

**PERLINDUNGAN HUKUM PERDATA DALAM HAL PEMBAJAKAN
ATLET E-SPORT ANTARA ATLET DENGAN PT. ECHO E-SPORTS
INDONESIA****Melani Harly**

(Mahasiswa Program S1 Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara)

(Email: melaniku28@gmail.com)

Ariawan Gunadi*(Corresponding Author)*(Dosen Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara, Meraih Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum
Universitas Tarumanagara, Magister Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara)

(E-mail: ariawangun@gmail.com)

ABSTRAK

Perjanjian adalah suatu peristiwa ketika seseorang telah berjanji atau ketika salah satu orang dengan orang lainnya membuat kesepakatan satu sama lain antara kedua belah pihak. Dalam penelitian ini penulis akan membahas mengenai perjanjian yang ada dalam *E-Sports*. Pengertian *E-Sports* sendiri merupakan sebuah permainan game elektronik yang bersifat kompetitif. Dalam hal ini Penulis tertarik untuk menganalisis mengenai masalah-masalah hukum yang mungkin terjadi pada atlet *E-Sports*, seperti melakukan perbuatan yang dapat merugikan pihak lain dan tidak dipenuhinya perjanjian yang sudah ditandatangani dalam kontrak *E-Sports*. Salah satu permasalahan yang akan Penulis bahas adalah mengenai pembajakan atlet *E-Sports* atau bisa disebut dengan *Poaching*. *Poaching* berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti pembajakan atau perburuan ilegal. Hal seperti ini juga bisa disebut sebagai *contract breach* atau pelanggaran kontrak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberi pemahaman kepada pembaca mengenai bentuk perlindungan dalam tindakan-tindakan yang tidak diinginkan yang terjadi dalam dunia *E-Sports*. Metode yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini adalah metode penelitian hukum normatif.

Kata Kunci: Perjanjian, Kontrak, *E-Sports*, Pembajakan, Pelanggaran.**ABSTRACT**

Agreement is an event when someone has promised or when one person with another person makes an agreement with each other between the two parties. In this study the author will discuss the existing agreements in E-Sports. The definition of E-Sports itself is an electronic game that is competitive in nature. In this case, the author is interested in analyzing legal problems that may occur in E-Sports athletes, such as doing actions that can harm other parties and not fulfilling the agreements that have been signed in the E-Sports contract. One of the problems that the author will discuss is regarding the piracy of E-Sports athletes or can be called Poaching. Poaching comes from English which means piracy or illegal hunting. Things like this can also be referred to as contract breaches or breaches of contract. The purpose of this study is to provide readers with an understanding of the forms of protection against unwanted actions that occur in the world of

E-Sports. The method used to answer the problems that have been formulated in this study is a normative legal research method.

Keywords: Agreements, Contracts, E-Sports, Poaching, Violations.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hukum adalah suatu sistem yang dibuat manusia untuk membatasi segala tingkah laku manusia agar segala tingkah laku manusia dapat terkontrol dan tidak melewati batas. Hukum merupakan aspek paling utama dalam pelaksanaan atas rangkaian kekuasaan kelembagaan, hukum mempunyai tugas untuk menjamin adanya kepastian hukum dalam kehidupan bermasyarakat. Pengertian hukum lainnya yaitu merupakan suatu peraturan yang berisikan sanksi dan norma yang dibuat untuk mengatur segala jenis tingkah laku manusia, untuk memberi keadilan bagi masyarakat dan mencegah adanya perlakuan yang tidak pantas yang ataupun yang tidak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Tugas Hukum adalah memberikan jaminan kepastian bagi masyarakat. Oleh sebab itu, setiap masyarakat memiliki hak dan pantas untuk memperoleh pembelaan di depan hukum. Hukum merupakan sebuah ketetapan atau peraturan maupun ketentuan yang tertulis maupun tidak tertulis untuk mengatur kehidupan bermasyarakat. Dalam hukum juga terdapat sanksi yang akan dijatuhkan kepada orang-orang yang telah melanggar hukum.¹

Perjanjian adalah suatu peristiwa yang dimana seseorang telah berjanji kepada orang lain atau ketika orang itu saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal. Dalam perjanjian ini tentunya timbul suatu hubungan hukum antara dua orang tersebut atau disebut juga sebagai perikatan. Perjanjian ini sifatnya konkret. Asas hukum yang penting berkaitan dengan berlakunya perjanjian (kontrak) adalah asas kebebasan berkontrak.²

¹ Yuhelson, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Gorontalo: Ideas Publishing, 2017), hal. 3-4.

