahaman bahwa hakim dalam prosesnya menyelesaikan suatu perkara, berwenang untuk menyimpang dari kontrak jika pelaksanaan dari suatu kontrak bertentangan dengan perasaan keadilan. Sehingga, terlepas dari keadaan suatu kontrak sudah mengatur ketentuan untuk mencegah poaching atau belum, pihak yang terlibat poaching tetap berada pada posisi yang lemah jika persoalan tersebut sampai pada tahap persidangan.

Penulis kembali bertanya, Bagaimana penyelesaian yang dilakukan terhadap masalah itu? beliau menjawab,

“Mereka mengontak dan memberi penjelasan,ada itikad baik dari mereka untuk membayar setengah dari gaji kami yang diperjanjikan itu, karna mereka juga ingin mempertahankan kami sebagai satu team. Dikarenakan hal itu, kami juga mempertimbangkan karna kami masih kuliah dan hobi ini bisa menghasilkan, jadi kami memilih tetap stay di team dengan pembayaran setengah ini, tetapi kami ingatkan kepihak manajemen bahwa hal ini bisa kami tolerir untuk 2 bulan saja.” (Hasil wawancara dengan Ketua divisi Mobile Legends Team Voxa E-sports,20 Februari 2022)

Menurut Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor :034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports Di Indonesia pada bab XXII mengenai Penyelesaian Sengketa pasal 44 ayat (2) : Dalam menyelesaikan sengketa pelanggaran di luar pertandingan antarpihak yang terdaftar, PBESI bertindak selaku mediator dalam pertemuan Mediasi. Jadi PBESI sebagai mediator harus bersikap adil dalam penyelesaian sengketa,namun untuk sengketa

yang dilakukan pihak Team Voxa hanya menggunakan mediasi internal untuk mencari jalan keluar dari permasalahan ini.

Penulis kembali bertanya kepada pemain, Apakah orang tua anda setuju dengan kegiatan E-sports ini?

“Awal nya tidak setuju karna ditakutkan meninggalkan hal hal yang wajib seperti pendidikan,namun saya dan teman teman membuktikan dengan juara diberbagai kompetisi sampai bisa terbang ke mewakili Provinsi Riau diajang PON menjadi suatu kebanggan tersendiri bagi orang tua,sementak itu orang tua dukung setiap kegiatan saya yang aktif di E-sports ini”(Hasil wawancara penulis dengan Ketua team Divisi Mobile Legends Team Voxa E-sports,20 maret 2022)

Pengertian E-sports ditengah masyarakat juga menjadi salah satu faktor penghambat pelaksanaan E-sports ini. Dikarenakan perdebatan apakah E-sports ini olahraga atau bukan,Jelas atau engga legitimasinya,Hanya buang buang waktu saja bermain game, dan lain lain.Hal ini menjadi sulit untuk menjelaskan kepada orang tua pemain mengenai pekerjaan ini.Mungkin karna hasil yang diberikan nominalnya masih sedikit. Tetapi hal ini sebenarnya menjadi suatu hobi saja yang bisa dijadikan pekerjaan kalau masuk ke professional scene. Pihak team E-sports juga tidak membebani waktu pemain untuk bermain game terus,tetapi dibagi waktunya untuk pendidikan dan juga bermainnya. Mengacu kepada Team E-sports yang sudah terkenal seperti RRQ dan EVOS, mereka memberikan homeschooling bagi pemain yang masih sekolah. Dari hal ini sudah menjadi hal yang baik, Karna ini adalah salah satu contoh bahwa E-sports bukan hanya mementingkan Money Oriented, tetapi pendidikan dan kesehatan pemain juga harus diberikan.

