

PENCEGAHAN PEMBAJAKAN ATLET *E-SPORTS* MELALUI PERLINDUNGAN HUKUM KEPADA TIM *E-SPORTS*

Cantika Maulidea¹, Ahmad Mahyani²

^{1,2}Fakultas Hukum, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: cantikamaulidea00@gmail.com, mahyani.fh@untag-sby.ac.id

Abstrak

E-sports merupakan olahraga modern yang saat ini cukup populer dan menjanjikan di Indonesia. Dalam olahraga kompetitif seringkali terjadi hal-hal tidak suportif yang terjadi, salah satunya adalah pembajakan atlet (*poaching*). *Poaching* dianggap sebagai hal yang tidak suportif karena dapat memberikan kerugian bagi tim *E-sports* yang atletnya direbut secara tidak sah. Oleh karena hal tersebut perlu adanya perlindungan hukum untuk membatasi tindakan-tindakan para pihak yang terlibat dalam ekosistem *E-sports*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif sebagai metode untuk mencari tahu apa akibat hukum dari adanya praktik *poaching* dan untuk menganalisis bagaimana bentuk perlindungan hukum yang dapat diterapkan kepada tim *E-sports* sebagai bentuk pencegahan atau aturan atas praktik *poaching*. Hasil penelitian ini menemukan bahwa akibat dari adanya praktik *poaching* adalah timbulnya sanksi berupa ganti rugi, dan upaya hukum untuk melindungi tim *E-sports* dari praktik *poaching* adalah melalui peraturan PBESI dan pengaturan klausul khusus dalam kontrak perjanjian kerja.

Kata Kunci: *E-Sports*, Perlindungan hukum, dan Pembajakan atlet

Abstract

E-sports is a modern sport that is currently quite popular and promising in Indonesia. In competitive sports, unsupportive things often happen, one of which is *poaching*. *Poaching* is considered unsupportive because it can cause losses to *E-sports* teams whose athletes are illegally captured. Because of this, there needs to be legal protection to limit the actions of the parties involved in the *E-sports* ecosystem. This research uses normative legal research methods as a method to find out what are the legal consequences of the existence of *poaching* and to analyze how forms of legal protection can be applied to *E-sports* teams as a form of prevention or rule over *poaching* practices. The results of this study found that the result of the *poaching* was the emergence of sanctions in the form of compensation, and legal efforts to protect the *E-sports* team from the *poaching* are through PBESI regulations and the arrangement of specific clauses in employment agreement contracts.

Keywords: *E-sports*, Legal protection, and *Poaching*

PENDAHULUAN

Berkembang pesatnya teknologi di Indonesia membuat masyarakat harus dapat beradaptasi dengan teknologi-teknologi terbaru yang ada. Pengaruh globalisasi yang sangat cepat membuat masyarakat juga dapat beradaptasi dengan cepat dikarenakan semakin mudahnya kita untuk mengakses informasi. Masyarakat juga terus berlomba-lomba untuk mengembangkan teknologi dalam berbagai bidang salah satunya dalam dunia *game*.

Dalam beberapa tahun terakhir ini semakin banyak *game* yang diciptakan dan didesain secara kompetitif misal seperti *game* mobile legend: bang bang, pubg mobile, clash of clans,

dan free fire untuk *game* yang dapat dimainkan menggunakan *smartphone* dan dota2, overwatch, call of duty, valorant, serta apex legend untuk *game* yang dimainkan menggunakan komputer. *Game-game* tersebut termasuk dalam kategori *game Massively multiplayer online games* (MMOG).

MMOG sendiri adalah *game* yang dapat dimainkan oleh banyak partisipan pemain secara *online* tanpa adanya maksimal level dan terbagi menjadi beberapa tim pemain dalam 1 babak. Kini *game* tidak hanya dimanfaatkan untuk senang-senang semata, pemain yang serius dalam permainannya berusaha meluangkan waktunya untuk terus berlatih memainkan *game* agar bisa menjadi juara dalam pertandingan.

Semakin banyak pemain maka akan semakin sering diadakannya pertandingan membuat masyarakat jadi semakin gemar untuk bermain *game*, kepopuleran ini akhirnya membuat *game* diakui menjadi salah satu cabang keolahragaan yang dikenal dengan nama Olahraga Elektronik atau istilah umum yang sering dipakai adalah *Electronic Sports* (*E-sports*). *E-sports* sendiri memiliki kesamaan dengan olahraga lainnya, yaitu membutuhkan sebuah strategi yang mengharuskan pemain menganalisis pergerakan pemain lainnya.

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. Di Indonesia sendiri *E-sports* merupakan bidang olahraga yang 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*.

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 tinggi tentu saja menjadi incaran bagi semua tim *E-sports*. Hal tersebut dapat menimbulkan ekosistem *E-sports* yang tidak sehat yakni rawannya terjadi *praktik poaching* antar sesama tim *E-sports*.

Secara singkatnya *poaching* adalah tindakan pembajakan pemain yang biasa terjadi dalam olahraga manapun, yang mana suatu tim secara diam-diam merekrut pemain dari tim lain. *Poaching* jelas dapat merugikan tim yang pemainnya diambil. Tindakan ini dianggap curang karena bisa menurunkan performa suatu tim. Dari adanya praktik *poaching* itu sendiri timbul akibat hukum yang diatur oleh hukum, sehingga praktik *poaching* ini tidak bisa dianggap sepele.

Tim *E-sports* di Indonesia sendiri berbentuk sebuah Perseroan Terbatas (PT), yang mana sistem kerjanya mengikuti aturan-aturan PT dan berlandaskan pada Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas. Sebelumnya *E-sports* tidak memiliki landasan hukum yang pasti dan hanya berlandaskan pada Undang-Undang Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Namun dengan kepopuleran *E-sports* yang semakin marak di Indonesia ini mendesak Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (KEMENPORA) untuk membuat peraturan yang mengatur *E-sports* guna memberikan kepastian hukum bagi para pemain dan tim *E-sport* di Indonesia. Hingga pada akhirnya PBESI memberlakukan Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *E-sports* di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif, yaitu suatu penelitian untuk menganalisis peraturan perundang-undangan. Metode pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan undang-undang dan juga pendekatan konseptual. Pendekatan perundang-undang ini dilakukan dengan menganalisis dan menelaah beberapa

peraturan perundang-undangan dan regulasi lainnya yang masih bersangkutan dengan tentang kegiatan keolahragaan terutama pada cabang olahraga *E-sports*. Sedangkan Jenis pendekatan konseptual ini dipakai untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kegiatan *E-sports* di Indonesia dan juga berkaitan dengan praktik *poaching* yang pernah terjadi dalam bidang *E-sports* sehingga hal ini dapat membantu menemukan upaya hukum seperti apa yang dapat diterapkan untuk mencegah dan mengatasi praktik *poaching* di Indonesia. Sumber hukum penelitian ini berasal dari 3 jenis sumber yaitu sumber hukum primer, sekunder dan tersier. Teknik pengumpulan sumber bahan dengan menginventarisasi peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang *E-sports*. Pengumpulan menggunakan cara mencari peraturan yang relevan dengan rumusan masalah, kemudian mengkaji undang-undang tersebut guna menentukan relevansinya dengan kebutuhan dan rumusan masalah. Untuk melengkapi bahan hukum digunakan juga metode studi kepustakaan atau studi dokumen untuk mengumpulkan bahan hukum sekunder. Berdasarkan penelitian hukum yang diteliti, teknik analisis yang digunakan adalah analisis normatif perspektif. Analisis ini adalah untuk mencari kaitan rumusan suatu konsep atau proposisi hukum antara peraturan perundang-undangan yang sederajat maupun yang tidak sederajat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Poaching* Dalam Ekosistem *E-Sports* Di Indonesia

