

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mengakibatkan pergeseran pola hidup masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Di zaman yang modern ini segala macam kegiatan bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Bahkan kegiatan olahraga yang umumnya membutuhkan gerak fisik dapat dilakukan dengan media digital. Kegiatan ini bisa dikategorikan sebagai kegiatan olahraga, akan tetapi membutuhkan media lain yaitu media digital sebagai alat penunjang. Olahraga ini disebut olahraga elektronik atau dalam sebutan lain sering disebut *E-Sport*. Seiring berkembangnya zaman yang modern game juga mengalami perkembangan yang sangat pesat yang mana dulu hanya dimainkan melalui *playstation* dan komputer, sekarang sudah bisa dimainkan dengan *smartphone* yang dapat dioperasikan dimana saja dan kapanpun.

Berbagai jenis *game* saat ini sudah berkembang beraneka macam ada yang hanya berbasis teks dan angka yang hanya membutuhkan kecerdasan otak dan strategi, dan ada pula yang saat ini memiliki grafik yang bagus sehingga dapat menciptakan dunia virtual seperti dunia nyata untuk para pemainnya.¹ *Game* dibagi menjadi dua, yaitu *game offline* dan *game online*. *Game offline* adalah *game* yang bisa dimainkan tanpa menggunakan jaringan internet, sedangkan *game online* adalah *game* yang hanya bisa dimainkan

¹ Krisna Surbakti, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, Jurnal Cucure Vol.01,2017,*hlm*.32.

dengan menggunakan bantuan koneksi internet. Pada umumnya, saat ini *game offline* peminatnya sangat jauh berkurang dikarenakan jumlah pemain yang dapat berpartisipasi sangat terbatas dan tidak dapat menjangkau pemain di tempat yang berbeda sehingga sensasi yang dirasakan saat bermain *game* cenderung monoton.

Sedangkan peminat *game online* saat ini sangat banyak dan berasal dari berbagai golongan mulai dari anak-anak sampai dewasa. Menggunakan *game online*, kita dapat bermain dan berinteraksi dengan pemain dari berbagai kota dan bahkan berbagai negara secara bersama-sama dengan mudah. Dengan adanya fitur ini tentu akan menarik minat masyarakat untuk ikut berpartisipasi memainkan *game online*. *Game online* juga akan terus dikembangkan oleh pihak pengembang (developer) baik dari segi fitur, grafik maupun *gameplay*nya agar tidak monoton sehingga setiap orang yang memainkannya tidak cepat bosan dan secara otomatis jumlah peminatnya akan terus meningkat karena berbagai fitur yang ditawarkan dan selalu diupdate setiap waktu.

Beberapa *game online* yang saat ini sangat digemari di Indonesia diantaranya adalah : *Mobile Legend*, *Arena OF Valor*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *League Of Legend*, dan lain-lain. Dalam *E-Sport* juga terdapat atlet seperti bidang olahraga lainnya, atlet *E-sports* juga mengikuti kompetisi atau kejuaraan secara rutin sesuai dengan definisi olahragawan yang tertuang dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan. Dalam Undang-Undang Keolahragaan, ruang lingkup olahraga dibagi menjadi 3

yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Olahraga elektronik/*e-sport* termasuk ke dalam olahraga prestasi karena memenuhi unsur-unsur tertentu sehingga dapat dikatakan sebagai bidang olahraga prestasi.²

Di Indonesia terdapat dua buah organisasi tertinggi yang menaungi bidang olahraga, yakni Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Komite Olimpiade Indonesia (KOI). Dalam bidang olahraga *E-Sport* sendiri terdapat Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI). PBESI merupakan induk cabang olahraga elektronik dibidang cabang olahraga prestasi yang diakui oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia. Hal ini tertuang dalam Surat Keputusan KONI pada tanggal 8 September 2020 yang secara jelas menyebutkan bahwa PBESI ditunjuk sebagai induk cabang olahraga prestasi untuk *E-Sport*.

