

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Olahraga merupakan kegiatan yang biasa dilakukan oleh manusia untuk menyegarkan diri serta untuk meningkatkan kesehatan baik jasmani maupun rohani. Kegiatan olahraga dapat dilakukan oleh siapa saja dengan berbagai jenis cabang kegiatan olahraga, serta dilakukan untuk berbagai tujuan. Di Indonesia, ketentuan mengenai olahraga dan aktivitas lainnya yang berhubungan dengan olahraga diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (selanjutnya disebut sebagai Undang-Undang Olahraga). Pada Pasal 1 Nomor 1 Undang-Undang Olahraga dijelaskan pengertian olahraga sebagai berikut:² *“Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial, dan budaya”*.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa, olahraga merupakan aktivitas untuk melatih tubuh seseorang baik secara jasmani maupun rohani.³ Olahraga di Indonesia terdiri dari berbagai cabang kegiatan. Beberapa di antaranya, yaitu sepak bola, basket, voli, badminton

² Undang-Undang R.I., Nomor 11 Tahun 2022, “*Sistem Keolahragaan Nasional*” Pasal 1 Nomor 1.

³ Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, “*Olahraga dan Manfaat Bagi Kesehatan*”, (23 Desember 2016). Hal. 1, diakses www.depkes.go.id/development/site/depkes/pdf.php?id diakses tanggal 28 Agustus 2025.

dan berbagai cabang kegiatan olahraga lainnya. Pada cabang kegiatan olahraga tersebut telah banyak dilakukan dan bahkan sudah dipertandingkan pada berbagai perlombaan atau kompetisi di ajang pertandingan secara internasional, termasuk di Indonesia. Menurut Undang-Undang Olahraga, olahraga yang dipertandingkan pada ajang pertandingan olahraga dapat dikatakan sebagai olahraga prestasi. Pasal 1 Nomor 12 Undang-Undang Olahraga menjelaskan mengenai pengertian olahraga prestasi, sebagai berikut:⁴ *“Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan”*.

Olahraga prestasi yang dipertandingkan dalam suatu kompetisi dilakukan oleh olahragawan yang sudah terlatih dalam cabang olahraga tertentu. Olahragawan merupakan orang yang sudah mengikuti pelatihan cabang olahraga tertentu dan telah menjalani pembinaan dan persiapan fisik, mental, dan teknik pada cabang olahraga yang mereka ikuti. Pada Pasal 1 nomor 6 Undang-Undang Sistem Keolahragaan menjelaskan pengertian olahragawan sebagai berikut:⁵ *“Olahragawan adalah Pengolahraga yang mengikuti pelatihan secara teratur dan kejuaraan Olahraga secara teratur, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan untuk mencapai prestasi”*.

⁴ Undang-Undang R.I., Nomor 11 Tahun 2022, “*Sistem Keolahragaan Nasional*” Pasal 1 Nomor 13.

⁵ Undang-Undang R.I., Nomor 11 Tahun 2022, “*Sistem Keolahragaan Nasional*” Pasal 1 Nomor 6.

Oleh karena itu, dapat dikatakan olahragawan yang mengikuti kompetisi merupakan orang yang telah menguasai cabang olahraga yang mereka ikuti pada pertandingan olahraga tersebut. Olahragawan dapat disebut juga sebagai atlet. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian atlet, dijelaskan sebagai berikut:⁶ “*Atlet adalah olahragawan, terutama yang mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan).*” Berdasarkan penjelasan tersebut olahragawan dapat disebut juga sebagai atlet karena memiliki penjelasan yang maknanya sama.