² Santoso, Lukman, *Hukum Perjanjian Kontrak*, (Yogyakarta: Cakrawala, 2012), hal. 8-10.

Perjanjian banyak bentuknya, namun pada topik pembahasan penulisan ilmiah ini penulis akan membahas mengenai perjanjian yang ada dalam *E-Sport*. *E-Sports* adalah permainan game kompetitif atau disebut juga *electronic sports* yang menggunakan media elektronik seperti handphone, computer, konsol dan sebagainya untuk memainkan beberapa jenis permainan dan dimainkan secara profesional oleh para atlet *E-Sports*.³

Menurut Pasal 1 angka 25 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyatakan bahwa “Induk Organisasi Cabang Olahraga adalah organisasi olahraga yang membina, mengembangkan, dan mengkoordinasikan satu cabang/jenis olahraga atau gabungan organisasi cabang olahraga yang merupakan anggota federasi cabang olahraga internasional yang bersangkutan”.

Dalam hal ini Penulis tertarik untuk menganalisis mengenai masalah-masalah hukum yang mungkin terjadi pada atlet *E-Sports*, seperti melakukan perbuatan yang dapat merugikan pihak lain dan tidak dipenuhinya perjanjian yang sudah ditandatangani dalam kontrak *E-Sports*. Adapun masalah yang mungkin terjadi yaitu di mana atlet *E-Sports* tidak mendapatkan haknya sebagai atlet sesuai dengan apa yang sudah tertulis dalam perjanjian kontrak *E-Sports* antara atlet dan *E-Sports* yang terikat dengan atlet tersebut. Salah satu permasalahan yang akan Penulis bahas adalah mengenai pembajakan atlet *E-Sports* atau bisa disebut dengan *Poaching* atau Pembajakan.

Poaching berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti pembajakan atau perburuan ilegal. Hal seperti ini juga bisa disebut sebagai *contract breach*. Istilah tersebut terjadi ketika salah satu tim merebut atlet yang masih menjadi bagian dari tim lain, sudah jelas bahwa tindakan ini tidak etis. Secara langsung merekrut atlet yang masih memiliki kontrak juga masuk dalam istilah *Poaching* atau Pembajakan.⁴

³ (Kanal Info, “Pengertian *E-Sports*”, <https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-esports>, diakses pada tanggal 14 Februari 2022.)

⁴ Yodik Prastya, “Apa itu *Poaching*?”, <https://kliktwc.co.id/apa-itu-poaching/>, diakses pada 7 Maret 2022.

Echo E-Sports adalah organisasi *E-Sports* profesional yang berbasis di Jakarta, Indonesia yang didirikan sejak November tahun 2020. *Echo E-Sports* dibentuk oleh Henry Louis (menjabat sebagai *Chief Gaming Officer*), Ivonne Sabrina (menjabat sebagai *Chief Executive Officer*), dan Andri Wijaya (menjabat sebagai *Chief Operating Officer*).⁵

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui terdapat permasalahan hukum, sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap tindakan *Poaching* atau pembajakan yang terjadi antara atlet *E-Sport* dan PT. Echo Esports Indonesia?
2. Bagaimana tanggung jawab pihak PT. Echo Esports terhadap atletnya yang telah melakukan pelanggaran kerja sesuai dengan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional?

II. PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum terhadap Tindakan *Poaching* atau Pembajakan yang terjadi antara Atlet *E-Sport* dan PT. Echo Esports Indonesia

Dalam Pasal 1601a Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata), perjanjian kerja adalah suatu perjanjian di mana pihak yang satu sebagai buruh atau pekerja mengikatkan dirinya untuk dibawah perintahnya/bekerja pada pihak lainnya sebagai majikan dengan mendapatkan upah selama waktu tertentu.

⁵ Wawancara ini dilakukan terhadap Bapak Henry Louis (sebagai *Chief Gaming Officer*) bertempat di Kantor PT. Echo E-Sports Indonesia, Jalan Taman Ratu Dahlia IV Blok D No.26, Jakarta pada tanggal 13 Februari 2022.

