

AKIBAT HUKUM PRAKTIK *POACHING* TERHADAP *E – SPORT* DI INDONESIA

Oleh:

Alexander Stepanus Sinaga¹

A.A. Istri Eka Krisna Yanti²

Universitas Udayana

Alamat: Jl. Raya Kampus Unud, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali
(80361).

Korespondensi Penulis: stefalexander00@gmail.com¹,
gungistri_krisnayanti@unud.ac.id²

Abstract. *This study is conducted to examine the legal consequences of poaching practices on e-sports in Indonesia. The purpose of the legal consequences is what rights and obligations arise when poaching practices occur. This is implemented using normative legal methods, through a statutory approach. The legal materials used are primary legal materials and secondary legal materials obtained using literature studies. The study shows that there are no specific regulations regarding e-sports in Indonesia, but the legal basis used is in Article 1 point 2 of Law number 11 of 2022 concerning Sports, in the absence of laws that specifically regulate the widespread practice of poaching in Indonesian e-sports which results in many losses for the parties involved. The legal consequences experienced are none other than sanctions against athletes involved in poaching and paying compensation to those who feel the impact of the poaching. Other regulation on this matter is exist such as the Regulation of the Indonesia E-Sport Executive Board Number 034/PB-ESI/B/VI/2021 concerning the Implementation of Electronic Sports Activities in Indonesia.*

Keywords: *Legal Consequences, Poaching, Electronic Sports*

Abstrak. Studi berikut dibuat dengan tujuan yakni mengkaji Akibat Hukum Praktik Poaching Terhadap E-Sport Di Indonesia. Maksud dari akibat hukum tersebut adalah hak

Received January 12, 2024; Revised January 24, 2025; January 31, 2025

*Corresponding author: stefalexander00@gmail.com

AKIBAT HUKUM PRAKTIK *POACHING* TERHADAP *E – SPORT* DI INDONESIA

dan kewajiban apa yang timbul ketika terjadinya praktik poaching. Hal ini diimplementasikan dengan metode hukum normatif, melalui pendekatan perundang-undangan. Bahan hukum yang digunakan yaitu bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang diperoleh menggunakan studi kepustakaan. Kajian studi menunjukkan yakni belum ada peraturan khusus tentang e-sport di Indonesia akan tetapi dasar hukum yang dipakai adalah Pada Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan, dengan tidak adanya hukum yang mengatur secara spesifik maka maraknya praktik poaching yang ada dalam e-sport Indonesia yang mengakibatkan banyaknya kerugian bagi pihak yang terlibat. Akibat hukum yang dialami tidak lain adalah sanksi terhadap atlet yang terlibat dalam poaching dan membayar ganti rugi kepada pihak yang merasakan dampak dari poaching tersebut. Adapun peraturan lainnya yang mengatur seperti Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggara kegiatan Olahraga Elektronik di Indonesia.

Kata Kunci: Akibat Hukum, *Poaching*, *E-Sport*.

LATAR BELAKANG

Pertumbuhan teknologi yang semakin sempurna tentu mengubah segala hal dari yang sangat kecil dan sepele hingga yang sangat krusial bagi keberlangsungan manusia itu sendiri, seperti contohnya adalah perkembangan dalam dunia olahraga. Olahraga merupakan sebuah kegiatan pergerakan fisik badan yang dilakukan dalam keadaan sadar, teratur, dan terencana oleh setiap manusia guna tercapainya peningkatan kemampuan fungsional tubuh. Dalam perkembangan tersebut menciptakan sebuah olahraga yang baru yakni olahraga elektronik atau *electronic sport* yang dimana cukup populer dan sangat menjanjikan di Indonesia. *E-Sports* yang berkembang tentu memberikan banyak keuntungan positif kepada para pemain yang ingin menjadikan dirinya sebagai salah satu atlet atau bisa disebut *pro player* yang menggunakan *game* sebagai bidangnya.