Di zaman modern pada saat ini, kegiatan olahraga telah mengalami perkembangan yang pesat dan tidak hanya meliputi kegiatan olahraga yang diatur dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan yang mengandalkan kekuatan jasmani dan rohani saja, tetapi juga mengandalkan kekuatan pikiran, kreatifitas, dan juga teknologi yang semakin modern. Salah satu perkembangan yang muncul pada saat ini adalah munculnya bidang olahraga yang disebut dengan *e-sports*. *E-sports* sendiri merupakan suatu olahraga baru di bidang elektronik yang melibatkan kompetisi permainan video game. Saat ini, *e-sports* telah menjadi fenomena di industri global yang semakin populer dan banyak digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Antusiasme terhadap *e-sports* semakin tinggi, sehingga tidak mengherankan jika terdapat atlet-atlet muda yang

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, “*Atlet*”, diakses dari <https://kbbi.web.id/atlet> ,diakses pada tanggal 28 Agustus 2025.

bergabung dalam perusahaan *e-sports* untuk mengembangkan minat mereka terhadap dunia video game. Fenomena *e-sports* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Berbagai pengembang game seakan tak mau kalah, menggunakan *e-sports* sebagai salah satu sarana menjual lebih banyak produk buatan mereka.⁷

Pada dasarnya *e-sports* memiliki kesamaan dengan olahraga konvensional lainnya, yaitu membutuhkan sebuah strategi dan kerja sama tim yang mengharuskan pemain menganalisis setiap pergerakan pemain lawan. Hal ini sama seperti olahraga catur, yang sama-sama mengharuskan para pemainnya beradu strategi. Selain itu sama seperti olahraga sepak bola atau basket untuk bertanding, *e-sports* membutuhkan sebuah tim karena kategori game yang ditandingkan dalam *e-Sports* adalah MMOG. Selama ini atlet *E-sport* bermain 8-9 jam perhari untuk menjadi pemain terbaik, olahraga lain pun mempunyai rutinitas hal yang sama meski cara yang dilakukan berbeda. Atlet-profesional-membutuhkan banyak konsentrasi, dedikasi, praktik, persiapan, mental dan stamina.⁸ Di Indonesia sendiri *e-sports* merupakan bidang olahraga yang bisa dibilang masih sangat baru meskipun masih sangat baru, Indonesia sendiri sudah banyak memiliki banyak atlet profesional dalam cabang *e-sports* yang biasa dikenal oleh masyarakat dengan istilah nama *Pro-player* atau pemain profesional.

⁷ F Kurniawan, “*E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*”, JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), Vol. 15 No. (2), 2019, Hal .61-66.

⁸ Khudzaifah,. et al, “*Analisis E-Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru*”, Sinamu: Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin, Volume 4, 2022. Hal. 416-423.

Melihat antusiasme dari berbagai lapisan Masyarakat pemerintah juga berupaya memberikan dukungannya, dukungan dari pemerintah Indonesia untuk *e-sports* di Indonesia sendiri terbukti dari adanya Pengurus Besar *e-sports* Indonesia (PBESI) yang diakui oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Selain itu ada organisasi asosiasi pendukung *e-sports* lainnya seperti Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia (IESPA), Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), Asosiasi Game Indonesia, dan lainnya. Meskipun ada banyak pemain tidak semua pemain dapat dikategorikan sebagai atlet *e-sports*, tidak semua pemain dapat berpartisipasi di pertandingan-pertandingan besar terutama pertandingan Internasional. Menurut Peraturan Pengurus Besar *e-sports* Indonesia No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *e-sports* di Indonesia atlet *e-sports* dibagi menjadi 2 kategori yaitu atlet profesional dan pemain amatir. Mendapatkan pemain yang hebat tidaklah mudah juga untuk tim-tim *e-sports* pemilihan pemain harus dilakukan secara ketat karena biaya untuk mengelola tim dan pemain tidaklah murah, sebuah tim harus benar-benar mencari pemain yang sekiranya layak dan dapat diandalkan dalam pertandingan. Pemain yang memiliki kemampuan bermain diatas rata-rata tentu saja menjadi incaran bagi semua tim *e-sports*. Dengan telah dipandanginya *e-sports* sebagai suatu bidang keolahragaan serta tersedianya PBESI sebagai wadah induk organisasi olahraga, maka PBESI berhak untuk