Penulis kembali bertanya,Dari mana pendapatan team Voxa E-sports ini? beliau menjawab,

“Pendapatan team ini dari salah satu sponsor yaitu Dbasia suatu platform media E-sports juga, selain itu dari hasil juara-juara pada tournament-tournament online maupun offline.” (Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Penulis bertanya kepada Manager team, Apa target Team Voxa E-sports untuk kedepannya? beliau menjawab,

“Untuk kedepannya team ini tetap solid, melaksanakan hubungan kerja yang baik dengan pemain, membangun sebuah rumah kedua juga bagi pemain, dan melihat peluang indonesia diajang IESF sebagai tuan rumah di kota Bali, team team daerah dan pemain pemain daerah harusnya juga aktif dan semangat latihannya karna untuk 2-3 tahun kedepan E-sports indonesia juga pastinya makin berkembang dan semakin banyak tournament didaerah,dan ada wacana dari PBESI kalau nanti ada liga E-sports indonesia, target kami harus bisa masuk keajang nasional karna di Kota Pekanbaru kami optimis mendominasi.” (Hasil wawancara dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Berdasarkan jawaban di atas bisa penulis lihat bahwa usaha dari team Voxa E-sports sebagai sarana para pemain amatir dan pemain daerah khususnya di Kota Pekanbaru untuk membangun dan membentuk pemain yang lebih baik dan kompetitif, bermental juara dan berattitude. Walaupun masih ada kekurangan tetapi itu juga bukan atas dasar kesengajaan dan mereka juga mau berusaha agar tetap berjalan baik.

Penulis bertanya kembali kepada pemain, Bagaimana cara pemain mengatur waktu untuk bermain dengan tanggung jawab pendidikan anda?

“Kalau saya bermain free gitu kapan saya mau saja,tetapi kalau untuk latihan ya mengikuti kontrak kerjasama itu, jadi saya juga mengurangi

bermain terlalu malam,dan memang manager pun menyarankan dibatasi.(Hasil wawancara dengan pemain Team Voxa E-sports, 20 maret 2022)

Mengenai faktor-faktor penghambat pelaksanaan E-sports,penulis kembali bertanya kepada pihak manajemen team Voxa E-sports yaitu Yongki putra yaitu, Apa kendala untuk team Voxa E-sports berkembang? beliau menjawab,

“Ada beberapa faktor khususnya yang menghambat pelaksanaan E-sports ini, yang pertama itu mengenai finansial, karna jujur hal ini bukan prioritas kami dalam membentuk team,karna kami yakini bahwa permainan yang bagus, skill yang hebat, serta team yang solid akan mendapatkan income yang baik pula. Memang dikontrak diperjanjikan uang gaji bulanan karna mengikut aturan PBESI sesuai dengan kemampuan manajemen team, untuk itu kami berusaha untuk tetap memberikan gaji kepada pemain-pemain yang mau bersusah payah dikita dan kita sudah 1 tingkat di kota pekanbaru ini, kita juga menjadi perwakilan untuk PON dan seterusnya tetap konsisten. Untuk itu kami memohon untuk bersabar kepada pemain-pemain mengenai finansial team dan kami juga sudah terbuka mengenai hal ini. Kedua sedikit nya tournament yang ada di daerah atau khususnya kota pekanbaru, hal ini diluar kendali pihak manajemen tetapi kami sangat menginginkan hal ini dapat diatasi oleh pihak ESI pekanbaru khususnya untuk mendobrak agar ekosistem E-sports dipekanbaru aktif. Karna kami mewakili Provinsi riau pada ajang PON XX Papua september tahun 2021 kemaren, kami dibanned oleh tournament cafe atau tournament amatiran disini, hal ini juga membuat kami kecewa karna kami latihan juga, kita sama sama bermain, tidak ada yang namanya mendominasi, jadikan kami lawan latihan team lain sehingga kita bisa mengoreksi skema permainan kita dan lawan kita gimana,dan yang ketiga itu waktu para pemain,hal ini juga kami tekankan kepada pemain untuk pandai time management nya, karna kami juga menyadari untuk bermain game ini tidak boleh terlalu lama,ada hal-hal yang lain yang haru dikerjakan juga seperti perkuliahan, kerjaan, sekolah juga, jadi kami menyarankan untuk tidak berlebihan dalam bermain game. Jadikan hal ini sebagai hobi yang dapat menghasilkan tambahan uang saja. Karna jujur kita masih perlu banyak belajar dari team besar yang mana finansial team nya juga besar maka itu bisa dijadikan sebagai profesi, kalau masih di team amatir ini tempat kita latihan dan membangun regenerasi buat atlet E-sports.” (Hasil wawancara penulis dengan Manager Team Voxa E-sports, 20 Februari 2022)