Setiap perbuatan harus ada perlindungan hukumnya, terutama bagi pihak yang dirugikan. Hal ini didukung dengan adanya pendapat dari seorang ahli yang bernama C.S.T Kansil dimana ia mengemukakan bahwa perlindungan hukum dibutuhkan bagi setiap manusia untuk mendapatkan rasa aman dari ancaman dari segala belah pihak.⁶

Yang akan menjadi pembahasan adalah bagaimana PT. Echo Esports Indonesia menangani kasus apabila ada salah satu atletnya yang melakukan pelanggaran berupa tindakan *Poaching* atau Pembajakan. *Poaching* atau Pembajakan dilakukan untuk mendatangkan atlet secara diam-diam. Bahkan tanpa mengajak atau melibatkan manajemen atlet dan tim. Sehingga bisa dikatakan bahwa hal ini tidak ada kesepakatan dan juga izin dari tim atlet yang akan direkrut. Maka dari itu, *Poaching* dianggap sebuah hal yang ilegal dan melanggar, bahkan saat ini masuk dalam kategori masalah serius di dunia *E-Sport*.⁷ Kontrak *E-Sport* memang merupakan sesuatu yang baru namun karena memang *E-Sport* semakin berkembang pesat di Indonesia dan dibutuhkan kepastian hukum antara pemberi kerja dengan atlet *E-Sport* nya itu sendiri maka sudah ada payung hukumnya itu sendiri dan bisa disangkutkan ke Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Jadi pada intinya, kontrak kerja yang ada dalam *E-Sport* itu sama dengan kontrak kerja pada umumnya.

PT. Echo Esports Indonesia adalah organisasi *E-Sports* professional yang berbasis di Jakarta, Indonesia, yang didirikan sejak November tahun 2020. PT. Echo Esports sendiri tentunya memiliki kontraknya sendiri yang dibuat dengan berpedoman pada Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan

⁶ C.S.T Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 40.

⁷ Spin Esport, "Sedang Ramai Diperbincangkan, Apa Itu Poaching di Esports?", <https://dailyspin.id/esports/sedang-ramai-diperbincangkan-apa-itu-poaching-di-esports/>, diakses pada 7 Maret 2022.

Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan.

Isi dari kontrak PT. Echo Esports Indonesia, dalam Pasal 12 ayat 1 menyatakan bahwa “Pihak Atlet Esports dilarang terlibat dalam tindakan atau perilaku yang melanggar peraturan dan undang-undang yang berlaku di Indonesia, misalnya: narkoba, pornografi, perjudian, cyber crime, dan atau tindakan atau perilaku lainnya yang bisa merusak citra dan nama baik Pihak Atlet Esports dan Pihak Echo Esports”.

Terkait dengan pelanggaran, dalam suatu perjanjian ada prestasi yang diatur oleh masing-masing pihak, apa saja yang diatur dan harus dilakukan dalam konteks kontrak kerja antara si pekerja dengan pemberi kerja, hak dan kewajiban antara masing-masing pihak, jadi jika terjadi pelanggaran atau tidak dilakukannya prestasi yang telah ditentukan dalam kontrak maka terjadi wanprestasi.

Terjadinya wanprestasi diawali dengan hubungan kontraktual. Kontrak dibuat sebagai instrumen yang secara khusus menghubungkan hukum antara kepentingan yang bersifat privat dan perdata khususnya dalam pembuatan kontrak. Kepentingan antara masyarakat individu dalam kehidupan bermasyarakat apabila dilanggar akan menimbulkan suatu konflik kepentingan antara hak dan kewajiban. Dalam mengatasi permasalahan ini, maka diperlukan suatu instrumen hukum yang mengatur tentang kontrak.⁸

Dalam hal penghentian perjanjian, tertera dalam kontrak yang dibuat oleh PT. Echo Esports Indonesia, dimana dalam Pasal 13 ayat 1 menyatakan bahwa “Pihak Echo Esports berhak mengakhiri Perjanjian apabila Pihak Atlet Esports tidak dapat memenuhi salah satu atau lebih kewajiban berdasarkan Perjanjian ini, dan Pihak Echo Esports tidak berkewajiban untuk membayar sisa nilai kompensasi pada Pihak Atlet Esports” dan Pasal 13 ayat 2 menyatakan bahwa “Perjanjian ini dapat diakhiri oleh Pihak Echo Esports, apabila pemain melakukan hal-hal:

⁸ Yahman, *Karakteristik Wanprestasi dan Tindak Pidana Penipuan: Yang Lahir dari Hubungan Kontraktual*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 51.