mengeluarkan regulasi terkait berjalannya keolahragaan *e-sports* di Indonesia.⁹

Di Indonesia, saat ini peraturan mengenai *e-sports* hanya terbatas pada pelaksanaan kegiatan *e-sports* itu sendiri. Tak dapat dipungkiri industri *e-sports* di Indonesia digandrungi oleh segala kalangan baik pria dan wanita, anak-anak hingga orang dewasa. Bermain game memang tidak terbatas oleh usia, setiap orang dapat memainkan game favorit mereka. Namun bukan rahasia jika kebanyakan kalangan yang merupakan target dari pasar game online adalah anak-anak. Terjadi fenomena yang cukup unik dalam hal ini, karena dengan tingginya minat dari anak-anak untuk game online maka banyak pemain game online dengan keahlian tinggi dari kalangan anak-anak, yang bahkan keterampilannya melampaui orang dewasa. Tingginya minat dan potensi pemain game yang berasal dari kalangan anak-anak juga menjadi faktor ketertarikan dari perusahaan *e-sports* untuk melakukan pembinaan pada anak-anak yang sekiranya memiliki potensi ini. Berbagai pengaruh positif dari aktivitas *e-sports* tersebut tentunya harus disesuaikan dengan pertimbangan apakah dampak buruk yang akan dihadapi dengan meluas dan masifnya kegiatan ini setimpal dengan keuntungan yang diperoleh atau bahkan dampak buruk tersebut dapat ditekan dengan berbagai metode manajemen aktivitas yang memadai di kemudian hari.¹⁰

⁹ I Mario & I Gede Putra, “Analisis Yuridis Pengaturan Perpindahan Atlet E-Sports Pada Olahraga E-Sports Di Indonesia”, Amandemen: Jurnal Ilmu pertahanan, Politik dan Hukum Indonesia, Vol 1, No2, 2024. Hal. 222-233.

¹⁰ F Hidayatullah, *Aktivitas E-Sports Oleh Siswa Sekolah Menengah Dan Mahasiswa*, Jurnal Pena Edukasi, Vol. 8, No. 1, 2021. Hal. 25-32.

Pemain game profesional yang sudah diambil oleh perusahaan *e-sports* telah berubah status menjadi atlet *e-sports* karena dengan bergabungnya pemain game profesional tersebut, pemain game yang bersangkutan akan secara rutin mengikuti pelatihan, pembinaan, hingga kompetisi yang telah disepakati oleh atlet dengan perusahaan. Bentuk nota kesepakatan yang lazim untuk atlet adalah kontrak kerja dan berpedoman dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan.¹¹

Dalam praktiknya, hubungan hukum antara pemain *e-sports* dan manajemen tim umumnya terjalin melalui kontrak kerja sama. Kontrak ini menguraikan hak dan kewajiban masing-masing pihak, durasi kerja sama, dan klausul tambahan seperti: Pembatasan promosi, transfer, dan hal-hal terkait lainnya. Namun, isu kunci yang sering muncul adalah pencantuman klausul pembekuan dalam kontrak. Klausul pembekuan mengacu pada kondisi di mana manajemen menangguhkan atau membekukan status pemain, baik setelah kontrak berakhir maupun selama perselisihan, sehingga mencegah pemain menerima pembayaran bulanan, bergabung dengan tim lain, atau berpartisipasi aktif dalam kompetisi. Praktik pembekuan kontrak ini pada dasarnya bertujuan untuk melindungi kepentingan manajemen tim *e-sports*. Namun, di sisi lain, kebijakan semacam itu berpotensi merugikan pemain, terutama ketika membatasi kebebasan profesional dan hak finansial mereka tanpa justifikasi atau

¹¹ Yogik Agus Rianto, “*Perlindungan Hukum Bagi 6 Atlet E-Sports Dibawah Umur Dalam Perspektif Undang - Undang NO. 11 TAHUN 2022 Tentang Keolahragaan dan Peraturan PBES*” (Tulungagung, UIN, 2024). Hal.1-6.

kompensasi yang jelas. Sebagai negara hukum, perlu ada suatu perlindungan hukum secara pasti yang diberikan kepada atlet *e-sport* di Indonesia.¹² Berdasarkan berbagai pendapat di atas, permasalahan ini jelas menimbulkan kekhawatiran hukum, terutama terkait perlindungan hak-hak atlet sebagai tenaga profesional.

