

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakekatnya, semua manusia dari anak kecil hingga orang dewasa membutuhkan olahraga. Olahraga adalah serangkaian tindakan fisik yang disengaja yang dilakukan oleh individu secara teratur dan terencana dengan tujuan meningkatkan kapasitas fungsional mereka.³ Latihan yang terencana dan konsisten biasanya akan menjadi faktor yang paling menguntungkan dalam proses kontur tubuh. Ada banyak jenis olahraga yang dapat diikuti siapa saja, dan dilakukan karena berbagai alasan.

Pada Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Sistem Olahraga Nasional mengatur tentang undang-undang terkait olahraga dan hal-hal lain di Indonesia. Definisi olahraga diberikan sebagai berikut dalam Pasal 1 ayat 1 UU Keolahragaa: "Olahraga adalah semua kegiatan yang melibatkan pikiran, tubuh, dan jiwa secara terpadu dan sistematis untuk mendorong, membina, dan mengembangkan potensi fisik, spiritual, sosial, dan budaya."⁴ Dengan pengetahuan ini dalam pikiran, olahraga dapat didefinisikan sebagai bentuk fisik dan pelatihan

³ Giriwijoyo S, "*Ilmu Faal Olahraga (Fisiologi Olahraga): Fungsi Tubuh Manusia pada Olahraga untuk Kesehatan dan Prestasi*" (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013) hlm. 30.

⁴ Undang-Undang R.I., Nomor 11 Tahun 2022, "*Sistem Keolahragaan Nasional*" Pasal 1 Nomor 1.

spiritual untuk tubuh.⁵ Selanjutnya, perlu ada aktor olahraga yang juga atlet dan olahragawan dalam olahraga; Ada perbedaan dalam pemahaman antara seorang atlet dan olahragawan. Seseorang yang berolahraga untuk mencapai potensi penuh mereka fisik, spiritual, sosial, dan budaya dianggap sebagai olahragawan. Istilah "olahragawan" didefinisikan sebagai berikut pada Pasal 1 Ayat 6 UU Sistem Keolahragaan: "Olahragawan adalah pelaku olahraga yang mengikuti latihan rutin dan kejuaraan olahraga secara teratur, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan untuk mencapai prestasi."⁶

Di Indonesia, ada banyak jenis olahraga. Sepak bola, bola basket, bola voli, bulu tangkis, dan olahraga lainnya ada di antara mereka. Banyak dari olahraga ini telah dipraktikkan, dan beberapa bahkan telah masuk dan berpartisipasi dalam kejuaraan internasional, termasuk yang diadakan di Indonesia. Olahraga yang dimainkan dalam kompetisi atau dipertandingkan termasuk dalam definisi olahraga prestasi di bawah Undang - Undang Keolahragaan Pasal 1 Ayat 12 yang menyatakan bahwa: "Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang,

⁵ Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, "Olahraga dan Manfaat Bagi Kesehatan", (23 Desember 2016) : hlm. 1, diakses dari www.depkes.go.id/development/site/depkes/pdf.php?id=1-16122300002, diakses tanggal 20 November 2023.

⁶ Undang-Undang R.I., Nomor 11 Tahun 2022, "Sistem Keolahragaan Nasional" Pasal 1 Nomor 6.

dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk meraih prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan."⁷

Kegiatan olahraga di masa kini telah berkembang pesat dan sekarang tidak hanya terdiri dari yang diatur oleh Undang-Undang Sistem Olahraga yang semata-mata bergantung pada kecakapan fisik dan spiritual tetapi juga yang bergantung pada kecerdikan, kreatifitas, dan teknologi yang terus meningkat. Maraknya industri olahraga yang dikenal dengan *e-Sports* merupakan salah satu bentuk perkembangan olahraga modern.⁸

Menurut artikel Dunia Games, mahasiswa Stanford University dikreditkan karena memulai sejarah *e-Sports*; dengan kata lain, mereka mungkin dianggap sebagai pelopor *e-Sports* pertama. Pada bulan Oktober 1972, turnamen video game pertama dimulai karena para perintis ini. Saat itu, siswa Stanford dapat memenangkan langganan satu tahun gratis ke majalah Rolling Stone dengan bersaing dalam permainan Spacewar. Namun, masih banyak orang yang bersemangat untuk bermain di pertandingan ini. Atari Space Invaders Tournament, yang berlangsung pada tahun 1980 dan menarik 10.000 pemain, adalah salah satu

⁷ Undang-Undang R.I., Nomor 11 Tahun 2022, "Sistem Keolahragaan Nasional" Pasal 1 Nomor 13.