Terbukti melakukan perbuatan pidana berdasarkan kaidah hukum yang berlaku; Terbukti memalsukan pernyataan, dokumen atau data-data diri yang berhubungan dengan pihak ketiga atau lainnya. Terbukti menerima suap berdasarkan bukti/saksi yang diperoleh”.

Dalam dunia *E-Sport* ada istilah yang dinamakan *Buy Out* atau membeli, atau bisa juga disebut sebagai akuisisi. Akuisisi atau pengambilalihan adalah perbuatan hukum yang dilakukan oleh pelaku usaha untuk mengambil alih saham badan usaha yang mengakibatkan beralihnya pengendalian atas badan usaha tersebut.⁹ Dalam Undang-Undang No. 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas, Pasal 1 ayat 11 mengatakan bahwa pengambilalihan adalah perbuatan hukum yang dilakukan oleh badan hukum atau orang perseorangan untuk mengambil alih saham Perseroan yang mengakibatkan beralihnya pengendalian atas Perseroan tersebut.

Buy Out merupakan tindakan yang sah dalam *E-Sport* untuk mengamambil alih atlit dari perusahaan tempat asalnya ke perusahaan lain yang mampu membayar sesuai dengan yang sudah ditentukan dalam kontrak perusahaan pemilik atlit tersebut. Apabila pengambilalihan tidak dilakukan dengan cara *Buy Out* maka terjadilah yang dinamakan *Poaching* atau pembajakan. Di dalam kontrak PT. Echo Esports Indonesia, pada Pasal 15 ayat 1 menjelaskan bahwa apabila ada Pihak Ketiga di luar perjanjian ini yang ingin menggunakan jasa Pihak Atlet Esports, maka Pihak Atlet Esports harus memberi info kepada Pihak Echo Esports dan Pihak Atlet Esports memberikan surat resmi berisi penawaran dari Pihak Ketiga tersebut kepada Pihak Echo Esports, untuk kemudian memberi waktu 7 hari kerja kepada Pihak Echo Esports untuk memberi keputusan kepada Pihak Atlet Esports.

Dalam menyelesaikan perselisihan mengenai tindakan pelanggaran terhadap perjanjian antara atlet dengan PT. Echo Esports

⁹ Susanti Adi Nugroho, *Hukum Persaingan Usaha di Indonesia* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018), hal. 429.

Indonesia tentunya sudah tertera dalam kontrak yang dibuat oleh PT. Echo Esports Indonesia dimana dalam Pasal 17 ayat 1 mengatakan bahwa “Apabila terjadi perselisihan atau perbedaan pendapat atau sengketa di antara Para Pihak mengenai pelaksanaan Perjanjian ini maka Para Pihak akan berusaha menyelesaikannya dengan cara musyawarah. Musyawarah dilakukan maksimum 3 (tiga) kali dalam kurun waktu 30 (tiga puluh) hari kalender sejak tanggal surat pemberitahuan timbulnya perselisihan atau perbedaan pendapat atau sengketa” dan Pasal 17 ayat 2 mengatakan bahwa ” Apabila dengan cara sebagaimana dimaksud dalam ayat 1 pasal ini tidak tercapai, maka Para Pihak sepakat untuk menyelesaikan perselisihan tersebut melalui Pengadilan sesuai ketentuan yang berlaku. Untuk Perjanjian ini dan segala akibatnya Para Pihak memilih tempat kedudukan hukum (domisili) yang tetap dan tidak berubah di Kantor Panitera Pengadilan Negeri Jakarta Barat di Jakarta”.

Dalam Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, Pasal 61 ayat 1 mengatakan bahwa “Dalam hal pekerja/buruh melakukan pelanggaran ketentuan yang diatur dalam perjanjian kerja, peraturan perusahaan atau perjanjian kerja bersama, pengusaha dapat melakukan pemutusan hubungan kerja, setelah kepada pekerja/buruh yang bersangkutan diberikan surat peringatan pertama, kedua, dan ketiga secara berturut-turut”. Maka dari itu segala jenis pelanggaran yang terjadi pada atlet dalam PT. Echo Esports Indonesia, pemilik perusahaan dapat melakukan pemutusan hubungan kerja.