Perjanjian kerja di industri *e-sports* seringkali disusun secara sepihak oleh satu pihak, yaitu manajemen tim, dan memuat klausul-klausul yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga pihak lain (pemain) tidak memiliki kesempatan untuk bernegosiasi atau mengubah ketentuan-ketentuan tersebut. Kontrak yang timbul akibat penyalahgunaan posisi salah satu pihak dapat bertentangan dengan persyaratan adanya sebab yang sah (*caust*) sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menguraikan unsur-unsur penting suatu perjanjian yang sah. Menurut asas keseimbangan dalam hukum kontrak, masing-masing pihak dalam suatu kontrak harus memiliki hak dan kewajiban yang sama, dan tidak ada pihak yang boleh mendominasi atau menyalahgunakan posisi tawar yang lebih kuat atas pihak lainnya. Asas ini dimaksudkan untuk menegakkan rasa keadilan dan kewajiban antara para pihak yang mengadakan kontrak.

Klausul pembekuan yang diberlakukan secara sepihak atau tidak berdasarkan perjanjian yang adil dapat dianggap sebagai pelanggaran

¹² S Sulubara, *Aturan Hukum Terhadap Atlet E-Sport Terkait Kontrak Kerja*, Eksekusi: Jurnal Ilmu Hukum dan Administrasi Negara, Vol 1, No 3, 2023. Hal 141-151.

terhadap satu atau lebih persyaratan hukum untuk suatu kontrak yang sah. Lebih lanjut, Pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia menetapkan bahwa setiap perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Klausul yang secara tidak proporsional merugikan salah satu pihak dapat melanggar asas ini dan dapat mengakibatkan akibat hukum seperti wanprestasi (wanprestasi) atau bahkan diklasifikasikan sebagai perbuatan melawan hukum (perbuatan melawan hukum). Kurangnya peraturan khusus yang mengatur hubungan kerja dalam industri *e-sports* Indonesia semakin memperkuat urgensi untuk menilai kembali keabsahan klausul kontrak seperti kontrak pembekuan. Terdapat perbedaan yang jelas antara praktik (*des Sein*) dan norma atau cita-cita hukum (*das Sollen*). Penerapan klausul pembekuan oleh tim *e-sports* tidak mencerminkan perlindungan yang memadai terhadap hak-hak pemain dan mengabaikan asas keadilan dalam hubungan kontrak.¹³

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka penulis akan meneliti mengenai kebutuhan kontrak bagi atlet *e-Sport* di Indonesia ke dalam penulisan hukum berbentuk skripsi, yang berjudul “*Analisis Yuridis Klausul Freeze Contract dalam Kontrak Pemain E-sports Mobile Legends Ditinjau Dari KUHPperdata Dan Asas Kebebasan Berkontrak Dalam Muamalah*”.

¹³ Fahrhan Herlianto, “*The Application of Freeze Clauses in Esports Contracts Based on Balances Principle*”, Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum, Vol.15 No.2(2025). Hal. 336-339.

B. Fokus Dan Pernyataan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas bisa dikaji bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Kedudukan Hukum Klausul *Freeze Contract* Dalam Kontrak Pemain *E-Sports* Menurut KUHPerdara Pada Pasal 1320 Dan Pasal 1339?
2. Bagaimana Klausul *Freeze Contract* Sesuai Dengan Prinsip Kebebasan Berkontrak Dalam Muamalah?
3. Bagaimana bentuk perlindungan hukum bagi pemain *e-sports* yang dirugikan akibat adanya klausul *freeze contract* ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kedudukan hukum klausul *freeze contract* dalam kontrak pemain *e-sports Mobile Legends* di Indonesia. Sebagai sebuah fenomena baru dalam praktik perjanjian, klausul ini menimbulkan perdebatan karena membatasi kebebasan pemain untuk berpindah tim, bahkan ketika mereka tidak dimainkan atau tidak mendapatkan hak-hak yang layak. Oleh sebab itu, penelitian ini diarahkan untuk menelaah apakah klausul *freeze contract* dapat dinyatakan sah menurut ketentuan hukum perdata, khususnya dengan mengacu pada syarat-syarat sah perjanjian sebagaimana termuat dalam Pasal 1320 KUHPerdara. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana klausul tersebut selaras dengan asas kebebasan berkontrak yang diatur

dalam Pasal 1338 KUHPerdara, yang pada dasarnya memberikan keleluasaan bagi para pihak untuk menentukan isi perjanjian, sepanjang tidak bertentangan dengan hukum, kepatutan, ketertiban umum, dan kesusilaan. Melalui penelitian ini, penulis juga berusaha mengkaji apakah klausul *freeze contract* justru berpotensi melanggar Pasal 1337 KUHPerdara yang membatasi isi perjanjian agar tidak merugikan salah satu pihak.¹⁴