⁸ Maulana Saputra, "Perkembangan Olahraga Di Era Sekarang" Kompasiana, 30 Oktober 2019.

kompetisi video game terbesar dan terbaik yang pernah ada. Jumlah yang cukup besar pada masa itu.⁹

Tahun 1990-an melihat tingkat perkembangan yang lebih cepat, seiring dengan pertumbuhan sektor PC dan kemajuan game PC, yang dibantu oleh perluasan internet. Esports mulai berkembang pada tahun 1990-an dan berpotensi berkembang menjadi sebesar dan seterkenal *e-Sports* saat ini. Kompetisi video game tingkat dunia terutama yang berfokus pada olahraga, balap, dan game tempur, pertama kali disponsori oleh perusahaan raksasa seperti Nintendo dan Blockbuster. Pada awal dekade 2000-an mulai muncul World Cyber Games (WCG) dan Electronic Sports World Cup (ESWC) yang membawa revolusi teramat besar bagi industri *e-Sports*. Salah satu game yang paling terkenal untuk dilombakan adalah game DOTA2 sebuah game bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang berhasil menarik jutaan penikmat dari seluruh dunia. Game DOTA2 saat ini merupakan perlombaan *e-Sports* dengan total hadiah terbanyak dalam sepanjang sejarah untuk setiap tahunnya yang bernama The International (TI).

E-Sports memiliki kesamaan dengan olahraga tradisional, terutama dalam kebutuhan akan strategi dan kerja tim. Pemain harus menganalisis gerakan lawan mereka, seperti dalam catur di mana persaingan strategis adalah kuncinya. Selain

⁹ Ikhsan Andita, "Perkembangan Sejarah eSports", (Dunia Games, 2020), diakses pada 21 februari 2024.

itu, mirip dengan olahraga tim seperti bola voli atau sepak bola, *e-Sports* melibatkan kompetisi berbasis tim, terutama dalam game yang diklasifikasikan sebagai MMOG (Massively Multiplayer Online Games). Di Indonesia, industri *e-Sports* merupakan salah satu bidang olahraga yang tergolong masih baru. Walaupun demikian, Indonesia memiliki banyak atlet profesional dalam cabang *e-Sports*, yang biasa disebut oleh banyak orang dengan istilah “Pro-player” atau pemain profesional.

Pemerintah Republik Indonesia sedang melakukan upaya untuk mendukung industry *e-Sports* di Indonesia karena antusiasme negara, yang ditunjukkan dengan pembentukan Pengurus Besar *e-Sports* Indonesia (PBESI), yang telah disetujui Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Selain itu, ada asosiasi lain yang mendukung *e-Sports*, termasuk Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia (IESPA), Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), Asosiasi Game Indonesia, dan asosiasi tambahan. Meskipun jumlah pemain melimpah, namun tidak semuanya sesuai dengan definisi atlet *e-Sports* dan tidak semuanya mampu bersaing dalam pertandingan penting, terutama yang dimainkan secara internasional. Atlet profesional dan pemain amatir adalah dua kategori di mana atlet *e-sports* berada di bawah Peraturan Pengurus Besar *e-Sports* Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan kegiatan *e-Sports* di Indonesia. Sebuah perusahaan harus serius dalam mencari pemain yang memiliki potensi serta dapat diandalkan dalam pertandingan karena menemukan pemain hebat juga sulit bagi

tim *e-Sports*. Pertimbangan ketat harus diberikan pada pemilihan pemain karena mengelola tim dan pemain itu mahal. Secara alami, semua tim *e-Sports* bertujuan untuk merekrut pemain dengan keterampilan bermain di atas rata-rata.