B. Tanggung jawab pihak PT. Echo Esports terhadap atletnya yang telah melakukan pelanggaran kerja sesuai dengan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional

Tanggung jawab dalam permasalahan ini tentunya mengacu pada

teori pertanggung jawaban. Karena, teori pertanggungjawaban merupakan teori yang merujuk kepada pertanggungjawaban dari pihak yang telah melanggar maupun yang telah dilanggar guna mendapatkan keadilan. Hal ini dibuktikan dalam Pasal 1365 KUHPerdata yang menyatakan bahwa setiap perbuatan yang melawan hukum yaitu perbuatan yang dapat merugikan orang, mewajibkan orang yang dirugikan tersebut mendapat pertanggung jawaban dan orang yang melakukan tindakan yang menimbulkan kerugian tersebut harus bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuat.

Kementerian Pemuda dan Olahraga serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi sudah menyatakan atau mengakui bahwa ESports sudah menjadi bagian dari olahraga nasional. Pengakuan ini membuat ESport dapat mengikuti kegiatan resmi yang diselenggarakan pemerintah seperti Pekan Olahraga Nasional (PON). Secara virtual pada 25-27 Agustus 2020, sejak saat itulah penetapan dilakukan. Ketua Harian Pengurus Besar Esports Indonesia Bambang Sunarwibowo, menyampaikan bahwa *E-Sports* layak menjadi sebuah cabang olahraga karena menggunakan tenaga manusia berupa pemikiran strategi, ketangkasan dan kelihaian atau kecepatan seperti pada olahraga umumnya. Alasan lainnya adalah karena ESports sudah banyak dipertandingkan baik dalam kegiatan nasional maupun internasional, termasuk di Asian Games 2018 dan Sea Games 2019.¹⁰

Dikarenakan ESports sudah menjadi olahraga nasional maka segala jenis pelanggaran yang terjadi dalam dunia *E-Sport* dapat disangkutkan dalam Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Penyelesaian sengketa dalam PT. Echo Esports Indonesia juga berpedoman pada Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 dimana dalam Pasal 88 ayat 1 menyatakan bahwa “Penyelesaian sengketa

¹⁰ Tempo.co, “Esports Sudah Resmi Diakui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi”, <https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi/full&view=ok>, diakses pada 9 Juni 2022.

keolahragaan diupayakan melalui musyawarah dan mufakat yang dilakukan oleh induk organisasi cabang olahraga”, dalam Pasal 88 ayat 2 mengatakan bahwa “Dalam hal musyawarah dan mufakat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak tercapai, penyelesaian sengketa dapat ditempuh melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa sesuai dengan peraturan perundang-undangan” dan dalam Pasal 88 ayat 3 mengatakan bahwa “Apabila penyelesaian sengketa sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak tercapai, penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui pengadilan yang sesuai dengan yurisdiksinya”.

Untuk segala jenis tindak pidana yang terjadi dalam dunia keolahragaan tertera di dalam Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, didalam Pasal 89 ayat 1 menjelaskan bagaimana perlindungan hukum represif dalam kasus ini. Pasal 89 ayat 1 menyatakan bahwa “Setiap orang yang menyelenggarakan kejuaraan olahraga tidak memenuhi kewajiban sebagaimana dimaksud dalam Pasal 51 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”, dan dalam pasal 89 ayat 3 yang mengatakan bahwa “Setiap orang yang mengalihfungsikan atau meniadakan prasarana olahraga yang telah ada, baik sebagian maupun seluruhnya tanpa izin sebagaimana diatur dalam Pasal 67 ayat (7), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp20.000.000.000,00 (dua puluh miliar rupiah)”.

Sesuai dengan Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 13 tentang Ketenagakerjaan yang menjelaskan bahwa perjanjian kerja adalah suatu kesepakatan bekerja yang disepakati kedua belah pihak antara pekerja dan pemberi kerja yang memuat syarat-syarat dalam bekerja serta pelaksanaan hak dan kewajiban. Dari penjelasan pasal tersebut terbukti bahwa pelaksanaan kewajiban merupakan hal yang harus dilakukan oleh kedua belah pihak, namun apabila kewajiban tersebut tidak dapat

terlaksana disitulah terjadi wanprestasi.