Game yang dijadikan sebagai kategori olahraga ada beberapa macam, seperti *multiplayer online battle arena* (MOBA), *First person shooter* (FPS), *Real time strategy* (RTS), sampai juga permainan olahraga elektronik seperti basket dan juga

sepakbola.¹ Permainan *online game* MOBA, yang bisa diakses lewat komputer tentu memikat peminat dari anak – anak hingga *pro-player*, namun banyak fasilitas pada saat ini yang belum memadai.² Dengan banyaknya penggemar maka akan semakin sering juga diadakan pertandingan yang ditujukan untuk menarik atensi orang. Popularitas yang tinggi inilah yang membuat *game* diterima menjadi salah satu cabang keolahragaan. Olahraga tersebut masih tergolong sangat baru di Indonesia akan tetapi sudah banyak atlet profesional Indonesia yang dikenal oleh masyarakat luar.

Masuknya *E-Sports* ke dalam salah satu cabang olahraga tentu membuktikan bahwa popularitas olahraga tersebut di Indonesia semakin meningkat. Oleh karena itu pemerintah harus memberikan sebuah peran dan juga dukungan untuk kemajuan *E-Sports* itu sendiri. Peran pemerintah terwujud dengan adanya pembentukan “Pengurus Besar *E-Sports* Indonesia (PBESI) yang telah diakui oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), organisasi lainnya yang telah dibentuk sebagai pendukung adalah Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia (IESPA), Asosiasi *Video Game* Indonesia (AVGI), dsb; Peraturan Nomor 034/PBESI/B/VI/2021 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia sebagai bentuk pemerintah juga untuk mendukung pelaksanaan *E-sports* di Indonesia melalui PBESI”. Dalam peraturan tersebut telah dinyatakan bahwa atlet olahraga elektronik dibagi menjadi 2 kriteria, yakni pemain amatir dan profesional. Para atlet didominasi oleh usia remaja yang memiliki keterampilan hebat yang mampu mewakili Indonesia dalam suatu pertandingan skala internasional.³

Olahraga elektronik di Indonesia tentu memiliki timnya sendiri yang berbentuk Perseroan Terbatas (PT), yang berarti dalam pelaksanaan kegiatannya akan tunduk pada aturan dalam “Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas”. Landasan hukum lainnya yang digunakan adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan (selanjutnya disebut dengan “UU Keolahragaan”). Dalam Pasal 1 angka 24 UU tersebut menyatakan bahwa “Induk

¹ Indro, dan Andi Surya Kurnia. “E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial.” *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)* 1, no. 2 (2019): 913-928.

² Martin, B., & Ratnaningrum, D., “Stadium Turnamen *E-Sports* Di Jakarta” *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, perancangan, Arsitektur (Stupa)*, Volume 1 No 1(2019), hlm. 659-669.

³ Jasmine, Naomi Mutiara. “Gambaran psychological well-being pada pro-player tim *e-sport* Indonesia”. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental* 1, no. 2 (2021): 1357-1368.

AKIBAT HUKUM PRAKTIK *POACHING* TERHADAP *E – SPORT* DI INDONESIA

Organisasi Cabang Olahraga adalah organisasi olahraga yang membina, mengembangkan dan mengkoordinasikan satu cabang/jenis olahraga atau gabungan organisasi cabang olahraga yang merupakan anggota federasi cabang olahraga internasional yang bersangkutan.” Peraturan PBESI tentang penyelenggaraan olahraga elektronik tersebut belum meregulasi perlindungan terhadap atlet ataupun pemainnya secara konkret. Pemain yang hebat adalah suatu hal yang langka dalam dunia *E-sport* dan pemain dengan kemampuan di atas rata-rata tentu menjadi sorotan banyak pihak. Hal tersebutlah yang membuat ekosistem *E-sport* menjadi tidak sehat karena terjadinya kecurangan seperti praktik *poaching* atau biasa disebut pembajakan atlet antar sesama tim.