Industri *E-sports* merupakan salah satu industri yang saat ini termasuk industri yang paling menjanjikan, karena *E-Sport* merupakan olahraga yang paling banyak diminati dan sangat terbuka untuk semua kalangan. Tidak ada batasan umur, gender maupun kualifikasi khusus untuk seseorang dapat memainkan *E-Sport*. Di Indonesia sendiri sudah terdapat berbagai macam tim *E-Sport* profesional dengan beragam divisi *game* di setiap timnya. Setiap Tim biasanya terdiri dari 3 sampai 5 orang atlet yang membentuk sebuah regu

² Dimas Hutomo, “Adakah Landasan Hukum Esport di Indonesia? ”, ([https:// :www.Hukumonline .com](https://www.Hukumonline.com), Diakses pada Tanggal 10 April 2023)

yang dikelola dan diakomodir oleh tim *E-Sport*/manajemen tim *E-Sport*, berdasarkan Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021.³

Tim *E-Sport* adalah pengelola pemain amatir dan atau profesional *E-Sport* yang terdiri atas Tim *E-Sport* profesional Indonesia, asing dan amatir. Tim *E-Sport* dapat disebut sebagai Tim Profesional ketika telah memenuhi syarat administratif sebagaimana yang terdapat dalam Pasal 8 Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021, yang diantaranya menyatakan bahwa Tim *E-Sport* harus berbadan hukum dengan bentuk Perseroan Terbatas (PT), Sehingga Tim *E-Sport* harus tunduk berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas dan perubahannya dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.⁴

Hubungan antara atlet *E-Sport* dan manajemen tim *E-Sport* didasari oleh sebuah hubungan kerja. Menurut Imam Soeporno, Hubungan kerja adalah suatu hubungan antara buruh dengan seorang majikan, dimana buruh menyatakan kesanggupannya untuk bekerja pada majikan dengan menerima upah dan majikan menyatakan kesanggupannya untuk memperkerjakan buruh dengan membayar upah. Dalam hubungan kerja inilah terdapat suatu perjanjian kerja/kontrak kerja yang memuat hak dan kewajiban atlet *E-Sport* dan manajemen tim *E-Sport*.

Pembuatan Perjanjian Kerja/Kontrak kerja sesuai dengan Pasal 57 ayat (8) dan (9) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2007 tentang Peyelenggaraan Keolahragaan yang menyebutkan bahwa atlet

³ Pasal (8) Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021

⁴ Penjelasan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.

profesional harus membuat perjanjian berupa kontrak kerja yang berisi hak, dan kewajiban, dengan adanya kesepakatan dan pengaturan tentang upah, bonus, tunjangan, asuransi, masa berlaku, serta mekanisme penyelesaian perselisihan.⁵

Pada dasarnya hubungan kerja antara atlet *E-Sport* dan manajemen Tim *E-Sport* merupakan hubungan yang sama selayaknya seperti buruh/pekerja yang bekerja pada sebuah PT dan telah memenuhi unsur-unsur pada Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Ketenagakerjaan yang diantaranya terdapat hubungan kerja, adanya pekerjaan, adanya upah, adanya perintah, dan adanya unsur perjanjian kerja waktu tertentu yang mana telah memenuhi syarat untuk disebut sebagai buruh/pekerja sesuai dengan Undang-Undang Ketenagakerjaan, sehingga tidak sedikit pula yang berpendapat bahwa hubungan kerja antara atlet *E-Sport* dan manajemen tim *E-Sport* tunduk pada Undang-Undang Ketenagakerjaan dan perubahannya pada Undang-Undang Cipta Kerja. Namun pada kenyataannya hubungan kerja tidak sehat sering terjadi di lingkungan kerja atlet *E-Sport*. Tidak jarang hubungan kerja atlet *E-Sport* dan manajemen timnya seringkali dilandasi dengan perjanjian kerja yang cenderung menguntungkan pihak manajemen saja.

Banyak sekali klausa-klausa yang tidak masuk akal dan cenderung merugikan pihak atlet *E-Sport* seperti tidak diperkenankannya bergabung ke tim lain setelah kontrak habis dalam jangka waktu yang cukup lama, pemberian gaji tidak sesuai dengan kesepakatan awal dan terjadi

⁵ Penjelasan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan Pasal 57 ayat (8) dan (9).

penunggakan gaji bagi atlet serta fasilitas penunjang atlet yang kurang memadai seperti rumah tinggal untuk atlet atau *Gaming House* tidak menunjang kenyamanan atlet karena tidak sesuai kesepakatan awal antara kedua belah pihak. Bahkan salah satu mantan atlet *E-Sport* ternama seperti Yurino Putra Wijaya (Mantan Atlet atau Pro Player Tim Evos *E-Sport*)⁶ mengeluhkan bahwa setiap pembuatan kontrak atlet *E-Sport* profesional perlu dibuat dan diperhatikan secara seksama agar hak-hak pribadi atlet *E-Sport* sebagai buruh/pekerja terlindungi agar terjalinnya hubungan kerja yang sehat antara atlet dan tim *E-Sport*. Oleh sebab itu alasan yang disebutkan di atas bisa menjadikan terjadinya sengketa pembajakan atlet *E-Sport* oleh manajemen tim lain.