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menggali pengalaman, pandangan, serta pemahaman narasumber mengenai penerapan klausul *Freeze Contract* dalam kontrak pemain *e-sports Mobile Legends*, serta menganalisisnya berdasarkan ketentuan KUHPerdara dan asas kebebasan berkontrak dalam muamalah. Batasan penelitian berikut disusun untuk menentukan ruang lingkup penelitian agar pembahasan lebih terfokus dan tidak melebar.

1. Pihak-pihak yang terlibat: Penelitian ini hanya akan melibatkan narasumber yang memahami atau memiliki pengalaman terkait kontrak *e-sports*, yaitu pemain *e-sports* aktif atau mantan pemain yang pernah menghadapi isu *Freeze Contract*, manajemen atau pengelola tim *e-sports*, serta akademisi atau ahli hukum yang memiliki pengetahuan tentang hukum perjanjian dan asas kebebasan berkontrak.

¹⁴ M Imam & A Gunadi, “*Legal Protection for Esports Athletes Against Freeze Contract Clauses in Employment Relationships*”, Jurnal Ilmu Hukum Kyadiren, Vol 7, No. 2, 2026. Hal 945-957

2. Lokasi penelitian: Penelitian tidak berfokus pada satu lokasi fisik tertentu, tetapi dilakukan melalui pengumpulan data dari platform *e-sports*, media daring, dokumentasi kontrak, serta studi kepustakaan pada perpustakaan dan repositori akademik. Peneliti juga melakukan wawancara dengan narasumber yang dapat dijangkau secara daring maupun luring sesuai kriteria penelitian.
3. Metodologi: Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, serta teknik pengumpulan data berupa observasi non-partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk menggali dan memahami esensi makna dari pengalaman subjektif individu terkait suatu fenomena. Pendekatan ini membiarkan realitas atau peristiwa terungkap sebagaimana adanya melalui sudut pandang orang yang mengalaminya langsung. Metode ini dipilih untuk memahami secara komprehensif pengalaman para pihak dan makna yang terkandung dalam penerapan klausul *Freeze Contract*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum perdata dan hukum kontrak modern. Melalui

pembahasan mengenai penerapan asas kebebasan berkontrak dalam dunia *e-sports*, penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi ilmiah yang memperkaya kajian mengenai keabsahan dan perlindungan hukum terhadap klausul *Freeze Contract* dalam kontrak pemain *e-sports*. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan akademik mengenai perkembangan hukum perjanjian di era digital dan industri kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Akademisi

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan tambahan dan pedoman bagi mahasiswa serta peneliti hukum lainnya yang tertarik mendalami praktik kontrak dalam industri *e-sports*. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka ruang kajian baru terkait hubungan hukum antara pemain, tim, dan penyelenggara turnamen, serta bagaimana prinsip-prinsip hukum perdata diterapkan dalam konteks tersebut.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya para pemain dan pelaku industri *e-sports*, mengenai hak dan kewajiban hukum yang timbul dari suatu kontrak kerja. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan agar para pemain lebih berhati-hati dalam menandatangani kontrak, terutama yang mengandung klausul *Freeze Contract*, agar

tidak dirugikan oleh perjanjian yang tidak seimbang. Masyarakat diharapkan dapat memahami perlindungan hukum yang diberikan oleh KUHPdata dan asas kebebasan berkontrak terhadap posisi para pihak dalam kontrak *e-sports*.

c. Bagi Pemerintah dan Regulator

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan bagi pemerintah, khususnya lembaga yang berwenang seperti Kementerian Pemuda dan Olahraga serta Kementerian Komunikasi dan Informatika, dalam menyusun regulasi yang lebih jelas terkait praktik kontrak di industri *e-sports*. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan rujukan dalam pembentukan kebijakan yang menjamin perlindungan hukum bagi para pemain sekaligus menjaga keseimbangan hubungan antara pemain dan manajemen tim esports, sehingga prinsip keadilan dan kepastian hukum dapat terwujud.

F. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman antara penulis dan pembaca terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini, yaitu “*Analisis Yuridis Klausul Freeze Contract dalam Kontrak Pemain Esports Mobile Legends Ditinjau dari KUHPdata dan Asas Kebebasan Berkontrak Dalam Muamalah.*” Oleh karena itu, penulis perlu menjelaskan istilah-istilah penting dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Analisis Yuridis

Pengertian analisis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “Penyelidikan pada peristiwa (dapat berupa perbuatan, karangan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya”.¹⁵ Sedangkan pengertian yuridis menurut KBBI adalah “Menurut hukum, dan arti lainnya dari yuridis adalah secara hukum”. Sehingga Analisis Yuridis dapat dimaknai sebagai rangkaian perilaku melihat, mendeskripsikan, dan/atau membangun kembali suatu barang dengan menggunakan parameter hukum sebagai patokannya guna membentuk suatu kesimpulan tentang suatu barang. Dalam istilah awam, analisis hukum juga digunakan oleh masyarakat umum untuk mengevaluasi kegiatan hukum dan dampak hukumnya.¹⁶ Dalam konteks penelitian ini, analisis yuridis dilakukan untuk menilai keberlakuan dan keabsahan klausul *Freeze Contract* dalam kontrak antara pemain dan organisasi *e-sports* menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) dan prinsip Asas Kebebasan Berkontrak.

b. Klausul *Freeze Contract*

Klausul *Freeze Contract* merupakan ketentuan dalam kontrak kerja yang memberikan kewenangan kepada tim atau

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2009, Hal 37.

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2009 Hal 644.

organisasi *e-sports* untuk membekukan masa kontrak pemain dalam keadaan tertentu. Praktik ini pada umumnya diterapkan dengan alasan menjaga stabilitas tim atau mempertahankan hak atas pemain yang dianggap sebagai aset berharga. Namun, di sisi lain, penerapan klausul ini sering menimbulkan ketidakpastian dan kebingungan bagi para pemain, terutama ketika mereka ingin berpindah ke tim lain atau melanjutkan karier di kompetisi berbeda.

Secara substansi, *Freeze Contract* mengandung pengertian bahwa kontrak seorang atlet esports profesional dibekukan sementara waktu, sehingga pemain yang bersangkutan tidak dapat mengikuti turnamen, berpindah tim, maupun menerima upah selama masa pembekuan berlangsung. Kondisi ini menyebabkan pemain kehilangan kebebasan untuk berkompetisi dan memperoleh penghasilan, meskipun tidak ada kegiatan aktif dari pihak tim terhadap dirinya.

Keberadaan klausul *Freeze Contract* menimbulkan perdebatan dari sisi etika dan hukum, sebab praktik ini dapat dianggap membatasi hak-hak pemain secara sepihak dan berpotensi bertentangan dengan prinsip kebebasan berkontrak sebagaimana diatur dalam KUHPerdara. Oleh karena itu, penelitian terhadap klausul ini penting dilakukan untuk menilai keabsahan dan kesesuaiannya dengan hukum perdata Indonesia, sekaligus memahami sejauh mana penerapannya dapat dibenarkan secara

hukum dalam hubungan kerja antara pemain dan organisasi *e-Sports* profesional.¹⁷