E-sports dalam bahasa Indonesia berarti Olahraga Elektronik, merupakan sebuah cabang olahraga yang masih terbilang sangat baru di Indonesia. *E-sports* sendiri adalah jenis olahraga berbasis peralatan elektronik seperti komputer, *smartphone* atau konsol *game* seperti PlayStation atau Xbox. *E-sports* memiliki perbedaan definisi yang tak hanya dikemukakan oleh praktisi akademik namun juga oleh para *market analysts* dan *E-sports associations*. Menurut *E-sports associations*, *E-sports* merupakan kompetisi antara pemain manusia menggunakan *video game* dan komputer dengan menggunakan berbagai perangkat dan platform digital. Kemudian menurut *market analysts* *E-sports* adalah permainan game komputer atau konsol yang kompetitif dan terorganisir ditingkat profesional atau amatir (semi-profesional). Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-sports* adalah permainan game yang dilakukan secara kompetitif (Werder, 2022). Induk cabang olahraga prestasi *E-sports* di Indonesia adalah Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI) yang berada

bawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Eksistensi PBESI dibentuk oleh KONI untuk mengatur segala keperluan *E-sports* di Indonesia.

E-sports di Indonesia dipopulerkan oleh komunitas Indonesia *gamers* yang mana saat ini dikenal sebagai Liga *Game*. Peranan sebuah komunitas pemain *game* di Indonesia membantu berkembangnya *E-sports* di Indonesia. Maraknya warung internet (warnet) pada tahun 2000an sangat membantu para komunitas *gamers* di Indonesia untuk mempopulerkan *E-sports*. Dalam upayanya mengembangkan *E-sports* terjadi banyak kendala, mulai dari adanya penolakan, kurangnya jangkauan untuk menyebarkan informasi dan juga minimnya fasilitas pada saat itu. Kompetisi *game* pada tahun itu dilaksanakan dengan tidak mudah melalui warnet-warnet yang sedang marak pada saat itu. Kemudian pada tahun 2002, komunitas Liga *Gamers* menjadi penyelenggara acara *World Cyber Games* (WCG), membuka pintu pertama untuk mengikuti kompetisi game internasional di Indonesia (Kurniawan et al., 2019).

E-sports memiliki ekosistemnya sendiri, ada tiga peranan penting yang masuk kedalam ruang lingkup *E-sports* yaitu penyelenggara *E-sports*, tim *E-sports* dan penonton. Penyelenggara *E-sports* adalah para perusahaan pembuat *game* yang menyediakan platform dan menyelenggarakan turnamen atau liga. Tim *E-sports* sendiri tidak hanya berpartisipasi pada ajang turnamen saja untuk mencari pendapatan, mereka juga sangat mengandalkan pemasukan dari sponsor. Peranan penonton dalam dunia *E-sports* juga sangat mempengaruhi ekosistem dunia *E-sports* penonton biasanya akan mengakses fitur platform yang diciptakan oleh penyelenggara *E-sports*, mereka juga senantiasa mengunjungi turnamen *E-sports* sehingga dapat menaikkan penjualan tiket dan *merchandise*. Penonton juga sangat dibutuhkan dalam sebuah siaran langsung yang dilakukan oleh para atlet *E-sports*. Para pemain atau atlet *E-sports* biasanya akan mengadakan siaran langsung di *social media* youtube atau twitch, mereka menyiarkan secara langsung kegiatan mereka saat berlatih bermain *game* (Werder, 2022).

Poaching sendiri sudah sering terjadi dalam berbagai bidang olahraga tak terkecuali pada bidang *E-sports* di Indonesia. *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

kecuali *E-sports* rata-rata tim atau atletnya dibina untuk mewakili daerah tempat tinggalnya masing-masing. Oleh karena itu sering terjadi pembajakan atlet antar daerah di Indonesia. Berbagai daerah di Indonesia berlomba-lomba mencari atlet terbaik untuk mewakili daerahnya dalam ajang Pekan Olahraga Nasional (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.

Tim *E-sports* yang ada di Indonesia biasanya tidak mewakili suatu daerah tertentu layaknya olahraga tradisional di Indonesia. *E-sports* tidak hanya bergantung pada PON, namun dalam ekosistemnya sering diadakannya pertandingan-pertandingan kompetitif yang memberikan hadiah cukup besar. Sering kali para pencipta *game* atau yang biasa dikenal sebagai *developer game* membuat pertandingan berskala internasional. Sebagian besar *game* saat ini bersifat *online* oleh karena itu pertandingan skala internasional dapat dengan mudah untuk dilaksanakan secara online yang mana para tim dan atlet *E-sports* tidak perlu repot-repot untuk datang ke stadion untuk bertanding. Hal tersebut merupakan salah satu keunggulan dari adanya *E-sports* yang mana pertandingan dapat dilakukan secara *online*. Tentu dalam pertandingan *E-sports* tidak selalu bersifat *online* bergantung pada penyelenggara pertandingan, karena terkadang ada pertandingan yang dilakukan secara *offline* yang mana para tim *E-sports* yang berlawanan harus bertanding dalam satu tempat.

Kasus *poaching* yang terjadi pada tim *E-sports* di Indonesia cukup banyak terjadi, namun kebanyakan kasusnya tidak sampai ke meja hijau. Pada tahun 2020 terjadi kasus yang cukup menggemparkan dunia *E-sports*. Kasus tersebut dialami oleh 3 tim *E-sports* yang namanya sudah cukup terkenal dikalangan *E-sports* yaitu NXL dari PT NXL ESPORTS INDONESIA, BOOM *E-sports* dari PT BOOM JUARA EMAS, dan Bigetron *E-sports* dari PT BIGETRON MAKMUR JAYA. Kasus ini bermula dari tim NXL yang menduga bahwa pemain dari divisi *game* valorantnya telah terlibat praktik *poaching* karena pemain dari NXL bermain dengan tim BOOM *E-sports*. Namun dugaan tersebut tidak terbukti dikarenakan pemain valorant dari tim NXL tersebut tidak terlibat kontrak dengan tim BOOM ataupun tim Bigetron saat masih terikat kontrak dengan tim NXL.

Dari adanya dugaan kasus *poaching* tersebut ketiga tim saling mengirimkan surat somasi. BOOM *E-sports* dan Bigetron *E-sports* yang diwakili oleh K-Case Lawyer justru menggugat balik dengan mengirimkan surat somasi kepada NXL karena merasa nama mereka

tercemar atas tuduhan *poaching* dari NXL, sehingga NXL digugat balik atas tuduhan pelanggaran UU ITE. Pelanggaran UU ITE yang dituduhkan kepada NXL berkaitan dengan cara NXL yang dengan *illegal* mengakses percakapan pribadi BOOM *E-sports* melalui aplikasi Discord yang mana seharusnya bersifat rahasia. Namun pada akhirnya kasus tuduhan *poaching* tersebut tidak terbukti, hingga kini pihak dari NXL pun tidak memberikan tanggapan apapun atas surat somasi yang BOOM dan Bigetron berikan kepada NXL perihal pelanggaran UU ITE.

Dalam *E-sports* merekrut pemain adalah faktor utama yang paling penting untuk mendapatkan pemain yang dibutuhkan untuk tujuan atau target tim, namun dalam hal perekrutan tersebut sering terjadi praktik *poaching*. *Poaching* sendiri adalah upaya tim *E-sports* untuk merekrut atlet *E-sports* yang masih terikat kontrak perjanjian dengan tim *E-sports* lain melalui komunikasi secara langsung kepada atlet sasaran. *poaching* juga banyak memberikan kerugian yang mana apabila ada tim yang secara sengaja melakukan praktik *poaching* mereka akan mendapat keuntungan biaya transfer pemain yang dipotong karena tidak perlu melakukan *buyout* (pembelian). Metode praktik *poaching* dilakukan dengan cara yang tidak benar, yang mana satu tim tersebut merebut pemain dari tim lain yang masih terikat kontrak perjanjian kerja, sehingga *poaching* dapat dianggap sebagai tindakan yang tidak terpuji. Bahkan dari hal tersebut memungkinkan atlet menjadi melanggar kontrak dan dapat dituntut oleh tim asal atlet tersebut.