Poaching bersumber dari tata kata bahasa inggris dengan pengertian “pembajakan atau perburuan ilegal.” Suatu kejadian dikatakan pembajakan jika suatu tim telah merebut atlet yang masih menjalin kerja sama dari tim lain, yang menjadikan aksi tersebut tidak etis. Merekrut seorang atlet secara langsung yang masih memiliki kontrak dapat termasuk dalam istilah *Poaching*. Secara sederhana *poaching* dalam dunia olahraga bisa dipahami sebagai pembajakan pemain dalam cabang olahraga manapun. Tentu ini merugikan tim yang pemainnya diambil karena dapat membuat performa tim menurun. Adanya praktik *poaching* akan menimbulkan akibat hukum karena pembajakan itu sendiri merupakan suatu tindak pidana. PBESI mempunyai fungsi pengawasan kepada pemain *E-Sports* di Indonesia yang merupakan suatu bentuk upaya untuk melindungi pemain *E-Sport* dari adanya praktik *poaching*.⁴ Di sisi lain para atlet juga dapat melakukan tindakan preventif terhadap tindakan *Poaching* dengan melakukan kontrak kerja bersama dengan atlet. Langkah tersebut menjadi suatu kunci upaya untuk membatasi para atlet untuk terjun atau tidak terlibat dalam suatu tindakan *Poaching*.⁵

Akibat yang diciptakan oleh hukum atas perbuatan subjek hukum ataupun peristiwa hukum merupakan pengertian dari akibat hukum. Kekuasaan sebuah negara hukum tentunya diatur dan dibagi menurut hukum. Indonesia sebagai negara hukum tentu akan mengamalkan konsep dari negara hukum tersebut, yaitu sebagai negara yang berlandaskan konstitusional, demokrasi, mengakui dan melindungi hak asasi manusia,

⁴ Maulidea, Cantika, and Ahmad Mahyani. “Pencegahan Pembajakan Atlet E Sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim *E-Sports*”. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 2, no. 3 (2022): 760-782.

⁵ *Ibid.*

serta peradilan yang bebas dan tidak memihak. Penulisan artikel tentu harus menjunjung tinggi orisinalitas terhadap penelitian sebelumnya, oleh karena itu dicantumkan dua penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang sedang dibahas, khususnya mengenai akibat hukum praktik *poaching* terhadap *E-sport* di Indonesia. Penelitian yang pertama adalah “*Perlindungan Hukum Terhadap Player E-Sport yang Dirugikan Oleh Manajemen yang Menaunginya*,”⁶ yang dilakukan oleh Yati Nurhayati dkk, penelitian selanjutnya adalah “*Perlindungan Hukum Perdata Dalam Hal Pembajakan Atlet E-Sports Antara Atlet dengan PT. ECHO E-Sports Indonesia*,”⁷ yang digarap oleh Melani Harly. Pada penelitian oleh Yati Nurhayati membahas mengenai pengaturan olahraga elektronik di Indonesia serta perlindungan hukum bagi *player e-sport*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Melani Harly berfokus pada perlindungan hukum terhadap korban *poaching* serta analisa kasus. Perbedaan yang bisa dilihat dalam kedua penelitian tersebut yakni terdapat dalam rumusan masalah, yang dimana kedua penelitian tersebut tidak membahas akibat hukum praktik *poaching* dan peraturan yang mengatur *E-Sports* di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pencarian suatu peraturan, prinsip dan juga doktrin hukum untuk dapat memberikan jawaban terhadap pokok perdebatan yang diajukan dalam suatu penelitian yang lumrah dikenal dengan istilah yuridis-normatif. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statuta atau perundang-undangan yang melibatkan pemeriksaan secara menyeluruh terhadap peraturan dan regulasi yang berkaitan dengan isu yang diangkat. Jawaban atas rumusan masalah yang diajukan disusun menggunakan bahan – bahan hukum primer, sekunder dan juga tersier yang mana masing-masing sumber akan dikumpulkan dengan teknik inventaris yang menginventarisasi peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang *E-Sport* dan juga *poaching*.

