

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Manusia selayaknya menjaga kebugaran diri melalui kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan pengolahan fisik atau biasa disebut dengan olahraga. Melalui olahraga, tubuh memperoleh banyak manfaat seperti: meningkatkan daya tahan tubuh, mengurangi stress, meningkatkan fungsi otak, dan menurunkan kolestrol.<sup>1</sup> Berolahraga bukan hanya untuk menunjang agar tubuh menjadi sehat dan kuat, melainkan sebagian orang menjadikannya sebagai rutinitas maupun hobi. Olahraga yang dituangkan sebagai hobi tidak sedikit mencetak atlet atau olahragawan yang berkeinginan untuk meraih prestasi dalam bidang olahraga. Olahraga terbagi dalam dua yakni olahraga amatir dan profesional, olahraga amatir dilakukan berdasarkan kesukarelaan dan hanya untuk kesenangan semata, sedangkan olahraga profesional dilakukan untuk mendapatkan penghasilan atas kemahiran berolahraganya, hal ini berkesesuaian dengan Pasal 1 angka 14 dan 15 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (selanjutnya akan disebut UU Nomor 3 Tahun 2005). Atlet dikategorikan sebagai penggiat olahraga profesional dan dituntut memiliki konsistensi baik dalam melaksanakan pelatihan maupun kejuaraan

---

<sup>1</sup> Bessy Sitorus Pane, “Peranan Olahraga dalam Meningkatkan Kesehatan”, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 21, No. 79, 2015, h.2*

Kompetisi yang melibatkan para atlet terdiri dari banyak cabang olahraga, salah satu kompetisi cabang olahraga yang populer adalah kompetisi olahraga sepak bola. Bentuk kompetisi pada cabang olahraga sepak bola umumnya berbentuk liga atau grup yang akan dilanjutkan pada sistem gugur. Atlet sepak bola yang berkompetisi dituntut oleh tim maupun pelatih untuk memenangkan suatu kejuaraan demi tercapainya prestasi tim atau klub. Sehingga dari hal ini dapat diambil pemahaman bahwa atlet atau olahragawan merupakan seseorang yang berolahraga secara teratur dengan memupuk jiwa kompetitif serta mengikuti kejuaraan secara rutin demi meraih prestasi.

Berdasarkan definisinya dalam UU Nomor 3 Tahun 2005, olahraga merupakan segala kegiatan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Seiring dengan perkembangan waktu, kegiatan sistematis dalam olahraga tidak hanya dinikmati dengan mengolah fisik secara aktual bahkan saat ini berolahraga dapat dilakukan melalui media digital dengan cara virtual. Istilah untuk hal tersebut adalah *e-Sports* atau olahraga elektronik. Salah satu bentuk dari olahraga tersebut adalah dengan bermain *game online*. Memang terdapat perbedaan yang mencolok antara olahraga yang dikenal secara umum untuk kebugaran fisik dengan olahraga elektronik yang memanfaatkan media digital sebagai sarannya. Olahraga yang kita kenal pada umumnya membutuhkan gerakan tubuh dengan intensitas tinggi, sedangkan olahraga elektronik yang berupa *game online* membutuhkan kemahiran pengolahragaa dalam bermain *game*, yang mana hal ini pada saat melakoni olahraga

elektronik para pengolahraga tidak membutuhkan gerakan tubuh dengan intensitas tinggi.

*Game online* merupakan gaya hidup baru untuk manusia jaman sekarang, karena masyarakat berbagai kalangan saat ini sudah familiar dengan kehadiran *game online*. Pada mulanya *game online* hanya tersedia pada platform atau media komputer saja, namun seiring dengan berjalannya waktu *game online* kita sangat mudah ditemukan di *smartphone-smartphone* jaman sekarang. Permainan yang dimainkan dengan konsol, komputer, atau media mobile berupa telepon genggam dan memanfaatkan jaringan internet untuk menghubungkan dengan pemain lain itulah yang dinamakan dengan *game online*. Jenis dari game online pun beraneka ragam, dari permainan sederhana yang berbasis teks hingga permainan dengan grafik kompleks yang dapat menciptakan dunia virtual bagi para pemainnya.<sup>2</sup> Dari *game online* inilah olahraga elektronik tercetus.