Berawal dari sekedar sebuah hobi hingga menjadi bidang yang dianggap dapat menghasilkan pundi-pundi rupiah hingga ratusan juta rupiah, membuat profesi atlet *E-sports* berkembang cepat dalam meraih kepopulerannya sebagai pilihan profesi yang menjanjikan terutama di kalangan para remaja. Para atlet *E-sports* di Indonesia saat ini didominasi oleh kalangan remaja, meskipun masih sangat muda mereka memiliki kemampuan yang sangat hebat untuk mewakili Indonesia dalam pertandingan *E-sports* di skala Internasional (Jasmine, 2021). *E-sports* sendiri bersifat kompetitif, untuk memenangkan pertandingan membutuhkan keterampilan dan strategi bermain yang kompetitif. Kualitas makro dan mikro yang dimiliki pemain *E-sports* menjadi faktor terbesar dalam memenangkan persaingan. Atlet yang berkualitas merupakan kunci kemenangan suatu tim, oleh karena itu timbulah ekosistem yang tidak sehat karena adanya perebutan atlet. Setiap perusahaan yang berada pada bidang *E-sports* akan berlomba-lomba membentuk tim *E-sports* yang berkualitas, mereka dapat

menghalalkan berbagai cara salah satunya dengan melakukan tindakan kurang sportif berupa *poaching* kepada sesama tim *E-sports* lainnya.

Perbuatan *poaching* ini dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum, meskipun belum ada hukum tertulis yang mengatur *poaching* secara detail. Tindakan *poaching* dalam olahraga apapun cukup memenuhi unsur perbuatan melawan hukum. Gugatan perbuatan melawan hukum biasanya diajukan oleh para pihak yang tidak memiliki hubungan perikatan saat terjadi konflik. Oleh karena itu, hukum yang berlaku berupaya untuk menjamin perlindungan dan kepastian hukum kepada pihak yang merasa dirugikan. Perbuatan melawan hukum ketentuannya tertulis pada Pasal 1365 KUHPerdara, menentukan bahwa suatu tindakan yang dianggap melanggar/menyimpang dari hukum dan menimbulkan kerugian kepada pihak lain mewajibkan pihak yang mengakibatkan suatu kerugian tersebut karena kesalahan yang diperbuatnya untuk bertanggung jawab menggantikan kerugian atas perbuatannya tersebut. Mengikuti ketentuan Pasal 1365 KUHPerdara tersebut, maka untuk mengajukan satu gugatan perbuatan melawan hukum, pihak penggugat harus dapat membuktikan semua unsur-unsur dalam perbuatan melawan hukum, yaitu: (1). adanya suatu perbuatan yaitu perbuatan melanggar hukum, (2). dilakukan karena sebuah kesalahan, (3). menimbulkan kerugian, (4). kesalahan yang mempunyai hubungan sebab akibat (Rizqy & Syahrizal, 2019).

Terjadinya praktik *poaching* yang dilakukan oleh sebuah tim, sama saja dengan merampas hak suatu tim atas atletnya. Merampas hak milik orang lain merupakan salah satu unsur dari perbuatan yang melawan hukum. Perusahaan *E-sports* yang merasa dirugikan karena adanya praktik *poaching* seharusnya bisa menjerat gugatan kepada perusahaan yang diduga melakukan tindakan *poaching* kepada atlet yang dimilikinya. Seperti halnya pada kasus tuduhan *poaching* antara NXL, BOOM, dan Bigetron apabila benar terbukti BOOM dan Bigetron melakukan *poaching* terhadap atlet dari NXL, maka BOOM dan Bigetron dapat dimintai pertanggungjawaban atau ganti rugi atas kerugian yang dialami oleh NXL.

Pengaturan hukum *E-sports* yang berlaku di Indonesia saat ini berlandaskan pada peraturan yang diterbitkan oleh PBESI yaitu Peraturan Pengurus Besar *E-sports* Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *E-sports* di Indonesia dan pada Undang-Undang Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan. Tim *E-sports* di Indonesia berdiri dibawah naungan sebuah Perseroan Terbatas (PT). Dari pasal 6 peraturan PBESI

Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan E-sports di Indonesia, dapat kita ketahui bahwa tim *E-sports* profesional adalah tim *E-sports* yang sifatnya berbentuk Perseroan Terbatas (PT). Konsep PT di Indonesia sangat cocok untuk membangun tim *E-sports* karena adanya prinsip pemisahan saham. Tim-tim *E-sports* profesional di Indonesia seperti ONIC, Alter Ego, EVOS, RRQ, dan BOOM merupakan beberapa dari sekian banyak tim profesional yang sudah berbentuk PT. Oleh karena hal tersebut, tim-tim *E-sports* profesional dalam sistemnya harus patuh pada Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas.

B. Akibat hukum Yang Dapat Timbul Dari Adanya Praktik *Poaching* Dalam Olahraga *E-Sports* Di Indonesia

Akibat hukum merupakan suatu akibat yang ditimbulkan oleh hukum, yang mana terjadi dikarenakan suatu perbuatan yang dilakukan oleh subjek hukum. Dalam penelitian yang dilakukan oleh sovia menjelaskan bahwa akibat hukum, diartikan sebagai hasil tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai akibat yang dikehendakinya dan diatur secara hukum. Proses ini disebut tindakan hukum. Dengan kata lain, akibat hukum adalah akibat dari adanya perbuatan hukum (Sovia Hasanah, 2019). Hampir semua peristiwa kehidupan dalam masyarakat diatur oleh hukum sehingga menjadi sebuah perbuatan hukum, di mulai dari hal yang paling kecil sampai hal paling besar pun hukum selalu ada untuk mengatur dan melindungi hak kehidupan masyarakat. Indonesia sebagai negara hukum mendukung hak asasi manusia dan menjamin bahwa semua masyarakatnya mempunyai kedudukan yang sama dalam hukum dan negara, serta masyarakat juga memiliki kewajiban untuk mendukung hukum dan negara tanpa kecuali. Hukum merupakan suatu hal yang tidak bisa dilepaskan dari hal apapun termasuk dalam hal olahraga. *E-sports* sendiri sudah diakui sebagai salah satu olahraga prestasi, oleh karena hal tersebut pelaku dalam bidang *E-sports* harus tunduk pada hukum olahraga yang berlaku di Indonesia.

Tim *E-sports* di Indonesia berdiri dibawah naungan perseroan terbatas, Tindakan-tindakan hukum yang dilakukan atau dijalankan oleh direksi untuk dan atas nama Perseroan Terbatas berarti mempunyai tanggung jawab hukum yang wajib ditanggung oleh Perseroan Terbatas tersebut. Direksi bertanggung jawab atas segala urusan perseroaan yang berkaitan dengan maksud dan tujuan berdirinya perseroan tersebut sebagaimana tertulis pada pasal 92 ayat (1) Undang-Undang Perseroan Terbatas. Untuk melaksanakan keperluan dan

kewajibannya, setiap anggota direksi harus beritikad baik dan penuh tanggung jawab untuk melaksanakan usahanya dalam perseroan. Menurut Raffles ruang lingkup tanggung jawab terdiri dari persoalan mengenai kebebasan dan kesadaran. Adanya tanggung jawab diawali dari adanya kebebasan dan kesadaran pada diri manusia, yang pada akhirnya menimbulkan sebuah tanggung jawab (Raffles, 2020).