Mengenai pernyataan diatas dapat kita simpulkan bahwa faktor-faktor penghambat dalam pelaksanaan E-sports itu berupa finansial, karna Team E-sports dibentuk guna untuk sebagai sarana sekumpulan orang untuk menjadi satu team yang berlatih dan mengasah skill secara individu atau kelompok untuk mencapai kemenangan dalam tournament kompetitif. Dari hal tersebut berhadiahkan uang tunai yang bisa menjadi income tambahan pada masing masing pemain. Hal ini yang penulis notice bahwa ESI daerah harusnya aktif juga membantu dan membuat liga atau tournament dikota atau daerahnya, dengan cara mengajukan proposal kepada sponsor, EO juga harus aktif, jadi kita disini tidak mengharapkan dari developer gamenya saja yang membuat tournament berhadiah besar, tetapi ESI daerah juga bisa membuat tournament, melalui partai politik kah, individual kah, bahkan dari pemerintah daerah juga bisa membantu membuat tournament E-sports ini. Sehingga team-team yang lain semangat berlatih dan saling tunjuk skill agar tercipta ekosistem E-sports yang produktif.

Pertanyaan terakhir, Penulis bertanya kepada Manager team, Apa harapan anda kedepan untuk team Voxa E-sports ini?

“Harapannya yang jelas team ini bisa menjadi kebanggaan anak pekanbaru atau riau dan dapat bersaing di tingkat nasional serta menjadi juara. Karna PBESI juga akan membuat Liga E-sports seluruh indonesia, yang menjadi panggung bagi team daerah untuk unjuk gigi.”(Hasil wawancara penulis dengan manager team Voxa E-sports, 20 februari 2022)

Pertanyaan terakhir untuk pemain serta ketua Team Mobile legends Voxa E-sports, Apa harapan kedepan untuk team Voxa ini?

“Semoga segala bentuk permasalahan yang ada di team cepat terselesaikan, serta semoga team ini menjadi lebih solid lebih kuat dan lebih kompak untuk mengejar tingkat nasional.”(Hasil wawancara penulis dengan para pemain dan ketua Team Voxa E-sports, 20 maret 2022)

Dari pernyataan dan tanya jawab narasumber, dapat ditarik kesimpulan mengenai apa saja faktor-faktor kendala dalam pelaksanaan kontra kerjasama antara pemain dengan team Voxa E-sports adalah stigma orang tua atau masyarakat yang tidak mengetahui E-sports ini kegiatan apa. Untuk itu ini menjadi PR bagi organisasi-organisasi pemerintah seperti PBESI dan IESPA untuk dapat menjelaskan dan menunjukkan kepada masyarakat kegiatan E-sports ini. Perlu adanya sosialisasi agar masyarakat juga mengetahui E-sports ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Akhirnya sampailah penulis kepada bagian penutup yang mana bab terakhir dalam skripsi ini. Dari pembahasan yang penulis sampaikan pada skripsi ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan pembinaan pemain dengan Team Voxa E-sports yang tertulis dalam Kontrak kerjasama masih ada beberapa kekurangan dikarenakan beberapa kendala seperti finansial team dan juga kurangnya pemahaman para pemain, terhadap kontrak kerjasama itu sendiri.
2. Faktor-faktor penghambat dalam pelaksanaan E-sports ini terjadi, karna stigma masyarakat mengenai E-sports yang buruk, mengakibatkan sulitnya para pemain untuk bisa maju lebih kearah profesional dan kurangnya pemahaman masyarakat mengenai E-sports ini.