Dalam perjalanannya olahraga elektronik semakin banyak digandrungi oleh banyak kalangan, baik dari anak-anak hingga dewasa. Olahraga elektronik juga memiliki banyak kejuaraan yang dapat diikuti, hal ini meningkatkan keikutsertaan para pengolahraga dalam kejuaraan *e-Sports*. Di bidang olahraga elektronik juga dikenal dengan adanya atlet atau olahragawan profesional yang mengikuti kejuaraan atau kompetisi secara rutin, sesuai dengan pengertian olahragawan yang termaktub dalam undang-undang sistem keolahragaan nasional. Berdasarkan

---

<sup>2</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", Jurnal Cucure Vol. 01, 2017, h.32. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22> diakses pada tanggal 4 September 2020

ketentuan dalam UU Nomor 3 Tahun 2005, ruang lingkup olahraga dibagi menjadi 3 yakni olahraga pendidikan, olahraga rekreasi dan olahraga prestasi. *E-Sports* dikategorikan sebagai olahraga prestasi yang dilakukan secara profesional karena memenuhi unsur-unsur yang ada yakni untuk meningkatkan kemampuan dan potensi olahragawan; dilakukan berdasarkan bakat, kemampuan, dan potensi demi meraih prestasi; dilaksanakan melalui pembinaan dan pengembangan yang didukung oleh teknologi keolahragaan; dan dilakukan untuk memperoleh pendapatan atas kemahiran berolahraganya.<sup>3</sup> Maka dari itu *e-Sports* tergolong dalam olahraga profesional, karena penggiat *e-Sports* merupakan atlet atau olahragawan seperti yang dimaksud dalam peraturan perundang-undangan.

Industri *e-Sports* merupakan salah satu industri yang paling menghasilkan pundi-pundi materi. Di Indonesia memiliki hubungan baik antara industri *e-Sports* dan badan pemerintahan yakni Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Hal ini terwujud dalam salah satu sesi *talk show* antara Direktur Infrastruktur TIK Badan Ekonomi Kreatif dengan beberapa pelaku *e-Sports* pada acara yang bertajuk IDByte Esports 2019 di BSD City, Kota Tangerang tertanggal 13 September 2019. Beliau berpendapat bahwa *e-Sports* sudah mendapat sorotan khusus dari KSP (Kantor Staf Presiden), dan telah memberikan siyalemen kuat agar alokasi sumber daya dan anggaran dapat dikerahkan pada ranah *e-Sports*, termasuk yang bersumber dari

---

<sup>3</sup>Dimas Hutomo, “Adakah Landasan Hukum *E-Sports* di Indonesia?”, [www.hukumonline.com](http://www.hukumonline.com), 08 Agustus 2018, h. 1, dikunjungi pada tanggal 1 September 2020.

Bappenas.<sup>4</sup> Setahun sebelumnya tepatnya pada tanggal 23 Desember 2018, Badan Ekonomi Kreatif melalui kepalanya yakni Triawan Munaf mengatakan bahwa benar *Games* merupakan salah satu dari 16 subsektor yang kini menjadi prioritas Bekraf.<sup>5</sup> Hal ini pun berkesesuaian dengan fungsi Badan Ekonomi Kreatif yang tertuang dalam Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif juncto Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif.

Sebagai contoh lain di dunia secara global pada tahun 2019 Amerika Serikat memperoleh penghasilan dari industri *e-Sports* tertinggi yakni sebesar \$40.610.000,- (empat puluh juta enam ratus sepuluh ribu dollar amerika). Kemudian disusul oleh Republik Rakyat Tiongkok yang berhasil meraup sebesar \$19.610.000,- (sembilan belas juta enam ratus sepuluh ribu dollar amerika) dari industri *e-Sports*. Dan peringkat ketiga teratas ditempati oleh Korea Selatan dengan penghasilan dari industri *e-Sports* di tahun 2019 sebesar \$16.910.000,- (enam belas juta Sembilan ratus sepuluh ribu dollar amerika).<sup>6</sup> Di tengah keberhasilan negara-negara di atas meraih keuntungan berupa materi yang dihasilkan dari industri *e-Sports*, tentu diperlukan pengelolaan dan pengembangan atlet *e-Sports* yang baik. Terdapat lima negara dengan pengelolaan terhadap atlet *e-Sports* terbaik, yakni:

---

<sup>4</sup> Chandrataruna, "Bekraf Buka-bukaan Soal *e-Sports* di Indonesia", <https://media.skyegrid.id/bekraf-buka-bukaan-soal-esport-di-indonesia/>, 13 September 2019, h.1, dikunjungi pada 10 Oktober 2020.