Dalam perusahaan *E-sports* dalam hal merekrut calon atlet baru dilakukan oleh pegawai tim *E-sports* yang mana bekerja di bagian divisi rekrutmen atau pihak lainnya sehingga tidak melalui pihak direksi yang secara langsung merekrut calon atlet. Pemberian tugas dan wewenang yang diberikan oleh direksi kepada orang lain, atau karyawannya harus tertulis dalam surat kuasa atau surat keputusan direksi. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa tindakan tersebut sah secara hukum dan merupakan bagian dari pelaksanaan *Good Corporate Governance*. Pada kasus lainnya terjadi hal dimana pemilik dari tim *E-sports*, yang mana dalam hal ini ia hanya sebagai pemegang saham dan tidak menduduki posisi direksi, melakukan kesepakatan kepada atlet incarannya dan bertindak mewakili tim *E-sports* dalam hal perekrutan atlet. Hal tersebut terlihat sangat lumrah dalam *E-sports*, namun hal tersebut jelas menyalahi ketentuan hukum perseroan terbatas. Mengenai pemegang saham, hal tersebut tercantum pada pasal 3 ayat 1 Undang-Undang nomor 40 tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas.

Pada kasus lainnya terjadi hal dimana pemilik dari tim *E-sports*, yang mana dalam hal ini ia hanya sebagai pemegang saham dan tidak menduduki posisi direksi, melakukan kesepakatan kepada atlet incarannya dan bertindak mewakili tim *E-sports* dalam hal perekrutan atlet. Hal tersebut terlihat sangat lumrah dalam *E-sports*, namun hal tersebut jelas menyalahi ketentuan hukum perseroan terbatas. Mengenai pemegang saham, hal tersebut tercantum pada pasal 3 ayat 1 Undang-Undang nomor 40 tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas yang berbunyi:

“Pemegang saham Perseroan tidak bertanggung jawab secara pribadi atas perikatan yang dibuat atas nama Perseroan dan tidak bertanggung jawab atas kerugian Perseroan melebihi saham yang dimiliki.”

Apabila keputusan yang dibuat oleh pemegang saham tersebut tidak disepakati oleh pemegang saham lainnya dan seluruh pihak perseroan, keputusan tersebut

dapat menciderai hubungan kerja sama antara para pemegang saham lainnya yang ada dalam satu PT yang sama.

Pihak yang merasa dirugikan akibat dari wanprestasi maupun kerugian yang disebabkan oleh perbuatan melawan hukum dapat mengajukan gugatan ke pengadilan negeri untuk melakukan pemeriksaan. Hukum perseroan mengenal yang namanya pertanggung jawaban perseroan. Artinya, segala akibat hukum dari sikap suatu perseroan tersebut, baik atau buruk, ditanggung oleh perseroan itu sendiri (Setyarini et al., 2020). *Poaching* yang dilakukan oleh suatu tim *E-sports* menimbulkan kerugian bagi perseroan yang atletnya telah direbut karena praktik *poaching* tersebut. Sebagaimana diatur dalam pasal 1365 KUHPdata yang menjelaskan bahwa semua perbuatan yang dikatakan sebagai perbuatan melanggar hukum serta memberikan kerugian pada pihak lain maka, orang yang melawan hukum dan menimbulkan kerugian tersebut wajib melakukan pertanggungjawaban sebagaimana mestinya.

Sehingga jika ada tim *E-sports* yang merasa dirugikan karena adanya praktik *poaching* yang dilakukan oleh tim lain, tim yang dirugikan dapat menuntut ganti rugi. Ganti rugi yang dapat diajukan oleh tim *E-sports* pada perbuatan melawan hukum berupa: Ganti rugi dalam bentuk uang, ganti rugi dengan cara pengembalian kondisi seperti sedia kala, pernyataan dari tergugat bahwa tindakan yang dilakukan oleh tergugat sifatnya tidak baik karena melawan hukum, melarang tergugat untuk melakukan perbuatan yang telah dikehendaki penggugat, menghapuskan sesuatu yang kegiatannya bersifat tidak baik karena telah melawan hukum, mengumumkan informasi keputusan atau sesuatu yang telah diputuskan (APRIANI, 2021).

Pihak yang dirugikan dapat memilih bentuk ganti rugi yang sesuai dengan kondisi kerugiannya, karena pembayaran ganti rugi tidak mesti harus dalam berwujud materiil seperti uang. Ganti rugi dalam bentuk pengembalian keadaan seperti keadaan semula dirasa lebih tepat. Pertanggungjawaban berupa ganti rugi ini dilakukan untuk seberapa mungkin mengembalikan keadaan semula kepada pihak yang dirugikan (Sri Redjeki Slamet, 2013). Bentuk pengembalian keadaan seperti semula yang dapat dilakukan dalam kasus *poaching* adalah dengan mengembalikan atlet yang telah direbut secara tidak sah kembali kepada tim yang sebelumnya, atlet tersebut harus bekerja sesuai dengan ketentuan dan jangka waktu pada kontrak tim yang mengikatnya sebelum terjadinya praktik *poaching*. Melarang tergugat untuk melakukan suatu perbuatan yang dikehendaki penggugat juga dapat dilakukan kepada tim *E-sports* yang menjadi penggugat, dalam kasus *poaching* ini tim yang telah dirugikan dapat

melarang atlet yang telah berpindah pihak untuk tidak bermain dalam turnamen apapun sampai jangka waktu yang ditentukan sesuai dengan kerugian yang dirasakan oleh penggugat.

Pihak yang dirugikan berwenang untuk menjatuhkan tuntutan agar pengadilan menyatakan bahwa perbuatan yang dilakukan oleh tergugat merupakan perbuatan melawan hukum. Pihak yang dirugikan juga dapat menuntut agar Pengadilan Negeri menjatuhkan putusan untuk melarang tergugat melakukan perbuatan melawan hukum lagi dikemudian hari (Rizqy Putra, 2021). Apabila dikemudian hari tergugat melakukan perbuatan yang sama kembali, maka tergugat dapat dikenai ganti rugi berupa uang paksa. Sehingga apabila suatu tim merasa dirugikan ia dapat menuntut pihak direksi perseroan terbatas yang diduga telah melakukan *poaching* terhadap atletnya, hal tersebut dikarenakan tim *E-sports* berada dibawah naungan atau menjadi tanggung jawab dari perseroan terbatas tersebut.

E-sports sebagai salah satu cabang olahraga di Indonesia juga memerlukan perjanjian kerja, sebagai mana tertulis dalam peraturan PBESI pasal 10 ayat 1 nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang pelaksanaan kegiatan *E-sports* di indonesia yaitu:

“Setiap Tim Esports wajib memiliki kontrak kerja dengan para Atlet Profesional yang berada dalam keanggotaan Tim E-sports yang bersangkutan.”

Perjanjian tersebut guna untuk mengatur hubungan hukum antara pihak-pihak yang terlibat dalam *E-sports* di Indonesia yaitu antara atlet *E-sports* sebagai pekerja (pencari pekerja) dengan tim *E-sports* sebagai pengusaha (pemberi kerja).

Atlet *E-sports* dapat dikategorikan sebagai seorang pekerja jika sesuai dengan definisi dari pekerja itu sendiri, yang mana setiap orang bekerja akan menerima gaji atau imbalan dengan bentuk selain uang. Dalam hal ini, atlet *E-sports* yang bekerja untuk tim wajib menerima gaji dari perusahaan tim *E-sports* yang menaunginya sebulan sekali dan pekerjaan yang dilakukan oleh atlet tersebut adalah bermain *game* secara rutin sebagai bentuk latihan rutin dengan pelatih, melakukan latihan tanding dengan tim *E-sports* lainnya yang disebut dengan istilah *scrim* dan mengikuti pertandingan yang telah disepakati oleh atlet dan tim sehingga dapat dikatakan atlet *E-sports* merupakan seorang pekerja yang dimaksudkan dalam Undang-undang ketenagakerjaan.