⁶ Auliana, Rina, Rinny Rinny, Noorsyaidah Noorsyaidah, and Hafizatuzahra Hafizatuzahra. “Perlindungan Hukum Terhadap Player E-Sport Yang Dirugikan Oleh Manajemen Yang Menaunginya”. *Badamai Law Journal* 7, no. 2: 269-289.

⁷ Harly, Melani, and Ariawan Gunadi. “Perlindungan Hukum Perdata Dalam Hal Pembajakan Atlet E-Sport Antara Atlet Dengan Pt. Echo E-Sports Indonesia”. *Jurnal Hukum Adigama* 5, no. 1 (2022): 432-445.

AKIBAT HUKUM PRAKTIK *POACHING* TERHADAP *E – SPORT* DI INDONESIA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan *E-Sport* Dalam *Ius Constitutum* Di Indonesia

Indonesia belum memiliki peraturan secara spesifik ataupun khusus dalam hal pengaturan olahraga elektronik. UU Keolahragaan yang menjadi dasar hukum terkait olahraga di Indonesia, pada Pasal 1 angka 2 menyatakan yang dimaksud dengan keolahragaan adalah: “...segala aspek yang berhubungan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, peningkatan, pengawasan, dan evaluasi.” Dasar hukum mengenai *e-sport* yang bisa dilihat dalam undang-undang tersebut berada pada Penjelasan Pasal 20 angka 5 huruf m yang menyatakan bahwa: “olahraga berbasis teknologi adalah olahraga bersifat kompetitif dan interaktif yang menggunakan perantara perangkat dan/atau peralatan dengan memanfaatkan inovasi teknologi elektronik.” Dalam pengertian tersebut yang dimaksud “perantara perangkat” adalah komputer, berbagai konsol, laptop, simulator dan *gadget*. Merujuk pada definisi-definisi tersebut, dapat dipahami bahwa electronic sport merupakan sebuah olahraga berbasis teknologi yang eksistensinya diakui sebagai cabang olahraga dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Pemerintah Indonesia juga telah menerbitkan beberapa regulasi untuk mengawasi kegiatan-kegiatan terkait olahraga elektronik di Indonesia. “Pengaturan yang dimaksud adalah Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggaraan E-Sport di Indonesia (selanjutnya disebut PPBESI No. 34/2021), pada dasarnya *E-sport* adalah salah satu cabang olahraga prestasi dan profesional pada tingkat nasional melalui pertandingan yang kompetitif dan telah diakui oleh Dewan Pusat Olahraga Elektronika Indonesia”. Terkait tim yang ada di Indonesia sendiri terbagi menjadi dua yakni tim profesional dan juga ada tim amatir. Dalam tim profesional terbagi lagi menjadi dua divisi yakni divisi Indonesia dan divisi asing. Untuk tim Indonesia tentu harus memenuhi pada syarat-syarat administrasi dan prestasi dengan setidaknya memenuhi syarat administrasi yang diatur dalam pasal 8 PPBESI No. 34/2021 pada ayat (1) dan (2). Dalam ketentuan ayat (2) butir a berbunyi: “a. berbadan hukum dengan bentuk perseroan terbatas.” Dengan demikian dipahami bahwa sebuah tim profesional Indonesia harus berbentuk PT dan harus mematuhi Undang-Undang RI Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas

(selanjutnya disebut sebagai “UU PT”) serta perubahannya dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.⁸