<sup>5</sup> Nugyasa Laksamana, "Besarnya Peluang Usaha dan Profesi Dunia *e-Sports* di Indonesia", <https://bola.kompas.com/read/2018/12/23/18450078/besarnya-peluang-usaha-dan-profesi-dunia-e-sports-di-indonesia?page=all>, 23 Desember 2018, h.1, dikunjungi pada 10 Oktober 2020.

<sup>6</sup> Christina Gough, "Highest Earning eSports Countries in 2019, by Prize Winnings", [www.statista.com](http://www.statista.com), 27 Maret 2020, h. 1, dikunjungi pada 2 September 2020.

Amerika Serikat, Republik Rakyat Tiongkok, Korea Selatan, Jerman, dan Swedia.<sup>7</sup> Kelima negara di atas tentu bukan negara yang sembarangan dalam melakukan pengelolaan industri *e-Sports* nya, hal ini terlihat dari atlet-atlet profesional mereka yang sering menjuarai berbagai kompetisi *e-Sports* internasional. Di tingkat internasional terdapat induk organisasi *e-Sports* yang menaungi organisasi *e-Sports* di tiap negara, organisasi ini adalah IeSF (International Esports Federation) yang berbasis di Korea Selatan. Organisasi ini telah memiliki total kurang lebih 74 negara anggota yang meliputi lima benua di seluruh dunia.<sup>8</sup>

Seperti yang tertuang pada data di atas, Korea Selatan merupakan salah satu negara yang memiliki pembinaan dan perkembangan di bidang *e-Sports* yang sangat baik di dunia. Terlebih jika dibandingkan dengan negara-negara Asia lainnya seperti negara-negara di Asia Tenggara. Di Korea Selatan para atlet *e-Sports* difasilitasi arena *e-Sports* yang memungkinkan bagi para atlet *e-Sports* untuk saling berbagi pengalaman dan ilmu satu sama lain. Seperti yang penulis kutip dari website New York Times, pada artikel yang membahas betapa pesatnya industri *e-Sports* di Korea Selatan berkembang. Berikut adalah kutipannya:<sup>9</sup>

*“Time and again, South Korea has provided glimpses of technology-related transformations before they expand globally, including widespread*

---

<sup>7</sup>Satria Aji Purwoko “5 Negara Terbaik untuk Jadi Atlet eSports | Auto Punya Penghasilan Miliaran!”, [www.jalantikus.com](http://www.jalantikus.com), 09 September 2019, h. 1, dikunjungi pada 2 September 2020.

<sup>8</sup> <https://ie-sf.org/about> , diakses pada tanggal 3 September 2020.

<sup>9</sup>Paul Mozur, “For South Korea, *e-Sports* is National Pastime” <https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html>, 19 Oktober 2014, h. 1, dikunjungi pada 5 September 2020

*broadband availability and smartphone adoption. The country has also led in professional video game competitions, often called e-Sports, creating organized leagues, training well-financed professional teams and filling giant stadiums with frenzied fans to cheer on their favorite players. Though gamers and industry insiders have different theories about how e-Sports became so popular in South Korea, nearly all versions start in the late 1990s. By 2000, a vibrant community of gamers emerged, largely thanks to PC bangs that used the new connections. The clubs acted as a sort of neighborhood basketball court where gamers could test their skills. The government also became involved, creating the Korean E-Sports Association to manage e-Sports. Cheap television stations took off as well, a result of the new infrastructure, and it was only natural that one, then more, would focus on e-Sports.”*

Dari kutipan ini juga menegaskan bahwa perkembangan industri *e-Sports* di Korea Selatan juga melibatkan peran pemerintah setempat untuk mengelola *e-Sports* sebaik mungkin. Sehingga peran pemerintah juga menjadi vital dalam perkembangan *e-Sports* di suatu negara.

Sejatinya di Asia Tenggara sendiri industri *e-Sports* sudah mulai berkembang lebih baik daripada sebelumnya. Sebut saja Singapura yang telah memiliki asosiasi atlet *e-Sports* nya sendiri. Asosiasi ini bernama *Singapore Cybersports & Online Gaming Association (SCOGA)*, dan telah lama berdiri untuk menampung dan mengelola bakat serta potensi dari atlet *e-Sports* Singapura. Perlu

diketahui juga bahwa asosiasi ini diberi subsidi oleh pemerintah setempat bagi mereka yang ingin berkembang dan difasilitasi untuk berbagai sarana latihannya.