Seorang atlet harus dapat bernegosiasi dengan manajemen tim *E-sports* atau dengan induk organisasi olahraga yang mengharapakan mereka mewakili dipertandingan atas nama tim ataupun atas nama negara (Janika & Mashudi, 2020). Hal ini tentu saja membuat profesi

atlet *E-sports* menjadi terikat dengan perusahaan yang menaunginya, sehingga timbulah perjanjian hubungan kerja antara atlet *E-sports* dengan perusahaan *E-sports* yang menaungi tim. Isi dalam kontrak perjanjian kerja antara tim *E-sports* dan atlet *E-sports* yang termuat adalah berupa hak dan kewajiban dari kedua pihak yaitu antara atlet *E-sports* dan tim *E-sports* tersebut, jam kerja atlet atau jadwal latihan untuk bermain *game*, pembayaran upah, dan metode penyelesaian sengketa antar pihak (Agung, 2021).

Hubungan hukum yang timbul antara atlet *E-sports* dan perusahaan *E-sports* berlaku sebagaimana dengan ketentuan dalam UU Sistem Keolahragaan Nasional. Namun, dalam pasal 59 ayat 2 Undang-Undang nomor 11 tahun 2022 tentang Sistem Keolahragaan Nasional disebutkan bahwa, Setiap orang dapat menjadi olahragawan profesional apabila pernah menjadi atlet atau mengikuti kompetisi olahraga secara berskala, memenuhi syarat ketenagakerjaan dan lolos syarat medis yang telah ditentukan.

Jenis perjanjian kerja yang timbul antara atlet *E-sports* dengan tim *E-sports* adalah jenis perjanjian kerja waktu tertentu (PKWT) atau biasa dikenal sebagai pekerja kontrak, sehingga atlet *E-sports* yang bekerja dalam suatu tim hanya bersifat sementara sesuai dengan jangka waktu yang ada dalam perjanjian kontrak kerja atlet. Apabila perjanjian kontrak kerja tersebut telah berakhir masa kontraknya, maka para atlet *E-sports* berhak untuk memilih berhenti dari tim tersebut atau melanjutkan perpanjangan masa kontrak perjanjian kerja tersebut (Dewi, 2019). Dalam kasus *poaching* di *E-sports* biasanya para atlet akan mengakhiri kontrak perjanjian kerja secara sepihak, mereka berpindah pihak ke tim lain dikarenakan tawaran tim lain lebih menggiurkan pada saat atlet tersebut masih terikat kontrak. Sehingga terjadi sebuah pelanggaran kontrak yang menimbulkan wanprestasi.

Apabila mencantumkan larangan praktik *poaching* didalam perjanjian, maka setiap atlet *E-sports* yang terlibat dalam praktik *poaching* dapat dianggap melanggar larangan tersebut sehingga atlet tersebut dikategorikan wanprestasi. wanprestasi yang dilakukan oleh atlet terhadap timnya adalah berupa prestasi yang dilakukan tidak sempurna yang mana atlet tidak bekerja sampai waktu yang telah disepakati dalam kontrak. Hal tersebut tentu saja memberikan kerugian yang cukup berpengaruh pada tim, yang mana dalam perusahaan *E-sports* sangat bergantung pada atletnya untuk bertanding meraih prestasi. Setiap atlet di tim *E-sports* wajib secara hukum untuk patuh terhadap ketentuan perpindahan atlet ke tim *E-sports* lain. Apabila seorang atlet terbukti melakukan wanprestasi karena telah berpindah tim,

maka dapat dilakukan upaya hukum berupa somasi hingga gugatan ganti kerugian. Dalam hal atlet melakukan wanprestasi maka direksi atau manager yang mewakili tim *E-sports* dapat menuntut salah satu ganti rugi dari lima kemungkinan sebagai berikut : dapat menuntut adanya pembatalan/pemutusan perjanjian kerja atlet, dapat menuntut atlet untuk melakukan pemenuhan perjanjian, menuntut atlet untuk memberikan ganti rugi, menuntut terjadinya pembatalan perjanjian serta ganti rugi dan dapat menuntut pemenuhan perjanjian serta pengganti kerugian (Sinaga & Darwis, 2020).

Kemungkinan memilih tuntutan ganti rugi harus sesuai dengan kondisi kerugian yang dialami oleh tim *E-sports* yang telah dirugikan atas kepindahan atletnya. Dalam hal ini, gugatan tersebut dapat didasarkan atas wanprestasi yang dilakukan oleh atlet. Hal itu dikarenakan atlet telah melanggar ketentuan larangan untuk berkomunikasi dengan tim *E-sports* lain secara langsung dengan topik perpindahan pemain pada tim *E-sports* lain yang bisa saja telah diatur dalam perjanjian. Meskipun sudah jelas adanya wanprestasi yang dilakukan oleh para atlet. kasus *poaching* pada tim *E-sports* Indonesia biasanya hanya berakhir dengan pemutusan kontrak, mereka lebih memilih untuk melepaskan atletnya dan mencari atlet baru. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa dimasa depan para tim *E-sports* akan memperjuangkan haknya terhadap atletnya.

Hak adalah sesuatu yang dimiliki oleh setiap orang sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang harus dilaksanakan. Suatu kontrak perjanjian kerja akan menimbulkan hubungan hukum berupa adanya perikatan pada atlet dan tim yang mengakibatkan munculnya hak dan kewajiban antara atlet dan timnya. Pemenuhan hak dan kewajiban itu yang dapat dikatakan sebagai akibat hukum dari adanya suatu kontrak perjanjian kerja. Dengan kata lain, akibat hukum dari adanya kontrak perjanjian kerja sebenarnya yaitu adalah pelaksanaan hak dan kewajiban dari isi kontrak itu sendiri. Pasal 1339 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan bahwa suatu kontrak tidak hanya mengikat kepada hal-hal yang telah diatur dalam suatu kontrak, tetapi juga akan mengikat segala hal yang sifatnya wajib dilakukan oleh kebiasaan masyarakat dan undang-undang yang telah berlaku di Indonesia. Akibat hukum yang timbul terhadap atlet yang melakukan pelanggaran berbentuk sanksi yang akan dijatuhkan terhadap atlet yang terlibat praktik *poaching*. Hal mengenai pelanggaran kontrak harus diatur dalam isi perjanjian kerja, hal ini telah dipertegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan.

C. Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 Sebagai Bentuk Regulasi Perlindungan Hukum *E-sports* di Indonesia

Di Indonesia kini berlaku Undang-Undang nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan. Pasal 1 angka 2 undang-undang Keolahragaan, menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan Keolahragaan adalah segala faktor yang berhubungan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pembinaan, Pendidikan, pengembangan, pelatihan, peningkatan, evaluasi dan pengawasan. Dari pengertian tersebut di atas dapat diartikan bahwa dalam kegiatan bidang olahragapun memerlukan adanya regulasi dan pengawasan. Salah satunya adalah pengaturan mengenai pencegahan dan sanksi tegas atas tindakan *poaching*, yang dilakukan oleh sesama tim *E-sports* yang timbul dari adanya pertandingan kejuaraan dibidang olahraga yang mana hal tersebut merupakan salah satu dari sekian banyak bentuk kegiatan olahraga.