B. Saran

1. Untuk team E-sports daerah harus memperhatikan pelaksanaan pembinaan pemain, mengenai hak dan kewajiban pemain, kesehatannya.
2. Peran pemerintah daerah juga harus aktif dalam membantu pelaksanaan E-sports ini hidup, dengan adanya PBESI mempermudah sponsor serta EO (event organizer) membuat tournament bahkan membuat liga provinsi sendiri untuk didaerah.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abd Thalib. (2008). *Hukum Keluarga dan Perikatan* (Vol. 53, Issue 9). UIR Press.
- Abd Thalib. (2014). *Learning the english law first edition* (R. M. yusu. jaya Admiral,s.parman,rahadiansyah (ed.)). UIR Press.
- Abd Thalib & Mukhlisin. (2017). *Aneka Hukum Bisnis Modern*. PT RajaGrafindo Persada.
- Asikin, Z. (2004). dkk, *Dasar-dasar Hukum Perburuhan*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Budiono. (2001). *Herlien. Het Evenwichtbeginsel Voor Het Indonesisch Contractenrecht*. Diss Leiden.
- Busro.A. (1995). *Pokok-pokok Hukum Perikatan*.
- Ibrahim Johannes, dan L., & Sewu. (2007). *Hukum Bisnis Dalam Persepsi Manusia Modern* (cetakan 2). refika aditama.
- Lawrence M. Friedman. (2001). *American Law An Introduction*. Tatanusa.
- Mariam Darus Badruzaman. (1994). *Aneka Hukum Bisnis*. Alumni.
- Nasution.S. (1996). *Metode Rresearch : Penelitian Ilmiah*. Bumi Aksara.
- Prasetya, R. (2004). *Maatschap firma dan persekutuan komanditer edisi revisi*. Citra Aditya Bakti.
- Prodjodikoro, wirjono. (2000). *Asas-asas hukum perjanjian*. Bandar Maju.
- Purwosucipto, H. M. . (1992). *Pengertian pokok hukum dagang indonesia bentuk-bentuk perusahaan*. Jakarta Djambatan.
- Salim, H. (2007). *Perkembangan Hukum jaminan indonesia*. Raja Grafindo Persada.

Subekti. (1996). *Hukum Perjanjin*. Intermasa.

Soekanto Soejarno. (2005). *Pengantar Penelitian Hukum*. UIR Press.

Syafrinaldi. (2013). *Buku Penduan Penulisan Skripsi Fakultas Hukum Universitas Islam Riau*. UIR Press.

Waluyo, B. (2002). *Penelitian hukum dalam praktek*. Sinar Grafika.

Wijayanti, A. (2011). *Menggugat Konsep Hubungan Kerja* (Vol. 1). Lubuk Agung.

B. Jurnal

Abdul, Thalib. (2016). Technology Transfer In Indonesia And China : A Comparative Study. *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, 2, 251–270.

Admiral. (2012). Indonesia Menuju Pasar Bebas. *Jurnal Selat*, 2(2), 238–243.

Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 005 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187.

Febrianti, L. (2017). Pelaksanaan Pengupahan Pekerja Menurut Undang-Undang 13 Tahun 2003 Tentang Ketenaga Kerjaan. *UIR Law Review*, 1(01), 83–92. <https://doi.org/10.25299/ulr.2017.1.01.151>

Fithriatus, S. (2016). Implementasi Perjanjian Kerja Waktu Tertentu (PKWT) Dalam Hubungan Kerja Di Indonesia. *Selat*, 4(1), 70–100.

Gumanti, R. (2012). Syarat Sahnya Perjanjian (Ditinjau Dari KUHPerdara) Retna Gumanti Abstrak. *Jurnal Pelangi Ilmu*, 5(1).