Sampai sekarang, undang-undang *e-sports* Indonesia hanya mencakup pelaksanaan aktual dari kegiatan *e-sports*. Jumlah jam yang dapat dimainkan atlet e-sport, terutama mereka yang masih muda dan masih terdaftar di sekolah, tidak secara eksplisit diatur oleh undang-undang. Melihat penyakit ini dapat membuat peserta e-sport muda rentan terhadap penyalahgunaan. Jam bermain atlet dapat ditentukan secara bebas oleh perusahaan atau tim *e-sports*, mengabaikan hak akademik dan waktu henti yang seharusnya disediakan untuk atlet muda. Mengingat bahwa beberapa masalah yang disebutkan di atas termasuk pekerja kecil, sangat penting bahwa penelitian membahas perlindungan hukum yang tersedia untuk peserta e-sport di bawah umur.

Tidak dapat dipungkiri bahwa orang Indonesia dari semua lapisan usia terlibat dalam industri *e-Sports*. Tidak ada batasan usia untuk bermain game, setiap orang dapat sesuka hati memainkan game favorit mereka. Namun, tidak diragukan lagi bahwa target pasar game online adalah anak-anak. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa populasi pengguna game online terbesar adalah anak – anak hingga remaja. Menurut hasil survei dari Decision Lab tahun 2018, pemain game online di Indonesia rata-rata berusia 16 hingga 24 tahun, atau 27% dari populasi. Menurut Griffiths, remaja lebih senang menghabiskan waktu bermain game daripada orang

dewasa. Remaja tidak hanya senang mencoba hal baru seperti bermain game, tetapi mereka juga mudah tertarik dan mengikuti perkembangan terbaru agar tidak ketinggalan zaman (Jordan & Andersen, dalam Novrialdy, 2019).

Terdapat fenomena yang cukup unik akibat minat tinggi anak-anak terhadap game menyebabkan banyak pemain game yang sangat mahir, bahkan melampaui orang dewasa. Sebagai contoh, banyak anak-anak yang memenangkan kejuaraan nasional dan internasional. Ini dapat menunjukkan bahwa industri *e-Sports* telah menyebar ke anak-anak lebih dari sekedar bermain game online. Salah satu dari mereka adalah pemain game sepak bola profesional muda yakni, Rizky Faidan dari tim *e-Sports* ZEUS, yang menjadi runner up di kejuaraan Pro Evolution Soccer League World Finals 2019 di Inggris, tahun 2019 lalu. Ketika itu, Rizky masih berumur 16 tahun dan berhasil mencapai prestasi yang membanggakan negara Indonesia di tingkat internasional.¹⁰

Berdasarkan dari kasus di atas menunjukkan bahwa industri ini telah berkembang sampai menjangkau anak - anak, terutama dalam hal game online. Banyaknya minat dan potensi yang dimiliki anak - anak dalam bermain game menjadikan alasan Tim *e-Sports* tertarik untuk memberikan wadah kepada anak - anak yang mungkin mempunyai bakat untuk bermain game. Perusahaan yang memiliki Tim *e-Sports* tidak hanya memberikan bimbingan dan pembinaan, tetapi

¹⁰ Hanif Sri Yulianto, “Indonesia Raih Peringkat Kedua PES League World Finals 2019”, (Bola, 2019) , diakses pada 21 Februari 2024.

juga merekrut anak - anak muda yang potensial ini untuk dijadikan atlet profesional dan menjadi aset perusahaan untuk sekarang dan di masa depan.

Pada dasarnya pemain profesional yang dikontrak oleh perusahaan *e-Sports* harus mengikuti latihan, pembinaan, dan perlombaan yang telah disepakati oleh pihak perusahaan, bagi pemain yang bergabung menjadi atlet *e-Sports*. Untuk atlet, bentuk kesepakatan yang paling umum biasanya berupa kontrak kerja, yang diatur oleh UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. Isi kontrak ini meliputi hak-hak dan kewajiban antara pihak Tim *e-Sports* dan atlet *e-Sports* yang berisi waktu kerja atau waktu latihan atlet untuk bermain game, metode penyelesaian sengketa, serta pembayaran upah atau gaji.¹¹ Berdasarkan ketentuan UU Ketenagakerjaan mengenai pekerja dibawah umur, atlet dibawah umur harus dilindungi secara hukum dari tahap perjanjian kerja sampai pemenuhan hak-haknya sebagai pekerja dibawah umur. Hal ini sangat beresiko karena mengingat banyaknya atlet profesional e-Sports yang tidak memenuhi syarat secara umur.