Di Indonesia sendiri *game online* sudah dimainkan pada tahun 2000-an, namun belum berkembang seperti industri *e-Sports* sekarang. *Game online* yang terkenal pada saat itu antara lain *Counter Strike*, *Point Blank*, *DotA* dan lain sebagainya, banyak ketertarikan dari pemain *game online* Indonesia untuk mengambil langkah serius dalam industri ini. Tak kalah dengan Singapura seperti yang penulis kemukakan di atas, Indonesia memiliki asosiasi tersendiri untuk menaungi para atlet *e-Sports*, yakni IeSPA (Indonesia Esports Association). IeSPA berdiri pada tanggal 1 April 2013 sekaligus menyatakan bahwa *e-Sports* sebagai olahraga resmi di bawah naungan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Untuk menjadikannya organisasi induk *e-Sports* di Indonesia, maka IeSPA membutuhkan bantuan dan dorongan dari FORMI untuk mengajukan diri menjadi anggota federasi organisasi internasional cabang olahraga yang bersangkutan, dalam hal ini adalah IeSF.<sup>10</sup> Hal ini pun sesuai dengan Pasal 1 angka 25 UU Nomor 3 Tahun 2005, yang berbunyi bahwa induk organisasi membina, mengembangkan, dan mengkoordinasikan satu cabang olahraga dan merupakan anggota federasi cabang olahraga yang bersangkutan.

Dengan diakuinya olahraga *e-Sports* di tanah air maka bukan menjadi hal yang asing apabila industri *e-Sports* semakin menjamur di Indonesia. Hal ini juga merupakan suatu peluang bisnis bagi pelaku usaha, salah satunya adalah

---

<sup>10</sup> <http://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/> diakses pada tanggal 3 September 2020.



membentuk perusahaan untuk mengembangkan potensi dan prestasi atlet *e-Sports*. Pengusaha membentuk beberapa divisi *game online*, yang berisi 1 tim di tiap divisinya dan 1 tim berisi 4 sampai 5 orang atlet (biasanya terdapat anggota tim tambahan untuk cadangan). Tim dalam perusahaan *e-Sports* sendiri terfokus pada kompetisi-kompetisi profesional, yang mencakup kompetisi tingkat regional, nasional, hingga internasional.

Dalam pembentukan tim tentu membutuhkan seleksi dan pembukaan rekrutmen yang cukup ketat bagi para atlet, agar perusahaan mendapatkan atlet-atlet profesional yang dapat diandalkan di tiap kompetisi. Penjaringan atlet *e-Sports* tentu bukan hal yang mudah, karena memang setiap *gamers* memiliki keterampilan dalam bermain *game* yang baik namun untuk menemukan karakter yang cocok dengan permainan dalam tim adalah hal yang sukar. Perlu diketahui bahwa atlet *e-Sports* yang telah terpilih dan masuk dalam perusahaan diberi upah, dengan catatan atlet mengikuti jadwal latihan yang telah disepakati oleh perusahaan dan mengikuti kompetisi jika atlet yang bersangkutan dipanggil dalam tim. Upah yang diberikan oleh perusahaan *e-Sports* kepada para atlet adalah selayaknya pekerja pada umumnya, yakni upah tiap bulan dan bonus jika berhasil memenangkan suatu kejuaraan atau kompetisi. Sehingga dengan demikian dapat dikatakan secara umum bahwa atlet *e-Sports* adalah pekerja.

Atlet *e-Sports* sendiri pada umumnya merupakan orang-orang yang telah berpengalaman di bidang ini terutama dari segi *game online*. Tentu membangun pengalaman di suatu bidang membutuhkan proses yang panjang. Tak sedikit seorang atlet *e-Sports* membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk bermain game

online yang digemarinya untuk menjadi *professional player* atau pemain profesional di bidang *game* yang bersangkutan. Misalkan seseorang yang gemar bermain salah satu game online yang sangat populer yakni Point Blank. Mungkin pemain tersebut bermain hanya untuk kesenangan dan sebagai sarana pelepas stres, namun semakin lama keterampilan bermain game tersebut semakin meningkat dan mulai mengikuti kompetisi perorangan di tingkat pemula. Dari sinilah pengalaman mulai terbangun dari tiap bermain hingga tiap mengikuti kompetisi di tingkat pemula. Selaras dengan kalimat pertama pada paragraf ini, seorang atlet *e-Sports* berasal dari orang-orang yang telah berpengalaman dan membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk membangun pengalaman-pengalaman tersebut, maka dari itu orang-orang dewasalah yang cukup berpengalaman pada umumnya yang mampu menjadi atlet *e-Sports* profesional.