Dalam Pasal 102 Undang Undang Keolahragaan disebutkan:

1. Penyelesaian sengketa keolahragaan diupayakan melalui musyawarah dan mufakat yang dilakukan oleh induk organisasi cabang olahraga.
2. 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.

⁶Amanda dan Yoshi, “Kegelisahan Donkey tentang Hak Atlet Esport : Belum Fair”, (<https://www.indosports.com/news/mobile-legends/yurino-donkey-perlindungan-hak-pemain-esports>, Diakses pada Tanggal 13 April 2023)

3. Apabila penyelesaian sengketa sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak tercapai, penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui pengadilan yang sesuai dengan yurisdiksinya.⁷

Rumusan Pasal diatas tidak jelas menyebutkan badan arbitrase mana yang berwenang untuk menangani sengketa keolahragaan. Jika kita tinjau pada Ayat (3) pasal 102 di atas tidak disebutkan secara jelas pengadilan apa yang sesuai untuk menangani sengeketa keolahragaan, karena seperti yang kita ketahui tidak semua sengketa olahraga dapat diselesaikan melalui jalur pengadilan. Sehingga dapat dikatakan Undang-Undang Keolahragaan masih terkesan kabur dan tidak jelas.

Serta dalam bab XXII pasal 43 Peraturan PBESI no.034/PBESI/B/VI/2021 disebutkan:

1. Atlet Profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir, dan Perwakilan Tim dapat mengajukan 44 Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan kepada PBESI untuk menyelesaikan sengketa yang terjadi di antara pihak yang terdaftar.
2. Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran diluar pertandingan sebagaimana dimaksud ayat (1) akan dipelajari dan ditanggapi oleh PBESI dalam jangka waktu 14 (empat belas) hari kerja sejak diterimanya Permohonan Penyelesaian Sengketa tersebut.

⁷ Penjelasan Undang-Undang Kelolahragaan Nomor 11 Tahun 2022 Pasal 102.

3. Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan yang disampaikan oleh pihak yang terdaftar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat diterima atau ditolak oleh PBESI.
4. Dalam hal PBESI menerima Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan, maka dalam jangka waktu 14 (empat belas) hari kerja sejak Permohonan Penyelesaian Sengketa dinyatakan diterima oleh PBESI, PBESI akan mengundang semua pihak yang bersengketa untuk hadir dalam pertemuan Mediasi.
5. Apabila setelah lewat jangka waktu sebagaimana ditentukan pada ayat (2) PBESI tidak menanggapi Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan, Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan dianggap ditolak oleh PBESI.

Penjelasan rumusan pasal 43 ayat (1) bahwa PBESI hanya menerima penyelesaian sengketa bagi tim yang terdaftar di PBESI saja, selanjutnya pada ayat (4) menyebutkan bawasannya jika terjadi kasus sengketa proses penyelesaiannya hanya maksimal sampai mediasi tidak disebutkan peradilan khusus yang menangani sengketa yang terjadi di lingkup *E-Sport*. Sehingga dapat diasumsikan bahwa proses penyelesaian jika terjadi sengketa dari PBESI hanya maksimal melalui mediasi dirasa belum memenuhi rasa keadilan bagi pihak yang bersengketa.

Salah satu kasus pembajakan yang pernah terjadi yaitu antara tim GGWP *E-Sport* dan Evos *E-Sport* di mana atlet atau player game dari divisi *Arena of Valor (AOV)* yang bernama Ilham Bahrul dari tim GGWP *E-Sport*

yang masih terikat kontrak dengan tim GGWP *E-Sport* oleh tim Evos *E-Sport* dibajak atau tim Evos *E-Sport* melakukan pembajakan, dengan adanya kejadian tersebut tim Evos *E-Sport* diberikan hukuman teguran oleh pihak penyelenggara turnamen dari *game Arena of Valor (AOV)* karena setelah investigasi dan terbukti melakukan perekrutan secara ilegal.⁸

Dengan adanya contoh kasus dicatas penyebab terjadinya pembajakan atlet bisa terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman antara salah satu atau kedua belah pihak antara atlet dan manajemen tim terkait kontrak yang telah di sepakati bersama serta klausa kontrak yang mana hanya menguntungkan salah satu pihak yaitu pihak manajemen tim saja dan merugikan hak atlet seperti tidak boleh bergabung dengan tim lain padahal jangka waktu kontrak sudah habis, serta kesenjangan posisi tawar menawar perihal gaji atlet antara kedua belah pihak yaitu atlet dan manajemen tim adapula penunggakan gaji bagi atlet, sehingga menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya sengketa pembajakan atlet *E-sport*.