Perkembangan zaman dan teknologi menjadikan ekosistem yang pernah ada terus untuk berkembang secara kualitas maupun kuantitas. Perkembangan dunia olahraga elektronik di Indonesia menghadapi sejumlah permasalahan di berbagai aspek, utamanya dalam hal administrasi dan perihal menyangkut tata cara penyelenggaraan pertandingan. Pasal 36 ayat (1) UU Keolahragaan menyatakan bahwa: “untuk kepastian hukum dan perlindungan bagi Olahragawan dan Pelaku Olahraga dalam peningkatan Prestasi, Masyarakat membentuk 1 (satu) Induk Organisasi Cabang Olahraga.” Dari bunyi ketentuan tersebut, tentunya dipahami bahwa *E-sport* Indonesia membutuhkan wadah yang dapat membantu perkembangannya yang dapat pula memberikan kepastian dan perlindungan hukum. Organisasi induk dibentuk oleh KONI untuk *E-Sport* dengan nama PBESI yang menaungi induk dari cabang-cabang olahraga prestasi Indonesia. Kehadiran PBESI diharapkan akan menjadi momentum untuk perkembangan olahraga elektronik Indonesia menuju arah yang baik. Selain itu, kehadiran PBESI ditugaskan untuk mengatur seluruh keperluan olahraga elektronik di Indonesia, yang mana hal tersebut sesuai dengan ketentuan Pasal 36 ayat (4) UU Keolahragaan dengan bunyi “Induk Organisasi Cabang Olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mempunyai tugas melakukan pengelolaan, pembinaan, dan pengembangan olahraga.”

PBESI adalah organisasi berbadan hukum yang bertujuan untuk mengembangkan olahraga elektronik di Indonesia. Terdapat pula organisasi yang turut membantu perkembangan olahraga elektronik di Indonesia seperti AVGI, IESPA dan sebagainya. Secara resmi, AVGI diperkenalkan sebagai organisasi independen dan profesional untuk asosiasi *game* yang berdedikasi dalam pengembangan industri olahraga elektronik di Indonesia. Pembentukan regulasi oleh PBESI sudah sesuai dengan wewenangnya sebagai induk organisasi cabang olahraga yang tercantum dalam Undang-Undang Keolahragaan tahun 2005 sebelum adanya pencabutan oleh UU Keolahragaan. Saat KONI mendeklarasikan PBESI sebagai induk organisasi olahraga elektronik, terjadi penyerahan tanggung jawab dan kewajiban oleh KONI yang kemudian melatari PBESI dalam

⁸ Alyssa Salsabilla, *Tim E-sports Wajib Memiliki PT? Begini Ketentuannya!*, smartlegal.id, 3 september 2021, <https://smartlegal.id/trending-topic/2021/09/03/tim-esports-wajib-memiliki-pt-begini-ketentuannya/>

AKIBAT HUKUM PRAKTIK *POACHING* TERHADAP *E – SPORT* DI INDONESIA

membuat peraturan terkait *electronic sports*. Karena statusnya sebagai induk organisasi, hanya PBESI lah yang memiliki otoritas dan juga tanggung jawab untuk mengelola olahraga elektronik sebagai olahraga prestasi di Indonesia. Dalam melakukan pengawasan terhadap atlet-atlet *e-sport*, PBESI menerapkan sebuah sistem. Pengawasan tersebut dilakukan untuk memastikan legalitas berpindahnya satu atlet dari satu tim ke tim lain sehingga dapat mencegah praktik *poaching*.

Akibat Hukum Praktik *Poaching* Terhadap *E-Sport* Indonesia

Suatu peristiwa atau tindakan hukum oleh subjek hukum akan membawa akibat yang dikenal dengan akibat hukum.⁹ Menurut Soedjono Dirdjosisworo mengatakan bahwa: “akibat hukum timbul karena adanya suatu hubungan hukum yang dimana di dalam hubungan hukum ada hak dan kewajiban.”¹⁰ Berdasarkan uraian tersebut, terlihat unsur-unsur untuk mengindikasikan munculnya suatu akibat hukum. Unsur-unsur tersebut seperti:

1. Tindakan subjek hukum yang menimbulkan suatu akibat yang telah diatur oleh hukum
2. Tindakan yang dilakukan bersinggungan dengan hak dan kewajiban subjek hukum yang telah diatur sebelumnya.