Perkembangan teknologi yang semakin modern mendorong sebuah ekosistem terus mengembangkan kualitas. Salah satu bidang yang berhasil lahir dari pesatnya perkembangan teknologi dalam olahraga adalah dengan terbentuknya bidang *E-sports*. Para generasi muda saat ini tentu memiliki semangat yang kuat dalam hal tersebut dan sangat berpotensi untuk memungkinkan lahirnya atlet-atlet profesional di olahraga *E-sports*. Perkembangan dunia *E-sports* di Indonesia kita masih memiliki berbagai aspek permasalahan, baik dalam hal administrasi, maupun persyaratan dan tata cara penyelenggaraan pertandingan *E-sports*. Pasal 36 ayat 1 Undang-Undang nomor 11 tahun 2022. Pasal 36 ayat 1 Undang-Undang nomor 11 tahun 2022 menyebutkan bahwa kepastian hukum dan perlindungan hukum dalam untuk ekosistem keolahragaan adalah, masyarakat harus membentuk satu induk organisasi.

Dalam hal ini *E-sports* sangat membutuhkan wadah yang dapat membantu perkembangannya, pada akhirnya KONI membentuk induk organisasi untuk *E-sports* yaitu dengan nama Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI). Pelantikan Pengurus Besar *E-sports* Indonesia ini diharapkan akan menjadi momentum perkembangan *E-sports* ke arah yang lebih positif. Induk cabang olahraga prestasi *E-sports* di Indonesia adalah Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI) yang berada bawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Eksistensi PBESI dibentuk oleh KONI untuk mengatur segala keperluan *E-sports* di Indonesia, berlandaskan pada Pasal 36 ayat 4 Undang-Undang Nomor 03 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang menjelaskan tugas-tugas dari KONI untuk membuat kebijakan guna untuk mengembangkan olahraga di Indoneisa, mengkoordinasi seluruh induk organisasi

olahraga, melakukan pengelolaan sesuai dengan wewenang yang dimiliki KONI, dan mengatur pertandingan multikejuaraan pada tingkat nasional.

PBESI merupakan organisasi masyarakat berbadan hukum yang dibentuk dengan tujuan untuk mengembangkan *E-sports* di Indonesia. Selain PBESI ada organisasi yang membantu perkembangan *E-sports* lainnya seperti Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia (IESPA), Asosiasi Game Indonesia, dan lainnya. AVGI resmi diperkenalkan sebagai organisasi asosiasi game independen dan profesional yang didedikasikan untuk pengembangan industri *E-sports* di Indonesia. Dikarenakan industri *E-sports* di Indonesia saat ini bisa dibilang tengah berkembang dan naik daun. Kehadiran *game* dalam ranah platform *mobile* menjadi salah satu alasan pentingnya. Oleh karena itu, PBESI (Pengurus Besar *E-sports* Indonesia) pun memiliki inisiatif untuk mencanangkan regulasi *E-sports* di Indonesia.

Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI) telah resmi merilis regulasi untuk mengawasi jalannya kegiatan *E-sports* di Indonesia beberapa waktu lalu. Regulasi tersebut tercantum dalam dokumen Peraturan Pengurus Besar *E-sports* Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *E-sports* di Indonesia yang terdiri dari 46 pasal. Pada tahun 2021 regulasi untuk ekosistem *E-sports* di Indonesia dari PBESI telah resmi dan sah untuk diterapkan. Regulasi *E-sports* Indonesia dibuat dengan menyesuaikan undang-undang keolahragaan terdahulu sebelum adanya revisi dari UU SKN. UU SKN terdahulu memberikan wewenang kepada induk organisasi olahraga agar dapat membentuk regulasi dalam mengatur cabang olahraganya. Latar belakang PBESI dalam hal membuat regulasi untuk *E-sports* adalah bagian dari tanggung jawab dan kewajiban yang diberikan KONI untuk mendeklarasikan PBESI sebagai induk perusahaan *E-sports*. Oleh karena itu, PBESI merupakan satu-satunya organisasi yang memiliki wewenang dan tanggung jawab untuk mengelola *E-sports* sebagai olahraga prestasi di Indonesia. Dalam hal ini, PBESI berhak mengeluarkan regulasinya sendiri untuk menertibkan dan mengatur *E-sports* di Indonesia agar ekosistem *E-sports* Indonesia bisa berkembang kearah yang lebih positif lagi.

Undang-Undang Nomor 03 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2001 tentang Komite Olahraga Nasional Indonesia merupakan regulasi yang menjadi dasar dari tindakan dan wewenang KONI. Namun kini Undang-Undang yang mengatur tentang keolahragaan telah dirubah.

Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN) No 3 Tahun 2005 telah resmi diubah menjadi Undang-Undang Keolahragaan pada tanggal 15 febuari dalam rapat Paripurna DPR RI. Ada sekitar 816 pembahasan keolahragaan yang tercatat dalam Daftar Inventarisasi Masalah (DIM) seperti kelembagaan olahraga KONI-KOI, kesejahteraan hidup para atlet, biaya pendanaan olahraga, larangan narkoba (anti-doping), olahraga dengan berbasis teknologi (*E-Sports* dan *sport science*), dan lain sebagainya. Dalam pembahasan RUU keolahragaan ini juga terjadi banyak dinamika dan perdebatan terkait pembahasan isu-isu olahraga yang krusial dan substansial. Namun, perdebatan tersebut terjadi atas niat dari para anggota dari berbagai fraksi dan pemerintah guna menyusun RUU keolahragaan dengan niat yang baik untuk kemajuan bidang olahraga di Indonesia.

PBESI selaku regulator memiliki peranan krusial dalam pencegahan *poaching* di Indonesia. Dalam peraturan perundang-undangan Indonesia, adalah hal yang lumrah jika seorang atlet berpindah dari satu tim *E-sports* ke tim *E-sports* lainnya. Sehubungan dengan ini, terdapat dua upaya utama yang dilakukan oleh PBESI sebagai induk organisasi yaitu dengan menerapkan sistem pemantauan pada kontrak perjanjian kerja atlet yang telah disepakati dan membuat jadwal bursa transfer untuk atlet *E-sports* yang akan diterapkan secara nasional di Indonesia. Seorang olahragawan diperbolehkan untuk berpindah, namun harus mengikuti aturan yang ditentukan oleh induk organisasi cabang olahraga, federasi olahraga internasional dan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Praktik *poaching* memang tidak diatur secara tertulis dan jelas dalam peraturan PBESI, namun PBESI mengatur banyak hal guna mencegah terjadinya praktik *poaching*.

Tim yang terbukti telah melakukan praktik *poaching* dapat dapat dicabut status kelasnya dalam hal tidak lagi memenuhi kewajibannya atau disebabkan suatu tindakannya, sesuai dengan pasal 7 ayat 3 peraturan PBESI. Kemudian peraturan PBESI pada pasal 8 ayat 6 yang menyatakan:

“Setiap Tim E-sports Profesional Indonesia harus tunduk pada peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.”

Sehubungan dengan adanya pasal tersebut maka suatu tim *E-sports* selain mentaati peraturan PBESI mereka juga harus mentaati lainnya terutama dengan undang-undang perseroan terbatas, tim *E-sports* yang merupakan badan hukum berbentuk perseroan terbatas harus patuh pada pasal 2 Undang-Undang nomor 40 tahun 2007 yang menjelaskan

bahwa pereseroan dalam menjalankan tujuannya dan kegiatan usahanya tidak boleh bertentangan atau menyimpang dari ketentuan peraturan undang-undang yang ada. Pasal tersebut dapat digunakan sebagai acuan terhadap tim *E-sports* guna membatasi tindakan mereka agar tidak melakukan praktik *poaching* terhadap tim lainnya.