Secara konkrit tidak ada kasus yang benar-benar terjadi pada atlet *e-Sports* di bawah umur; masalah ini biasanya hanya gosip atau desas-desus dan diselesaikan secara kekeluargaan dan tidak sampai ke pengadilan. Namun, menurut JORPRES (Jurnal Olahraga dan Prestasi), "Selama ini atlet *e-Sports* bermain 8-9 jam per hari untuk menjadi pemain terbaik." Untuk menjadi pemain terbaik, olahraga lain

¹¹ Agung, I. P. S., (2021), "Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur," *Jurist-Diction*, Volume 4 Nomor 6, hlm 2365.

memiliki rutinitas yang sama. Namun, mereka dilakukan dengan cara yang berbeda. Atlet profesional membutuhkan banyak perhatian, dedikasi, praktik, persiapan, stamina, dan mental. Ketua Asosiasi *E-Sports* Indonesia Eddy Lim menyatakan, "Sama halnya dengan dua olahraga: olahraga elektronik / *e-Sports* (atlet digital profesional) dan olahraga konvensional (atlet olahraga real)."¹² Dari pernyataan bahwa bermain atlet selama 8 hingga 9 jam per hari dapat melanggar hak seorang anak yang seharusnya memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan seperti anak seusianya. Selain itu, lama waktu bermain juga dapat berdampak negatif pada kesehatan seorang anak yang masih dalam tahap perkembangan. Selanjutnya, tanpa aturan kontraktual untuk atlet *e-Sports*, baik klub maupun atlet hanya mementingkan kepentingan pribadi mereka dan mengabaikan hak dan kewajiban masing-masing. Akibatnya, mereka berpotensi mengalami kerugian materil maupun immateril.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka saya sebagai penulis akan meneliti kedalam bentuk skripsi, yang berjudul **“Perlindungan Hukum Bagi Atlet *E-Sports* Dibawah Umur Dalam Perspektif Undang - Undang NO. 11 TAHUN 2022 Tentang Keolahragaan dan Peraturan PBESI”**.

¹² Fadilah Kurniawan, “*E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian*” JORPRES (Jurnal Olahraga dan Prestasi), 15 (2), 2019, 61-66.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan uraian latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keabsahan hubungan kerja antara tim *e-Sports* dengan atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja dibawah umur?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja dibawah umur yang dilanggar hak – hak normatifnya?
3. Bagaimana pandangan Islam terhadap perlindungan atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja dibawah umur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi keabsahan hubungan kerja antara tim *e-Sports* dengan atlet *e-Sports* dibawah umur.
2. Menganalisis perlindungan hukum yang malindungi hak – hak atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja dibawah umur.
3. Untuk mengetahui perspektif Islam terhadap perlindungan atlet *e-Sports* dibawah umur.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat atau kegunaan untuk pemerintah maupun masyarakat :

1. Penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan yang nyata terkait mekanisme keabsahan kontrak antara atlet e-Sports dibawah umur dengan Tim e-Sports professional.
2. Penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberi pandangan bagi pemerintah maupun masyarakat bahwa setiap anak memiliki hak untuk bisa mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan syarat yang diatur pada peraturan perundang – undangan.
3. Penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bahwa adanya peraturan yang melindungi hak – hak atlet e-Sports dibawah umur merupakan suatu kemashlahatan bagi orang tua / wali yang ingin mengembangkan bakat dan minat anak mereka.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman istilah dalam judul ini antara peneliti dengan pembaca, maka peneliti perlu menjelaskan istilah pada judul “Perlindungan Hukum Bagi Atlet *E-Sport* Dibawah Umur Dalam Perspektif Undang - Undang NO. 11 TAHUN 2022 Tentang Keolahragaan dan Peraturan PBESI”.