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.

Anak sejatinya merupakan seseorang yang belum menginjak usia dewasa. Menurut Ter Haar bahwa saat seseorang telah menjadi dewasa yakni pada saat orang yang bersangkutan sudah berkawin, meninggalkan rumah ibu bapaknya atau

ibu bapak mertuanya untuk berumah lain sebagai suami-istri dan merupakan keluarga yang berdiri sendiri.<sup>11</sup> Dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia mengatur definisi anak melalui batasan usia. Adapun peraturan-perundang-undangan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) *Burgerlijk Wetboek* (Kitab Undang-Undang Hukum Perdata)

Berdasarkan Pasal 330 BW mengemukakan bahwa seseorang yang belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur genap 21 tahun dan belum kawin sebelumnya. Jika perkawinan telah usai sebelum umur mereka genap 21 tahun, maka mereka tidak kembali berstatus belum dewasa (anak).

b) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Menurut Pasal 45 KUHP, anak adalah seseorang yang umurnya belum mencapai 16 (enam belas) tahun.

c) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 dalam Bab Ketentuan Umum undang-undang ini mengemukakan bahwa anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 18 (delapan belas) tahun, anak dalam undang-undang ini termasuk dalam anak yang masih berada di dalam kandungan.

d) Undang Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak

Berpedoman pada Pasal 1 angka 2 menyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun.

---

<sup>11</sup> Ter Haar dalam Buku Safiyudin Sastrawijaya, *Beberapa Masalah Tentang Kenakalan Remaja*, Karya Nusantara, Bandung, 1977, h. 18.

e) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak

Pasal 1 undang-undang ini mendefinisikan anak menjadi 3 bagian, yakni anak yang berkonflik dengan hukum, anak yang menjadi korban tindak pidana, dan anak yang menjadi saksi tindak pidana. Pertama anak yang berkonflik dengan hukum merupakan seseorang yang telah berumur 12 (dua belas) tahun, namun belum berumur 18 (delapan belas) tahun. Kemudian batasan usia anak yang menjadi korban tindak pidana adalah seseorang yang belum berumur 18 (delapan belas) tahun, begitu pula dengan batasan usia anak yang menjadi saksi tindak pidana yakni anak merupakan seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun. Dapat diambil kesimpulan bahwa dalam undang-undang ini batasan usia anak adalah seseorang yang belum menginjak usia 18 (delapan belas) tahun.

f) Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia

Berdasarkan Pasal 1 angka 3 undang-undang ini menyatakan bahwa anak adalah setiap manusia yang berusia dibawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih berada di dalam kandungan apabila terdapat suatu hal demi kepentingannya.

g) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan

Dalam ketentuan Pasal 1 angka 26 UU Ketenagakerjaan mengemukakan bahwa anak merupakan setiap orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun.

Seperti yang telah penulis kemukakan di atas yakni adanya beberapa peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia yang mengatur mengenai definisi serta batasan usia anak. Dapat diambil poin 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. Hal ini merupakan hal yang wajar karena adanya beberapa faktor, salah satunya adalah terkait waktu pembentukan peraturan perundang-undangannya. 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.

Indonesia memiliki beberapa atlet *e-Sports* dari kalangan anak-anak yang prestasinya sudah tidak diragukan lagi baik di kompetisi tingkat nasional maupun internasional. Salah satu dari mereka adalah *Profesional player* cilik yang merupakan jawara *game* konsol Pro Evolution Soccer dari tim *e-Sports* ZEUS yakni Rizky Faidan yang meraih predikat *runner-up* di ajang Pro Evolution Soccer League World Finals 2019 yang diadakan di London, Inggris pada tahun 2019 lalu.<sup>12</sup> Pada saat itu Rizky masih berusia 16 tahun dan berhasil meraih prestasi yang membanggakan dan mengharumkan nama Indonesia di kancah Internasional.