Indonesia merupakan negara hukum yang tentunya menjunjung HAM dan memastikan bahwa setiap warganya berkedudukan setara dihadapan hukum. Masyarakat di sisi lain tentu memiliki suatu keharusan untuk mendukung hukum dan negara tanpa terkecuali. Hukum adalah dasar yang mengatur segala hal di bumi, dan suatu hal tidak bisa lepas dari hukum, tanpa terkecuali dalam hal olahraga elektronik. Olahraga elektronik sudah diterima keberadaannya sebagai salah satu cabang olahraga, yang mana kegiatannya di Indonesia akan mematuhi hukum olahraga yang berlaku. Proses mengajak atau merekrut para atlet oleh perusahaan *E-sport* tidak dilakukan seluruhnya oleh direksi secara langsung. Tugas dan wewenang itu jatuh kepada tim atau divisi khusus, yang tertuang dalam suatu surat kuasa. Keberadaan surat kuasa tersebut menunjukkan bahwa tindakan tersebut sah atau tindakan yang tidak melawan hukum dan merupakan bagian

⁹ Marwan Mas, *Pengantar Ilmu Hukum*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2003, hlm.39

¹⁰ Soedjono Dirdjosisworo, *Pengantar Ilmu Hukum*, PT. Raja Grafindo Tinggi, Jakarta, 2010, hlm.131

dari perwujudan *Good Corporate Governance*. Dalam kasus lainnya, pemilik dari tim *E-Sports* melakukan kesepakatan kepada atlet dan bertindak sebagai perwakilan perusahaan *e-sport*, yang dalam hal ini pemilik hanya sebagai pemegang saham tidak sebagai direksi. Hal tersebut merupakan suatu hal yang lumrah dalam dunia olahraga elektronik, akan tetapi tindakan tersebut jelas melanggar beberapa aturan hukum dalam UU PT. Terkait pemegang saham dinyatakan pada Pasal 3 ayat (1) UU PT bahwa: “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.”

Keputusan yang diambil oleh salah satu pemegang saham tanpa persetujuan dan kesepakatan oleh pemegang saham lainnya serta seluruh pihak perseroan akan mengakibatkan terjadinya suatu kerusakan dalam hubungan kerja sama seluruh pihak dalam perseroan. Gugatan dapat diajukan oleh pihak yang merasa telah dirugikan akibat adanya suatu wanprestasi maupun perbuatan melawan hukum lainnya. *Poaching* yang dilakukan suatu tim olahraga elektronik akan membawa dampak kerugian bagi perseroan naungan atlet yang telah “direbut” dengan praktik tersebut. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (selanjutnya disebut dengan “KUHPer”) dalam pasal 1365 menyatakan bahwa: “tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut.” Oleh karena itu tim *E-sport* yang merasa dirugikan akibat praktik *poaching* dapat menuntut ganti rugi, seperti ganti rugi berbentuk uang atau ganti rugi dengan restorasi keadaan. Pertanggungjawaban berupa ganti restorasi keadaan dilakukan dengan cara sebagaimana mungkin mengembalikan suasana dan keadaan seperti semula untuk pihak yang telah dirugikan,¹¹ yang dapat dilakukan dengan cara pengembalian atlet yang sudah “direbut” kepada tim muasalnya, serta pemenuhan kewajiban bekerja oleh atlet sesuai dengan kontrak yang sudah mengikat sebelum terjadinya praktik.