c. Kontrak Pemain *E-sports*

Kontrak pemain *e-sports* merupakan kesepakatan tertulis yang mengatur hubungan hukum antara pemain profesional dengan tim *e-sports*, yang memuat berbagai aspek penting seperti jangka waktu kontrak, kompensasi, kewajiban bermain, hak cipta atas konten, serta klausul khusus lain yang relevan dengan industri *e-sports*. Dalam konteks hukum perdata di Indonesia, kontrak pemain *e-sports* seharusnya mencakup seluruh unsur perjanjian, mulai dari tahap negosiasi dan penyusunan perjanjian, di mana para pihak berkewajiban meneliti serta memastikan kebenaran isi dan fakta perjanjian yang disepakati, hingga tahap pelaksanaan perjanjian, di mana para pihak wajib menjalankan substansi kontrak berdasarkan asas kepercayaan, itikad baik, kejujuran, serta keadilan terhadap satu sama lain. Dengan demikian, kontrak yang baik harus disusun secara transparan dan proporsional, agar tidak hanya melindungi kepentingan tim, tetapi juga memberikan rasa aman dan penghargaan yang layak bagi pemain, sehingga hubungan kerja sama dapat berjalan secara profesional dan berkelanjutan.¹⁸

¹⁷ Yudistira Adipratama, “Aspek Hukum terhadap Ketentuan Freeze Contract dalam Tim Esports Profesional” (Jakarta: K-CASE Lawyer, 17 Januari 2025). Hal. 1

¹⁸ August Agung Hendar Harianto, “Itikad Baik Kontrak Bagi Pemain E-Sports dan Perlindungan Hukum Bagi Pemain E-Sports di Indonesia.” (Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2023).Hal. 15.

d. KUHPerdata

Hukum perdata, yang juga dikenal sebagai hukum sipil, merupakan cabang hukum yang mengatur hubungan hukum antarindividu dalam kehidupan bermasyarakat. Istilah “sipil” sendiri digunakan sebagai lawan dari istilah “militer”, sehingga hukum perdata berfokus pada pengaturan hak dan kewajiban antar warga negara dalam bidang keperdataan. Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa berinteraksi dan menjalin hubungan hukum dengan orang lain, baik dalam bentuk kerja sama, transaksi, maupun perjanjian. Untuk mengatur hubungan tersebut, dibutuhkan seperangkat aturan hukum yang menjadi pedoman bagi masyarakat, dan ketentuan itu tertuang dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). KUHPerdata berfungsi sebagai sumber hukum utama yang mengatur hubungan hukum antarindividu, termasuk di dalamnya ketentuan mengenai perjanjian dan kontrak, yang menjadi dasar penting dalam berbagai aktivitas sosial maupun ekonomi di Indonesia. KUHPerdata digunakan untuk menganalisis sah atau tidaknya klausul *Freeze Contract* dengan mengacu pada ketentuan Pasal 1320 tentang syarat sahnya perjanjian serta asas-asas yang mengatur kebebasan para pihak dalam membuat perjanjian.¹⁹

e. Asas Kebebasan Berkontrak

¹⁹Yudistira Adipratama, *Aspek Hukum terhadap Ketentuan Freeze Contract dalam Tim Esports Profesional* (Jakarta: K-CASE Lawyer, 17 Januari 2025). Hal. 2

Asas kebebasan berkontrak adalah prinsip dasar dalam hukum perdata yang memberikan hak kepada para pihak untuk secara bebas menentukan isi, bentuk, dan pihak-pihak yang terlibat dalam suatu perjanjian, sepanjang tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, dan ketertiban umum. Dalam penelitian ini, asas tersebut menjadi tolok ukur untuk menilai apakah klausul *Freeze Contract* sejalan dengan prinsip kebebasan berkontrak atau justru membatasi hak-hak pihak tertentu secara tidak proporsional. Pasal-Pasal dalam KUHPer terkait Batasan Penerapan Asas Kebebasan Berkontrak, Keberadaan Asas Kebebasan Berkontrak sejalan dengan ketentuan Buku Ketiga KUHPer yang bersifat terbuka, dimana dengan sifat terbuka ini maka para pihak dapat menyimpangi atau mengesampingkan ketentuan-ketentuan yang ada di dalam Buku Ketiga KUHPer berdasarkan kesepakatan, namun perlu dicatat bahwa terdapat juga ketentuan pada Buku Ketiga KUHPer yang bersifat memaksa dan berorientasi pada ketertiban umum, contohnya diatur pada Pasal 1467, 1468, 1469, dan 1470 KUHPerdata.