1. Penegasan Konseptual

a) Perlindungan Hukum

Pengertian perlindungan hukum adalah segala daya upaya yang dilakukan secara sadar oleh setiap orang maupun lembaga pemerintah, swasta yang bertujuan mengusahakan pengamanan, penguasaan dan pemenuhan kesejahteraan hidup sesuai dengan hak-hak asasi yang ada sebagaimana di atur dalam Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia.¹³ Dengan kata lain perlindungan hukum sebagai suatu gambaran dari fungsi hukum, yaitu konsep dimana hukum dapat memberikan suatu keadilan, ketertiban, kepastian, kemanfaatan dan kedamaian.

b) Atlet *E-Sport*

Atlet atau olahragawan merupakan seseorang yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan olahraga secara teratur, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan untuk mencapai prestasi. Sedangkan *e-Sport* (olahraga elektronik) merupakan istilah untuk kompetisi permainan video yang dihubungkan dengan perangkat baik komputer maupun *smartphone*, biasanya dimainkan secara jamak, dimana para pemainnya tersebut merupakan para profesional. Jenis permainannya bermacam-macam, tapi yang paling populer adalah jenis tembak-menembak orang-pertama, dan

¹³ <http://tesishukum.com/pengertian-perlindungan-hukum/> di akses pada tanggal 25 november 2023.

arena pertarungan multi-pemain. Artinya, atlet *e-Sport* adalah seseorang pemain profesional yang berlatih dengan serius dan bersungguh-sungguh untuk mendapatkan prestasi pada olahraga elektronik atau *e-Sport* dalam hal ini biasa juga disebut sebagai Pro-player.

c) Dibawah Umur

Bahwa antara peraturan perundang-undangan memiliki batasan usia yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya, namun terdapat pula peraturan perundang-undangan yang memiliki persamaan dalam mengatur batasan usia untuk anak. Dalam tulisan ini menjadikan anak sebagai sorotan utama terlebih dalam hal mempekerjakan anak dibawah umur. Penulis sendiri menggunakan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan sebagai acuan kategori usia anak yakni, sesuai dalam ketentuan Pasal 1 angka 26 UU Ketenagakerjaan mengemukakan bahwa anak merupakan setiap orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun.

2. Penegasan Operasional

Mengacu pada penegasan konseptual di atas, sehingga penegasan operasional “Perlindungan Hukum Bagi Atlet *E-Sport* Dibawah Umur Dalam Perspektif Undang - Undang NO. 11 TAHUN 2022 Tentang Keolahragaan dan Peraturan PBESI” adalah cara peneliti untuk mengetahui subjek hukum terkait perlindungan atlet di bawah umur dan analisis hukum terkait peraturan yang

mewadahi atlet *e-Sport*. Sehingga setelah dilakukannya analisis tersebut, harapannya bisa memberi sumbangsih pengetahuan tentang perlindungan atlet *e-Sport* di bawah umur di Indonesia.

F. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi harus disusun dengan cara berikut agar pembahasan dapat disusun dengan rapi dan sistematis:

Bab I Pendahuluan, pada bab pertama berisi tentang konteks fokus penelitian, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan mengenai Perlindungan Hukum Bagi Atlet *E-Sport* Dibawah Umur.

Bab II Tinjauan Pustaka, pada bab kedua memuat tentang landasan teoritis dan landasan konseptual yang berkaitan dengan Perlindungan Hukum Bagi Atlet *E-Sport* Dibawah Umur. Dimana teori yang dipaparkan diperoleh dari temuan penelitian atau pendapat para pakar hukum terkait penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini memuat tentang gambaran umum terkait dengan metode atau teknik yang digunakan dalam penelitian Perlindungan Hukum Bagi Atlet *E-Sport* Dibawah Umur. Dimana penelitian ini dilakukan dengan metode yuridis normatif. Pada bab ini juga berisi tentang,

sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Analisis Data, pada bab ini memiliki ketentuan berisi tentang temuan penelitian yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan secara langsung terkait Perlindungan Hukum Bagi Atlet *E-Sport* Dibawah Umur. Setelah paparan data diperoleh selama kegiatan penelitian telah dipaparkan, maka hal berikutnya memaparkan temuan yang dilakukan secara langsung pada sumber penelitian. Dimana temuan penelitian akan dianalisis guna mendapatkan kesimpulan sementara atas penelitian yang dilakukan.

Bab V Penutup, Pada bab ini peneliti akan memaparkan penutup yang berisi tentang kesimpulan yang berkaitan dengan Perlindungan Hukum Bagi Atlet *E-Sport* Dibawah Umur. Kemudian juga mencakup saran yang diberikan oleh peneliti terkait.