- Hansen, B. H., & Kwanda, T. (2016). Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport. *Edimensi Arsitektur*, IV(2), 1–8.
- Indro, I., & Kurnia, A. S. (2020). E-SPORT ARENA RESPON DARI KEBUTUHAN KAUM MILENIAL. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 913–928.
<https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4351>
- Kosidin, koko. (2002). *Perjanjian kerja, Perjanjian Perburuhan dan Peraturan Perusahaan*. 4.
- Kurniawan, F. (2020). E-SPORT DALAM FENOMENA OLAHRAGA KEKINIAN. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
<https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Martin, B., & Ratnaningrum, D. (2019). STADIUM TURNAMEN E-SPORT DI JAKARTA. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1), 659–669. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3984>
- Marzuki, P. M. (2003). *Batas-batas kebebasan berkontrak*. 195–196.
- Ramli, L. (2008). *Hukum ketenagakerjaan*. Airlangga University Press, 23.
- Ridwan Khaerandy. (1992). Aspek-aspek hukum franchise dan keberadaannya dalam hukum indonesia. *Majalah Unisa, UII*.
- Sutan Remy Sjahdeini. (1993). *Kebebasan Berkontrak dan Perlindungan yang Seimbang Bagi Para Pihak dalam Perjanjian Kredit Perjanjian Kredit Bank di Indonesia*. Institute Bankir Indonesia.
- Singaarimbun & Effendi. (2008). *Metode Penelitian Survei*. Pustaka Lp3es Indonesia.
- Thamrins, T. (2017). Peranan Dewan Pengupahan Terhadap Penetapan Upah Minimum. *UIR Law Review*, 1(1), 39–48.
<https://doi.org/10.25299/ulr.2017.1.01.152>

Triharto, P. (2015). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1, 2004.*

C. Skripsi

Andina Mayangsari, *Kontrak-kontrak E-sport di Indonesia dan Upaya Peningkatan Kepastian Hukum bagi Atlet-atlet E-sport Indonesia*. Skripsi Hukum, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung, 2019

D. Peraturan perundang-undangan

Undang-undang nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan

Undang-undang nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional

Peraturan Pengurus Besar E-sports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021

Tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports Indonesia

E. Internet

Billy Rifki. (2021). *Apa itu e-sports?* EsportsID.
<https://esports.id/other/news/2021/06/c236337b043acf93c7df397fdb9082b3/apa-itu-esports-mengenal-genre--variasi-game-di-esports>

Dadang Sukandar, S. . (2021.). *Cakap Hukum Secara Perdata*. Legalakses.Com.
Retrieved March 28, 2021, from <https://www.legalakses.com/cakap-hukum-secara-perdata/>

Funk, J. (2013). *MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest, most impenetrable genre*. Www.Polygon.Com.
<https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-a-brief-introduction-to-gamings-biggest-most>

FPS. (2021). Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Tembak-menembak_orang-pertama

IeSPA. (2012). *Sejarah Perkembangan E-sport indonesia*.

<http://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan>

John Gaudiosi. (2021). *Pengertian E-Sports*. Wikipedia.
https://id.wikipedia.org/wiki/Olahraga_elektronik

MPLID. (2018). *MPL indonesia*. id-mpl.com

Newzoo. (2015). *Newzoo Report: \$1.1Bn Southeast Asian Games Market to Double by 2017*. Newzoo.Com. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-report-1-1bn-southeast-asian-games-market-to-double-by-2017/>

Prama, N. (2019). *Reza Arap Ngamuk di Twitter Karena Ulah Pemainnya Langgar Kontrak*. Grid.Id.

SenoAji. (2021). *4 Cedera yang Bisa Terjadi pada Atlet Esports*. Ligagame.Com.
<https://www.ligagame.tv/esports/4-cedera-yang-bisa-terjadi-pada-atlet-esports>

Supriyatna & Fauzi. (2020). *Industri E-Sport Berdampak Positif ke Lapangan Kerja*. Suara.Com.
www.google.com/amp/s/amp.suara.com/bisnis/2020/01/14/120907/industri-e-sport-berdampak-positif-ke-lapangan-kerja