Pembajakan atau *poaching* sangat umum terjadi karena kurangnya dedikasi yang setara untuk melahirkan dan mempromosikan atlet berbakat di Indonesia. Seringkali *poaching* atau pembajakan atlet ini dilakukan untuk kepentingan prestise suatu daerah semata. Dalam olahraga tradisional di Indonesia seperti sepak bola, voli, dan olahraga lainnya, termasuk bidang *E-sports* di Indonesia. Berbagai daerah di Indonesia berlomba-lomba mencari atlet terbaik untuk mewakili daerahnya dalam ajang Pekan Olahraga Nasional

⁸ <https://kincir.com/amp/game/mobile-game/poaching-kasus-atlet-esports-xrLrGBfxZk7w>. Diakses pada tanggal 15 April 2022.

(PON), sehingga banyak terjadi pembajakan atlet yang mana atlet daerah tertentu memutuskan untuk melakukan mutasi ke daerah lain untuk mewakili daerah tempat atlet tersebut bermutasi.⁹

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas serta untuk membahas lebih lanjut mengenai pengaturan hukum *E-Sport* serta bagaimana penyelesaian sengketa terhadap praktik pembajakan atlet *E-Sport* antara atlet *E-Sport* dengan manajemen tim dan manajemen tim dengan manajemen tim lain, maka dari itu dilakukan penelitian yang berjudul “**Penyelesaian Sengketa Pembajakan Atlet *E-Sport* Berdasarkan Sistem Hukum Indonesia.**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan yang terdapat dalam latar belakang masalah tersebut, guna untuk menghindari penyimpangan-penyimpangan dalam pembahasan nantinya, maka penulis akan menekankan pokok bahasan atau rumusan masalah meliputi:

1. Bagaimana pengaturan olah raga elektronik (*E-sport*) di Indonesia?
2. Bagaimana penyelesaian sengketa pembajakan atlet *E-sport* berdasarkan sistem hukum Indonesia dan hukum islam?

⁹ Cantika Maulidea & Ahmad Mahyani, Pencegahan Pembajakan Atlet E-Sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim E-Sports, *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 2(3), 2022, hlm. 760-782

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengaturan olah raga elektronik (*E-sport*) di Indonesia.
2. Untuk mendeskripsikan penyelesaian sengketa pembajakan atlet *E-sport* berdasarkan sistem hukum Indonesia dan hukum islam.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang menjadi fokus kajian penelitian ini dan tujuan yang ingin dicapai maka peneliti ingin memberikan manfaat yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran terhadap pemecahan permasalahan yang sering terjadi dalam hubungan kerja antara atlet *E-Sport* dan tim *E-Sport* bahkan tim *E-Sport* dengan tim *E-Sport* lain. Terutama masalah-masalah yang terkait problematika hukum dalam sengketa pembajakan atlet *E-sport* yang melibatkan atlet *E-Sport* dan tim *E-sport*, dan bagaimana penyelesaian sengketa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terkait bentuk-bentuk penyelesaian sengketa yang bisa

digunakan para pihak ketika terjadi pembajakan antara atlet *E-Sport* dan tim *E-sports*.

E. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

Dalam hal mempermudah pemahaman mengenai judul penelitian “Penyelesaian Sengketa Pembajakan Atlet *E-sport* Berdasarkan Sistem Hukum Indonesia ”, maka penulis akan memberikan penegasan sebagai berikut:

a. Penyelesaian Sengketa

Sengketa merupakan pertentangan atau konflik permasalahan yang terjadi antar individu atau kelompok yang mempunyai hubungan atau kepentingan yang sama atas objek kepemilikan, yang menimbulkan akibat hukum antara satu dengan yang lain. Pertentangan atau sengketa dapat bersifat publik maupun bersifat privat atau keperdataan dan bisa terjadi baik dalam lingkup lokal, nasional maupun internasional.¹⁰ Sengketa dapat terjadi antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok, antara kelompok dengan kelompok, antara perusahaan dengan perusahaan, antara perusahaan dengan negara, antara negara satu dengan yang lainnya, dan sebagainya. Berikut adalah beberapa definisi sengketa