Menurut penjelasan narasumber yang penulis wawancara bernama Henry Louis selaku pemilik PT. Echo Esports Indonesia, dengan mengacu pada teori perjanjian kerja, apabila terdapat kewajiban yang tidak terlaksana oleh atlet, maka dari pihak perusahaan akan menindaklanjuti hal tersebut dengan melihat apa jenis pelanggaran yang atlet tersebut lakukan. Apabila termasuk kedalam pelanggaran kecil, maka peringatan dan somasi dapat dilakukan oleh pihak perusahaan. Namun jika pelanggaran yang diperbuat oleh atlet termasuk kedalam pelanggaran yang berat, seperti *poaching* atau pembajakan maka akan dilakukan pembekuan kontrak dan dibawa ke jalur hukum.

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perlindungan hukum terhadap tindakan *Poaching* atau pembajakan yang terjadi antara atlet *E-Sport* dan PT. Echo Esports Indonesia yaitu ada dalam kontrak yang telah dibuat dan disepakati dari awal antara atlet dengan PT. Echo Esports Indonesia dimana pihak Echo Esports berhak mengakhiri Perjanjian apabila Pihak Atlet Esports tidak dapat memenuhi salah satu atau lebih kewajiban berdasarkan Perjanjian ini, dan Pihak Echo Esports tidak berkewajiban untuk membayar sisa nilai kompensasi pada Pihak Atlet Esports dan segala jenis permasalahan yang terjadi akan dilakukan musyawarah antara atlet dengan perusahaan.
2. Olahraga elektronik sudah memasuki dan dianggap sebagai olahraga nasional. Oleh karena itu, ketentuan yang berlaku dalam dunia *E-Sport* dapat disangkutkan sesuai dengan Undang-Undang bagi olahraga nasional yaitu Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem

Keolahragaan Nasional. Begitupun dengan PT. Echo Esports Indonesia, dimana perusahaannya bergerak di bidang olahraga elektronik atau *E-Sports*, sehingga segala jenis peraturan dan pelanggaran berpedoman pada Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Segala jenis tindak pidana dan apa saja yang harus dilakukan oleh PT. Echo Esports Indonesia sudah tercantum dalam Undang-Undang tersebut.

B. Saran

1. Untuk menjaga eksistensi dari *E-Sport* maka diperlukannya peraturan yang dapat memberikan kepastian hukum bagi para atlet dan perusahaan yang bergerak dibidang olahraga elektronik, mengingat *E-Sports* belum memiliki Undang-Undang khusus baginya. Maka dari itu, segala jenis peraturan dapat disangkutkan dengan Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, karena antara atlet dengan perusahaannya memiliki hubungan perikatan yang dapat dimasukkan ke dalam kategori perjanjian kerja. Oleh karena itu, kontrak yang dibuat oleh perusahaan yang bergerak dibidang olahraga elektronik harus berpedoman pada Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan.
2. Bagi perusahaan yang bergerak dibidang olahraga elektronik juga harus berpedoman pada Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dikarenakan olahraga elektronik sudah diakui dalam olahraga Nasional oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

IV. DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

C.S.T Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989.)

Santoso, Lukman. *Hukum Perjanjian Kontrak*. (Yogyakarta: Cakrawala, 2012.)

Sarwono. *Hukum Acara Perdata Teori dan Praktik*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2011.)

Nugroho, Susanti Adi, *Hukum Persaingan Usaha di Indonesia* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018)

Yuhelson. *Pengantar Ilmu Hukum*. (Gorontalo: Ideas Publishing, 2017.)

B. Peraturan Perundang-undangan

Indonesia. *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)*.

Indonesia. *Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4279)*.

Indonesia. *Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 89, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4535)*.

C. Wawancara

Louis, Henry. Wawancara dengan penulis, Kantor PT. Echo E-Sports Indonesia, Jakarta 13 Februari 2022.

D. Website



- Kanal Info. “Pengertian *E-Sports*”.
<https://www.kanalinfo.web.id/pengertian-esports>. diakses pada tanggal 14 Februari 2022.
- Spin Esport. “Sedang Ramai Diperbincangkan, Apa Itu Poaching di Esports?”.
<https://dailyspin.id/esports/sedang-ramai-diperbincangkan-apa-itu-poaching-di-esports/>. diakses pada 7 Maret 2022.
- Tempo.co. “Esports Sudah Resmi Diakui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi”,
<https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi/full&view=ok>. diakses pada 9 Juni 2022.
- Yodik Prastya. Pengertian Poaching.
<https://kliktwc.co.id/apa-itu-poaching/>. diakses pada tanggal 14 Februari 2022.