Mencegah tergugat untuk melakukan tindakan yang tidak diinginkan oleh penggugat juga dapat diterapkan pada *E-sports team* yang menggugat. Terkait kasus *poaching* ini, atlet yang terlibat dapat dilarang bermain oleh tim yang dirugikan selama

¹¹ Slamet, S. R. “Tuntutan Ganti Rugi Dalam Perbuatan Melawan Hukum: Suatu Perbandingan Dengan Wanprestasi”. *Lex Jurnalica*, 10 no 2 (2013), 18068.

AKIBAT HUKUM PRAKTIK *POACHING* TERHADAP *E – SPORT* DI INDONESIA

kurun waktu tertentu sesuai dengan kerugian yang dialami. Pihak yang merasa dirugikan berhak untuk mengajukan tuntutan agar pengadilan menyatakan bahwa tindakan tergugat melanggar hukum. Jika tergugat melakukan pelanggaran yang sama di masa depan, tergugat dapat dikenakan sanksi ganti rugi dalam bentuk denda. Penuntutan kepada pihak manajemen perseroan terbatas dapat dilakukan, karena tim *E-sports* tergugat kasus *poaching* berada di bawah tanggung jawab perseroan terbatas tersebut. *E-sports* yang merupakan cabang keolahragaan di Indonesia, juga diharuskan memiliki kontrak kerja sebagaimana termaktub pada PPBESI No. 34/2021 Pasal 10 ayat (1). Dalam isinya menyatakan bahwa: “setiap tim *E-sports* diwajibkan memiliki kontrak kerja dengan atlet profesional yang berada dalam keanggotaan Tim Esport yang bersangkutan.” Kontrak tersebut bertujuan untuk mengatur hubungan hukum pekerja-pengusaha antara atlet *E-sports* dengan tim *E-sports*. Atlet *E-sports* dapat dianggap sebagai pekerja yang berhak menerima imbalan, dalam hal ini, gaji dari perusahaan tim *E-sports* sebagai bentuk pengakuan terhadap pekerjaan mereka.

Atlet *E-sports* diharapkan dapat bernegosiasi dengan baik dengan manajemen tim atau induk organisasi olahraga untuk mewakili mereka dalam pertandingan.¹² Ini menciptakan hubungan yang terikat antara atlet dan perusahaan yang menaungi tim, yang diatur dalam kontrak perjanjian kerja. Kontrak ini mencakup hak dan kewajiban kedua belah pihak, jam kerja, pembayaran upah, dan mekanisme penyelesaian sengketa.¹³ Hubungan hukum antara tim atau perusahaan *E-sport* dengan atletnya haruslah sesuai dengan ketentuan yang sudah tertuang dalam UU Keolahragaan. Meskipun, dalam pasal 59 ayat 2 tersebut dinyatakan bahwa: “setiap orang dapat menjadi olahragawan profesional jika memenuhi syarat ketenagakerjaan dan syarat medis.” Jenis perjanjian kerja yang muncul adalah pekerja kontrak atau biasa disebut dengan perjanjian kerja waktu tertentu (PKWT), di mana atlet bekerja untuk suatu tim untuk jangka waktu tertentu sesuai dengan perjanjian kontrak. Dalam konteks pembajakan atlet di *E-sports*, para atlet sering kali memutus hubungan kontrak kerja secara sepihak dengan cara beralih ke tim yang lebih menguntungkan karena tawaran yang lebih menguntungkan. Ini dapat

¹² Janika, Yola Zulva, and Mashudi Mashudi. “Perjanjian Kerja Antara Atlet Sepakbola Profesional Dengan Klub Sepakbola”. *Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik*, 8(2), (2019): 262-275.

¹³ Agung, I. Putu Setya. “Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur”. *Jurist-Diction* 4, no. 6 (2021): 2365.

menyebabkan pelanggaran kontrak dan wanprestasi, yang mengakibatkan kerugian signifikan bagi tim *E-sports* yang sangat bergantung pada prestasi atletnya. Setiap atlet di tim *E-sports* yang ingin melakukan suatu perpindahan maka ia harus mematuhi peraturan atau syarat berpindah suatu atlet dari tim asal ke tim yang lain. Jika ada suatu atlet yang terbukti melakukan pelanggaran kontrak dengan cara berpindah tim, maka tim tersebut berhak mengambil tindakan hukum berupa somasi atau gugatan ganti rugi.