Selain itu, terdapat pula pasal-pasal relevan yang harus diperhatikan berkaitan dengan penerapan Asas Kebebasan Berkontrak sebagai berikut:

1. Pasal 1335 KUHPer, bahwa apabila suatu perjanjian berdasarkan sebab yang palsu atau terlarang, maka tidak memiliki kekuatan;
2. Pasal 1338 KUHPer, bahwa suatu perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik dan tidak dapat ditarik kembali kecuali atas dasar kesepakatan para pihak;
3. Pasal 1339 KUHPer, bahwa pelaksanaan perjanjian juga termasuk segala sesuatu yang menurut sifatnya dituntut berdasarkan keadilan, kebiasaan, atau peraturan perundang-undangan; dan
4. Pasal 1347 KUHPer, bahwa hal-hal yang menurut kebiasaan harus dilaksanakan walaupun tidak secara tegas tertulis dalam perjanjian.²⁰

f. *E-sports Mobile Legends*

E-sports Mobile Legends adalah cabang olahraga elektronik yang menggunakan permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, di mana para pemain profesional bertanding dalam tim untuk mencapai prestasi kompetitif. Dalam penelitian ini, *Mobile Legends* digunakan sebagai objek kajian karena merupakan salah satu game *e-sports* paling populer di Indonesia dan sering menjadi contoh kasus kontrak antara pemain dengan organisasi profesional.

²⁰ “Memahami Asas Kebebasan Berkontrak dan Batasannya,” BP Lawyers, 17 Mei 2024, diakses pada tanggal 14 Oktober 2025, <https://bplawyers.co.id/2024/05/17/memahami-asas-kebebasan-berkontrak-dan-batasannya/>

g. Muamalah

Muamalah adalah segala bentuk kegiatan yang mengatur hubungan antar sesama manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, seperti jual beli, sewa menyewa, utang piutang, dan berbagai bentuk transaksi lainnya. Pada hakikatnya, muamalah merupakan interaksi sosial yang bertujuan untuk saling membantu dan menciptakan kehidupan masyarakat yang harmonis, sebagaimana telah diperintahkan dalam Alquran surah Al-Maidah ayat 2:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْفَلَاحِيْدَ وَلَا آمِنَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ
يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ
الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ
الْعِقَابِ ﴿٢﴾

"Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran." (QS Al-Maidah: 2).

Dalam praktiknya, muamalah menekankan pentingnya kejelasan transaksi serta menghindari unsur gharar atau ketidakpastian, agar kedua belah pihak memperoleh manfaat dan terhindar dari potensi kecurangan. Prinsip ini berbeda dengan pandangan sekuler yang lebih menekankan keuntungan materi semata, sedangkan dalam Islam proses transaksi yang jujur, adil, dan transparan lebih utama daripada besarnya keuntungan. Dengan demikian, muamalah berfungsi sebagai langkah preventif untuk melindungi kedua pihak dari risiko kerugian, sekaligus

menghadirkan keuntungan yang tidak hanya bersifat ekonomi tetapi juga berupa keberkahan yang Allah berikan kepada pihak-pihak yang bertransaksi dengan jujur.²¹

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka penegasan operasional dari judul “*Analisis Yuridis Klausul Freeze Contract dalam Kontrak Pemain Esports Mobile Legends Ditinjau dari KUHPperdata dan Asas Kebebasan Berkontrak Dalam Muamalah*” adalah upaya peneliti untuk mengkaji secara mendalam mengenai keabsahan dan implikasi hukum klausul *Freeze Contract* dalam kontrak antara pemain dan organisasi *e-sports*. Analisis dilakukan berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam KUHPperdata, khususnya terkait asas kebebasan berkontrak, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana klausul tersebut sesuai dengan prinsip keadilan, keseimbangan para pihak, dan perlindungan hukum dalam hubungan perjanjian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami penerapan asas hukum perdata dalam konteks industri *e-sports* di Indonesia.

²¹ Eka Sakti Habibullah, "Prinsip-Prinsip Muamalah Dalam Islam", JURNAL PERBANKAN SYARIAH, Vol.2 No 01 (2018), Hal. 27.