PBESI dapat menerapkan sistem pengawasan terhadap para atlet yang terdaftar pada tim *E-sports* sehingga apabila ada pemain yang tiba-tiba berpindah pihak ke tim lain maka dapat dilakukannya pemeriksaan terhadap atlet dan tim, sehingga dapat diketahui apakah atlet tersebut berpindah sesuai dengan ketentuan peraturan yang ada atau berpindah dikarenakan adanya praktik *poaching*. Oleh karena itu untuk setiap tim *E-sport* harus memiliki buku keanggotaan digital. Menurut peraturan PBESI, buku Keanggotaan Digital adalah buku yang dibuat secara digital dan memuat informasi Tim *E-sports* Profesional Indonesia dan Tim *E-sports* Amatir.

Hal tersebut diperlukan guna mempermudah PBESI melakukan pengawasan. Selain itu pada pasal 7 ayat 5 PBESI juga menentukan setiap tim *E-sports* untuk menunjuk perwakilannya timnya baik amatir maupun profesional. Perwakilan tersebut akan membuat buku keanggotaan digital dengan cara melaporkan data-data anggota pemainnya ke PBESI. Data yang diperlukan salah satunya adalah kontrak perjanjian kerja antara tim *E-sports* dengan atlet-atlet yang berada dibawah perusahaan tim *E-sports* tersebut. Kebutuhan ini menimbulkan terjadinya fungsi pengawasan dari PBESI terhadap setiap kontrak perjanjian kerja atlet dalam tim *E-sports*. Kontrak perjanjian kerja tersebut kemudian akan diperiksa dan diberikan masukan secara hukum oleh Bidang Hukum dan Legalitas PBESI, masukan tersebut disesuaikan dengan Regulasi PBESI yang berlaku, khususnya PBESI akan memberikan masukan mengenai klausula *buyout* dan transfer yang merupakan unsur penting yang dilanggar dalam praktik *poaching*. PBESI mengetahui bahwa praktik *poaching* sangat marak terjadi dalam dunia *E-sports*, oleh karena itu dalam regulasinya mengatur perpindahan dan pemberhentian atletnya. Tertulis dalam pasal 11 peraturan PBESI ayat 1 dan 2.

Pengaturan pada pasal 11 ayat 2 tersebut guna memberikan wewenang kepada PBESI untuk mengatur ketentuan mengenai hal bursa transfer. Aturan yang berlaku secara nasional ini berguna untuk mengatur tata cara transfer atlet yang berlaku bagi tim *E-sports* profesional dan juga amatir. PBESI akan berwenang untuk mengumumkan jadwal bursa transfer pada tiap tahunnya untuk mengatur tim *E-sports* yang akan melakukan transaksi perpindahan atlet

pada waktu yang sama. Mekanisme ini dapat mencegah terjadinya praktik *poaching* karena transfer atlet hanya bisa dilaksanakan sesuai bursa transfer yang telah dipantau oleh PBESI.

Apabila praktik *poaching* sudah terjadi dapat dianggap sebagai bentuk pelanggaran sebagaimana diatur dalam pasal 42 ayat 3, pasal tersebut menjelaskan jenis pelanggaran diluar pertandingan yang mana mengatur pelanggaran yang terjadi pada perpindahan atlet yang tidak sah. Sehingga dalam pasal tersebut *poaching* dapat dikatakan sebagai sebuah pelanggaran dalam *E-sports*. Pelanggaran tersebut menimbulkan sanksi yang telah diatur juga oleh PBESI, pada pasal 42 ayat 4 huruf b sanksi yang diberikan kepada tim *E-sports* apabila melakukan pelanggaran terutama pelanggaran atas *poaching* adalah sanksi administratif. Dengan demikian PBESI dirasa sudah cukup memberikan peraturan yang cukup baik untuk mencegah terjadinya praktik *poaching* dalam *E-sports*, sehingga bergantung pada pihak-pihak dalam ekosistem *E-sports* yang perlu memahami hukum *E-sports* yang telah diberlakukan oleh PBESI.

D. Upaya Perlindungan Hukum Tim *E-Sports* Melalui Kontrak Perjanjian Kerja

Perjanjian kerja merupakan awal terjadinya hubungan kerja antara atlet dengan timnya. Tim *E-sports* memiliki peran sangat penting sebagai pihak pertama yang dapat mencegah terjadinya praktik *poaching* dikarenakan kontrak perjanjian kerja antara atlet dengan perusahaan dan inisiatif dari terjadinya *poaching* berasal dari atlet dan tim *E-sports* itu sendiri.

Praktik *poaching* dapat dicegah dengan mencantumkan ketentuan mengenai protokol komunikasi dalam kontrak perjanjian kerja antara atlet dengan tim *E-sports*. Namun, Kebanyakan perusahaan *E-sports* di Indonesia kurang memahami hukum *E-sports*, sehingga banyak kontrak yang dibuat tanpa merincikan ketentuan berkomunikasi untuk mencegah *poaching*. Jika kontrak perjanjian kerja tidak menyatakan ketentuan tersebut secara tertulis, maka kontrol untuk mencegah *poaching* dalam kontrak adalah dari adanya prinsip itikad baik pada kontrak perjanjian kerja. Aspek itikad baik dalam berkontrak wajib dipatuhi oleh kedua pihak antara atlet dan pemilik tim *E-sports*, karena prinsip itikad baik dalam suatu kontrak mengikat para pihak. Selain itu dalam peraturan keolahragaan yang terbaru yakni Undang-Undang nomor 11 tahun 2022 pasal 61 huruf c mengatur bahwa seorang olahragawan harus menaati kode etik dan peraturan yang berlaku pada setiap cabang olahraga yang dijalankannya. Sehingga tidak seharusnya seorang atlet melanggar kontrak yang telah dibuat

dengan timnya, mematuhi kode etik yang berlaku sama dengan menerapkan asas itikad baik yang ada didalam kontrak perjanjian kerja.

Semua perjanjian termasuk perjanjian kerja juga harus dalam pelaksanaannya harus menerapkan prinsip itikad baik. Sebagaiman pada isi Pasal 1338 ayat 3 KUH Perdata yang menyatakan bahwa perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Iktikad baik menurut Pasal 1338 ayat (3) KUH Perdata merupakan satu dari beberapa faktor yang sangat penting dari hukum kontrak perjanjian kerja, fungsinya untuk memberikan wewenang kepada hakim di pengadilan guna mengawasi pelaksanaan suatu kontrak perjanjian agar tidak ada hal yang melanggar kepatutan dan keadilan. Sehingga hakim dalam prosesnya mengadili suatu perkara, berwenang untuk menjatuhkan hukuman jika kontrak perjanjian tersebut bertentangan dengan perasaan keadilan. Oleh karen itu, meskipun kontrak perjanjian kerja antara atlet dengan perusahaan sudah mengatur ataupun belum mengatur *poaching*, atlet yang terlibat *poaching* jika sudah pada tahap persidangan akan tetap berada pada posisi yang lemah dikarenakan perbuatannya dapat dianggap melanggar itikad baik.

Dalam praktik *poaching*, perilaku atlet yang bersedia menerima tawaran dari tim penawar dapat dianggap sebagai atlet yang mencari keuntungan secara tidak wajar. Dalam *poaching* penawaran yang ditawarkan oleh tim *E-sports* penawar terhadap seorang atlet biasanya akan jauh lebih besar dan menggiurkan daripada yang diperoleh oleh atlet tersebut jika melalui proses transfer yang secara sah. Tindakan atlet tersebut dapat dianggap sebagai upaya untuk mendapatkan keuntungan dengan metode yang salah, apalagi jika atlet tersebut masih terikat kontrak perjanjian kerja dan tiba-tiba menerima tawaran dari pihak lain maka dapat dikategorikan bahwa atlet tersebut sudah melakukan wanprestasi.