¹⁰ Witasari, Aryani, 2021, *Mediasi Untuk Bisnis E-Commerce*. Semarang : UNISSULA PRESS, hlm.11

yang dikutip dari berbagai sumber, yaitu menurut Chomzah¹¹, sengketa adalah pertentangan antara dua pihak atau lebih yang berawal dari persepsi yang berbeda tentang suatu kepentingan atau hak milik yang dapat menimbulkan akibat hukum bagi keduanya.

b. Pembajakan

Pembajakan 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 atau melakukan pembajakan atlet yang masih menjadi bagian dari tim lain, hal demikian sudah jelas bahwa tindakan ini tidak etis serta bisa dikatakan ilegal. Secara langsung merekrut atlet yang masih memiliki kontrak juga masuk dalam istilah Pembajakan.¹²

c. Atlet

Atlet menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian atlet memiliki arti olahragawan, terutama yang mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan).¹³ Sedangkan Olahragawan adalah pengolahragaya yang

¹¹ Chomzah, Ali Achmad. 2003. *Seri Hukum Pertanahan III Penyelesaian Sengketa Hak Atas Tanah dan Seri Hukum Pertanahan IV Pengadaan Tanah Instansi Pemerintah*. Jakarta: Prestasi Pustaka, hlm.14

¹² Yodik Prastya, "Apa itu Poaching?", <https://kliktwc.co.id/apa-itu-poaching/>, diakses pada 14 April 2023.

¹³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Atlet", diakses dari <https://kbbi.web.id/atlet>, diakses pada tanggal 14 April 2023.

mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan dengan penuh dedikasi untuk mencapai prestasi.

d. Tim E-Sport

E-sports merupakan suatu bidang olahraga yang memanfaatkan media alat elektronik untuk menjalankan aktivitasnya seperti *smartphone*, komputer, konsol dan lain-lain. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021, *E-Sport* adalah cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan game yang diakui secara nasional oleh pengurus besar *E-Sport* Indonesia. Di dalam olahraga *E-Sport* terdapat tim *E-Sport*. Tim *E-Sport* merupakan sebuah agensi atau perkumpulan yang diketuai oleh sebuah manajemen dan mengelola pemain game mulai dari pemain amatiran sampai dengan profesional.

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas maka secara operasional yang dimaksud “Penyelesaian Sengketa Pembajakan Atlet *E-Sport* Berdasarkan Sistem Hukum Indonesia”, adalah penelitian yang berkaitan dengan bagaimana penyelesaian sengketa pembajakan yang terjadi antara atlet *E-Sport* yang terikat kontrak dengan tim *E-Sport* dengan tim *E-Sport* lain yang direkrut secara diam-diam kemudian dikaji berdasarkan hukum positif dan fiqh siyasah.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memberikan gambaran yang utuh dan terpadu terkait dengan sistematika penulisan skripsi juga mempermudah pembahasan dalam penulisan maka tulisan ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas terkait dengan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, serta rencana sistematika pembahasan terkait “Penyelesaian Sengketa Pembajakan Atlet *E-Sport* Berdasarkan Sistem Hukum Indonesia”

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas terkait pada bab ini peneliti akan menguraikan tentang teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

BAB III KAJIAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dilakukan pembahasan rumusan masalah dan kajian teori terkait permasalahan “Penyelesaian Sengketa Pembajakan Atlet *E-Sport* Berdasarkan Sistem Hukum Indonesia”. Di mana teori yang akan dimasukkan adalah dari pakar-pakar ahli hukum buku ataupun kepustakaan dan penelitian terdahulu.

BAB III KAJIAN PEMBAHASAN LANJUTAN

Dalam bab ini membahas terkait pembahasan lanjutan bagaimana “Penyelesaian Sengketa Pembajakan Atlet *E-Sport* Berdasarkan Sistem Hukum Indonesia”

BAB IV ANALISIS DATA

Dalam bab ini akan dibahas terkait dengan pembahasan atau analisis data yang diperoleh, dimana data akan digabungkan, serta dianalisis. Dan data yang diperoleh dalam penelitian ini akan disajikan dalam bentuk analisis-deskriptif, guna untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini,

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari penelitian “Penyelesaian Sengketa Pembajakan Atlet *E-Sport* Berdasarkan Sistem Hukum Indonesia”