---

<sup>12</sup> Hanif Sri Yulianto, "Indonesia Raih Peringkat Kedua PES League World Finals 2019", Bola *E-Sports* (online), <https://www.bola.com/e-Sports/read/4002238/indonesia-raih-peringkat-kedua-pes-league-world-finals-2019#:~:text=Indonesia%20Raih%20Peringkat%20Kedua%20PES%20League%20World%20Finals%202019,-Hanif%20Sri%20Yulianto&text=Rizky%20Faidan%20tersisih%20pada%20fase,juara%20Dunia%20sebanyak%20dua%20kali.>, 01 Juli 2019, h. 1, diakses pada 9 September 2020

Selain Rizky Faidan yang menjadi jawara dari kejuaraan game Pro Evolution Soccer yang merupakan game konsol, terdapat juga jawara cilik yang menggeluti *e-Sports* melalui perangkat *mobile (smartphone)*, mereka adalah si kembar Made Bagus dan Made Bagas yang merupakan andalan tim Bigetron *e-Sports* untuk divisi *game* Player Unknown's Battleground Mobile atau biasa disebut PUBG Mobile. Prestasi yang ditorehkan oleh duet fenomenal ini sangat luar biasa untuk usianya yang masih terbilang sangat muda. Kejuaraan tingkat nasional dan internasional sudah mereka rasakan dan keluar sebagai juara. Dilansir dari suatu website portal berita, si kembar Made Bagus dan Made Bagas telah meraih prestasi di kancan internasional sekaligus mengharumkan nama bangsa, yakni menjadi juara 1 turnamen PUBG Mobile Club Open (PMCO) Fall Split Global Finals pada tahun 2019. Turnamen ini diadakan di Putra Trade World Centre, Kuala Lumpur Malaysia.<sup>13</sup> Perlu diketahui juga duo Made ini kelahiran tahun 2003, dengan kata lain pada saat meraih prestasi luar biasa di atas mereka masih berusia 16 tahun.<sup>14</sup>

Dua kasus di atas menjadi bukti bahwa telah meluasnya industri *e-Sports* hingga menjangkau kalangan anak-anak terlebih dari segi *game online*. Tingginya minat dan potensi pemain *game* yang berasal dari kalangan anak-anak juga menjadi

---

<sup>13</sup> Yuslianson, "Bigetron RA Juara PMCO Fall Split Global Finals 2019, Kantongi Rp 2,8 Miliar" <https://www.liputan6.com/teknoread/4124063/bigetron-ra-juarai-pmco-fall-split-global-finals-2019-kantongi-rp-28-miliar#:~:text=Game-.Bigetron%20RA%20Juarai%20PMCO%20Fall%20Split%20Global%20Finals,Kantongi%20Rp%202%2C8%20Miliar&text=Liputan6.com%2C%20Jakarta%20%2D%20Bigetron,Fall%20Split%20Global%20Finals%202019.,02%20Desember%202019, diakses pada 12 September 2020>

<sup>14</sup> Taufiq Bagaskara, "Ini Dia Biodata dan Profil BTR Zuxxy Player dari Bigetron eSports" <https://games.grid.id/read/151777027/ini-dia-biodata-dan-profil-btr-zuxxy-player-dari-bigetron-esports?page=all>, 06 Juli 2019, dikunjungi pada 12 September 2020

faktor ketertarikan dari perusahaan *e-Sports* untuk melakukan pembinaan pada anak-anak yang sekiranya memiliki potensi ini. Tak hanya sekedar pembinaan dan bimbingan saja yang dilakukan oleh perusahaan penggiat *e-Sports* melainkan merekrut anak-anak muda potensial ini untuk menjadi atlet profesional dan menjadi aset bagi perusahaan di masa kini dan masa yang akan datang.

Pemain game profesional yang sudah digaeat 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. Atlet dibawah umur seyogyanya memperoleh hal-hal khusus yang berbeda atau setidaknya menjadi pembeda dengan atlet *e-Sports* yang telah dewasa, sesuai dengan ketentuan mengenai pekerja anak yang tertuang pada Undang-Undang Ketenagakerjaan. Perlindungan hukum bagi atlet *e-Sports* dibawah umur dari tahap perjanjian kerja hingga pemenuhan hak-haknya sebagai pekerja anak menjadi hal yang penting untuk dibahas, terutama di tengah isu ramainya *professional player* cilik yang berstatus sebagai atlet *e-Sports* untuk suatu tim atau perusahaan *e-Sports*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Keabsahan hubungan kerja antara perusahaan *e-Sports* dengan atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja anak.
- b) Perlindungan hukum terhadap atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja anak yang dilanggar hak-hak normatifnya.