Tim *E-sports* selaku pihak yang memiliki wewenang untuk mengelola atlet, tim *E-sports* merupakan kunci utama untuk mengontrol pencegahan terjadinya praktik *poaching*. Hal tersebut perlu dikontrol guna sebagai bentuk partisipasi dalam hal membangun ekosistem *E-sports* yang baik dan sehat di Indonesia, tim *E-sports* harus menerapkan sikap sportif dalam yang mana bila suatu tim tidak ingin menjadi korban dari praktik *poaching*, maka mereka juga tidak boleh melakukan praktik *poaching* terhadap atlet dari tim *E-sports* lainnya. Selain menerapkan sikap yang sportif, tim *E-sports* secara hukum juga dapat mencegah terjadinya praktik *poaching* dengan cara mengatur pasal dan mempertegas mengenai protokol komunikasi untuk atletnya secara jelas dalam kontrak perjanjian kerja atlet. Klausul mengenai

protokol komunikasi atlet harus jelas mengatur mengenai dengan siapa saja dan hal apa saja topik komunikasi yang dapat dilakukan oleh atlet. Tim *E-sports* harus menjadi pihak pengawas pertama yang dapat mencegah terjadinya praktik *poaching* dengan menuliskan ketentuan komunikasi tersebut dalam perjanjian kerjanya terhadap atlet yang mereka naungi, serta memastikan bahwa atlet mereka mengetahui dan memahami konsekuensi hukum apabila terjadi pelanggaran pada klausul tersebut.

KESIMPULAN

1. Pembajakan atlet atau biasa dikenal sebagai *poaching* dalam *E-sports* merupakan tindakan yang dianggap sangat tidak sportif atau curang. *Poaching* cukup memberikan kerugian yang dalam bagi para pihak yang atletnya direbut secara tidak sah. Dalam praktiknya *poaching* melibatkan 3 pihak, antara 2 tim *E-sports* dan atlet *E-sports* yang menjadi sasaran. Sebagai perbuatan melawan hukum, *poaching* yang dilakukan oleh suatu tim *E-sports* dapat dimintai pertanggungjawabannya berupa tuntutan ganti rugi. Dikarenakan suatu tim *E-sports* berdiri sebagai suatu perseroan terbatas (PT) maka, tuntutan ganti rugi tersebut dapat diajukan kepada direksi perseroan terbatas dari tim *E-sports* yang diduga melakukan *poaching*. Selain tim *E-sports*, atlet yang terlibat dalam praktik *poaching* juga harus bertanggungjawab atas tindakannya yang dapat dianggap sebagai wanprestasi karena telah memutus kontrak secara sepihak. Tim *E-sports* yang merasa dirugikan dapat menuntut ganti rugi terhadap 2 pihak yaitu kepada tim *E-sports* yang melakukan *poaching* ataupun pada atlet yang telah wanprestasi tersebut. Sehingga akibat hukum yang timbul dari adanya *poaching* adalah sanksi yang berupa ganti rugi kepada pihak tim *E-sports* yang menuntut akibat adanya *poaching*.
2. Dalam rangka perkembangan E-sports di Indonesia, pemerintah mengerahkan upayanya untuk memberikan dukungan kepada E-sports di Indonesia salah satunya adalah dengan membuat regulasi untuk memberikan kepastian hukum pada E-sports di Indonesia. Adanya regulasi tersebut diharap dapat mengatur serta menertibkan ekosistem E-sports yang ada di Indonesia, terutama mengenai masalah *poaching*. Dalam praktiknya *poaching* dapat dikatakan sebagai pelanggaran terhadap perpindahan atlet, oleh karena hal tersebut Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tahun 2021 mengatur mengenai perpindahan atlet, bentuk pelanggaran dan juga sanksi. Hal tersebut merupakan upaya

hukum untuk melindungi tim E-sports dari praktik poaching. Peraturan PBESI juga secara tidak langsung memberikan wewenang kepada PBESI untuk melakukan pengawasan pada tim-tim E-sports yang ada di Indonesia. Selain melalui peraturan PBESI, tim E-sports dapat mencegah atau mengatur masalah poaching ini pada kontrak kerja mereka dengan atlet, sehingga kontrak perjanjian tersebut dapat menjadi bentuk upaya hukum sekaligus kunci utama untuk membatasi atlet agar tidak terlibat dalam praktik poaching.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. P. S. (2021). Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur. *Jurist-Diction*, 4(6), 2365.
<https://doi.org/10.20473/jd.v4i6.31850>
- APRIANI, T. (2021). KONSEP GANTI RUGI DALAM PERBUATAN MELAWAN HUKUM DAN WANPRESTASI SERTA SISTEM PENGATURANNYA DALAM KUH PERDATA. *GANEC SWARA*, 15(1), 929. <https://doi.org/10.35327/gara.v15i1.193>
- Dewi, N. (2019). HUBUNGAN KERJA ANTARA ATLET E-SPORTS DENGAN PENGUSAHA CV PEMBERI KERJA. *Jurist-Diction*, 2, 256. <https://doi.org/10.20473/jd.v2i1.12111>
- Janika, Y. Z., & Mashudi, M. (2020). PERJANJIAN KERJA ANTARA ATLET SEPAKBOLA PROFESIONAL DENGAN CLUB SEPAKBOLA. *Jurnal Pro Hukum : Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik*, 8(2), 262–275. <https://doi.org/10.55129/jph.v8i2.955>
- Jasmine, N. M. (2021). Gambaran Psychological Well-Being pada Pro-player Tim E-Sport Indonesia. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 1(2).
<https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i2.28748>
- Kurniawan, F., Kepelatihan, P., Fakultas, O., Keolahragaan, I., & Yogyakarta, U. N. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Raffles. (2020). Tanggung Jawab dan Perlindungan Hukum Direksi dalam Pengurusan Perseroan Terbatas. *Online*, 3(1), 107–137. <https://doi.org/10.22437/ujh.3.1.107-137>
- Rizqy Putra, M. (2021). Tanggung Jawab Direksi Perseroan Terbatas Atas Perbuatan Melawan Hukum Di Indonesia. *Jurnal Lex Renaissance*, 6(1).
<https://doi.org/10.20885/jlr.vol6.iss1.art8>

- Rizqy, R., & Syahrizal, S. (2019). TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PERBUATAN MELAWAN HUKUM DAN SANKSI NYA. *Jurnal Justisia : Jurnal Ilmu Hukum, Perundang-Undangan Dan Pranata Sosial*, 3(2). <https://doi.org/10.22373/justisia.v3i2.5931>
- Setyarini, D. M., Mahendrawati, N. L., & Arini, D. G. D. (2020). Pertanggungjawaban Direksi Perseroan Terbatas Yang Melakukan Perbuatan Melawan Hukum. *Jurnal Analogi Hukum*, 2(1), 12–16. <https://doi.org/10.22225/ah.2.1.1608.12-16>
- Sinaga, N. A., & Darwis, N. (2020). WANPRESTASI DAN AKIBATNYA DALAM PELAKSANAAN PERJANJIAN.
- Sovia Hasanah. (2019, March 28). *Arti Perbuatan Hukum, Bukan Perbuatan Hukum dan Akibat Hukum*. Hukumonline.Com. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/arti-perbuatan-hukum--bukan-perbuatan-hukum-dan-akibat-hukum-lt5ceb4f8ac3137>
- Sri Redjeki Slamet. (2013). TUNTUTAN GANTI RUGI DALAM PERBUATAN MELAWAN HUKUM: SUATU PERBANDINGAN DENGAN WANPRESTASI. *Suatu Perbandingan Dengan Wanprestasi Lex Jurnalica*, 10.
- Werder, K. (2022). Esport. *Business & Information Systems Engineering*. <https://doi.org/10.1007/s12599-022-00748-w>