## 1.3. Tujuan Penelitian

- a) Untuk menganalisis keabsahan hubungan kerja antara perusahaan *e-Sports* dengan atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja anak.
- b) Guna menganalisis perlindungan hukum terhadap atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja anak yang dilanggar hak-hak normatifnya.

## 1.4. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan skripsi ini dapat menambah bahan rujukan serta dapat bermanfaat bagi perkembangan studi ilmu hukum terutama dalam bidang hukum ketenagakerjaan terlebih dalam perlindungan hukum atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja anak.

### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Akademisi



Skripsi ini diharapkan dapat membantu memberikan pedoman dan acuan serta informasi riil terkait perkembangan Hukum Ketenagakerjaan di Indonesia.

b) Bagi Masyarakat

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan informasi, kesadaran, serta pemahaman masyarakat mengenai Hukum Ketenagakerjaan khususnya perlindungan hukum dan hubungan hukum yang terjadi antara perusahaan *e-Sports* dan atlet *e-Sports* dibawah umur.

c) Bagi Pemerintah

Skripsi ini diharapkan mampu memberikan masukan serta acuan dan referensi bagi pemerintah Indonesia dalam hal pembuatan peraturan mengenai Hukum Ketenagakerjaan khususnya mengenai hubungan kerja yang timbul antara perusahaan *e-Sports* dan atlet *e-Sports* dibawah umur. Serta memberi masukan bagi pemerintah dalam hal pembentukan regulasi mengenai *e-Sports* agar bidang olahraga ini memiliki payung hukum yang jelas.

## **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1. Tipe Penelitian**

Tipe Penelitian yang diterapkan dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian hukum *normatif*, yang berdasar pada prinsip yang melandasi

norma, yakni pedoman, asas, atau prinsip tingkah laku.<sup>15</sup> Penelitian hukum (*legal research*) yakni menemukan kebenaran koherensi, atau dengan kata lain adakah aturan hukum yang sesuai norma hukum dan adakah norma yang berbentuk perintah atau larangan sesuai dengan prinsip hukum (bukan hanya sesuai aturan hukum) atau prinsip hukum.<sup>16</sup>

### 1.5.2. Pendekatan Masalah

Pendekatan yang digunakan untuk penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konsep atau pandangan para ahli (*conceptual approach*), dan pendekatan studi kasus (*case study approach*). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) adalah pendekatan dengan menggunakan legislasi dan regulasi. Produk berupa keputusan yang yang diterbitkan oleh pejabat administrasi yang bersifat konkret dan khusus seperti keputusan presiden atau keputusan menteri tidak dapat digunakan dalam metode pendekatan ini.<sup>17</sup> Kemudian pendekatan konseptual digunakan untuk mengkaji masalah yang beracuan pada prinsip-prinsip hukum serta pendapat yang dikemukakan oleh beberapa sarjana atau doktrin hukum<sup>18</sup>. Sementara yang dimaksud pendekatan studi kasus (*case study approach*), yakni

---

<sup>15</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Prenadamedia, Jakarta, 2016, h. 54.

<sup>16</sup> *Ibid.*, h. 47.

<sup>17</sup> *Ibid.* h. 137.

<sup>18</sup> *Ibid.* h, 178.

pendekatan pada fenomena atau kejadian yang sedang terjadi namun belum memiliki putusan atau kekuatan hukum tetap.

### 1.5.3. Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan penelitian dalam penulisan skripsi ini meliputi:

#### 1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat otoritatif atau bahan hukum yang memiliki otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim.<sup>19</sup>

Skripsi ini menggunakan bahan hukum primer antara lain:

- a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*);
- c) Kitab Undang-Undang Hukum Dagang (*Wetboek van Koophandel*);
- d) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan;
- e) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- f) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 1999 tentang Pengesahan *ILO Convention No. 138 Concerning Minimum Age For Admission To Employment* (Konvensi ILO Mengenai Usia Minimum Untuk Diperbolehkan Bekerja)

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, h. 181.

- g) Keputusan Menteri Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Nomor KEP. 115/MEN/VII/2004 tentang Perlindungan Bagi Anak yang Melakukan Pekerjaan Untuk Mengembangkan Bakat dan Minat

## 2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan-bahan yang berupa dokumen publikasi tentang hukum namun bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum yang dimaksud meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas putusan pengadilan<sup>20</sup> Selain publikasi tentang hukum, penulis akan menggunakan sumber kepustakaan berupa hasil penelitian (jurnal, tesis, maupun disertasi), tabloid, modul, surat kabar, serta bahan dari media online yang terpercaya dan kredibel, khususnya yang berkaitan dengan isu hukum yang penulis bahas.

### 1.5.4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik yang diterapkan oleh penulis untuk menulis skripsi ini adalah studi kepustakaan/penelitian pustaka (*library research*). Penelitian pustaka adalah penelitian yang berdasar pada literatur dan pustaka baik dari peraturan perundang-undangan terkait sebagai bahan hukum primer maupun beberapa bahan hukum sekunder. Metode pengumpulan bahan hukum primer dilakukan dengan cara mengumpulkan peraturan perundang-undangan yang terkait isu hukum yang akan dibahas, sedangkan pengumpulan bahan hukum sekunder berasal dari literatur

---

<sup>20</sup> *Ibid.*

hukum yang berupa hasil penelitian, artikel elektronik, dan pendapat para sarjana atau ahli yang didapat melalui media elektronik. Semua bahan hukum baik primer maupun sekunder yang telah dikumpulkan kemudian diidentifikasi, diklasifikasi, dan dibahas sesuai dengan isu hukum yang akan dibahas dalam skripsi ini.

#### **1.5.5. Analisa Bahan Hukum**

Metode yang digunakan dalam menganalisa bahan hukum dalam penelitian dan penulisan skripsi ini adalah metode deduktif, yakni penulis memusatkan perhatian pada rumusan masalah yang sedang dihadapi, dengan mengumpulkan semua bahan hukum, kemudian diklasifikasi dan dikaji berdasarkan rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini. Dalam sesi pembahasan, tiap permasalahan akan dibahas dan diuraikan satu persatu secara sistematis dan teratur untuk memperoleh jawaban atau penyelesaian dan kesimpulan atas permasalahan dalam skripsi ini.

#### **1.6. Pertanggungjawaban Sistematika**

Skripsi ini berjudul **“Perlindungan Hukum Terhadap Atlet *e-Sports* Dibawah Umur Sebagai Pekerja Anak”** terdiri dari 4 (empat) bab dan setiap bab akan terbagi menjadi beberapa sub bab, yakni:

Dalam bab I skripsi ini yakni Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian bagi akademisi, masyarakat, serta pemerintah. Kemudian dilanjutkan oleh metode penelitian yang meliputi tipe penelitian, pendekatan masalah dan sumber bahan hukum, serta pertanggungjawaban sistematika.

Dalam bab II, penulis menjabarkan rumusan masalah yang pertama yaitu tentang keabsahan hubungan kerja antara perusahaan *e-Sports* dengan atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja anak. Penulis akan menjabarkan terlebih dahulu hubungan kerja serta unsur-unsurnya, kemudian dilanjutkan dengan beberapa sub bab antara lain kedudukan hukum para pihak dalam perjanjian kerja atlet *e-Sports* dibawah umur, kemudian dilanjutkan pada analisa penulis terkait keabsahan hubungan kerja antara perusahaan *e-Sports* dengan atlet *e-Sports* sebagai pekerja anak.

Dalam Bab III penulis akan menjabarkan rumusan masalah yang kedua yaitu tentang perlindungan hukum terhadap atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja anak yang dilanggar hak-hak normatifnya. Penulis akan menjabarkan terlebih dahulu hak pekerja dan pekerja anak, kemudian dilanjutkan dengan beberapa sub bab antara lain atlet *e-Sports* dibawah umur sebagai pekerja anak yang mengembangkan bakat dan minat, pemenuhan hak atlet *e-Sports* sebagai pekerja anak, serta contoh kasus pelanggaran atas hak normatif pekerja anak dan pekerja anak yang menggeluti bidang *e-Sports* dikaitkan dengan pemenuhan hak yang seharusnya pekerja anak peroleh.

Sebagai akhir dari penulisan, dalam bab terakhir yakni bab IV sekaligus sebagai bab penutup dari skripsi ini yang berisi kesimpulan dari permasalahan yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya, serta saran sebagai sumbangan buah pikir yang diharapkan dapat menjadi sebuah solusi agar permasalahan hukum yang telah dibahas dapat terselesaikan dan dapat menjadi masukan bagi para pihak terkait.