Direksi atau manajer tim *E-sports* dalam suatu kasus wanprestasi dapat menuntut ganti rugi yang sesuai dengan kondisi kerugian yang dialami oleh tim. Gugatan dapat mencakup pembatalan perjanjian kerja dengan/tanpa kompensasi, pemenuhan perjanjian tanpa/dengan kompensasi, pembayaran ganti rugi.¹⁴ Meskipun kasus *poaching* biasanya berakhir dengan pemutusan kontrak, tim *E-sports* mungkin akan melindungi haknya terhadap atlet di masa depan. Hak dan kewajiban dalam kontrak perjanjian kerja menciptakan hubungan hukum di antara atlet dan tim, dan pelanggaran kontrak harus diatur dalam isi perjanjian untuk memberikan dasar hukum bagi sanksi terhadap atlet yang terlibat dalam *poaching*. Akibat hukum yang timbul akibat pelanggaran kontrak dapat berupa berbagai hukuman yang akan diberlakukan kepada pihak yang terlibat dalam *poaching*. Hal ini harus tertera dalam isi kontrak ataupun perjanjian kerja, yang sesuai dengan Pasal 1339 KUHPer dan akan terikat terhadap semua hal yang wajib dilakukan berdasarkan kebiasaan masyarakat dan peraturan-peraturan yang ada di Indonesia. Dengan demikian praktik *poaching* dapat menimbulkan berbagai macam akibat sesuai dengan peraturan perundang-undangan terkait maupun sesuai dengan klausul yang ditetapkan dalam kontrak kerja. Akibat hukum dapat dirasakan oleh tim *e-sports* yang melakukan *poaching* maupun atlet yang terlibat dalam perkara *poaching*.

KESIMPULAN

Pembajakan atlet atau *poaching* merupakan tindakan perebutan paksa pemain yang tidak sportif dan memberikan kerugian besar bagi semua pihak. Meski populernya kehadiran *e-sport*, Indonesia dirasa belum memiliki peraturan yang spesifik dan khusus untuk mengatur mengenai *E-Sport* itu sendiri, namun demikian sejumlah peraturan mengenai *e-sport* telah di regulasi. Adapun beberapa aturan yang mengatur tentang *e-*

¹⁴ Sinaga, Niru Anita, and Nurlely Darwis. "Wanprestasi dan Akibatnya Dalam pelaksanaan perjanjian". *Jurnal Mitra Manajemen* 7, no. 2 (2020).

AKIBAT HUKUM PRAKTIK *POACHING* TERHADAP *E – SPORT* DI INDONESIA

sport tersebut seperti pada UU Keolahragaan serta PPBESI No. 34/2021. Praktik *poaching* menimbulkan berbagai akibat hukum yang merugikan pihak yang terseret dalam kasus ini. Akibat hukum yang dimaksud adalah terjadinya wanprestasi atau pelanggaran kontrak. Akibat hukum yang dialami tidak lain adalah sanksi terhadap atlet yang terlibat dalam *poaching* dan membayar ganti rugi kepada pihak yang merasakan dampak dari *poaching* tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Agung, I. Putu Setya. “Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur”. *Jurist-Diction* 4, no. 6 (2021): 2365.
- Alyssa Salsabilla, *Tim E-sports Wajib Memiliki PT? Begini Ketentuannya!*, smartlegal.id, 3 september 2021, <https://smartlegal.id/trending-topic/2021/09/03/tim-esports-wajib-memiliki-pt-begini-ketentuannya/>
- Auliana, Rina, Rinny Rinny, Noorsyaidah Noorsyaidah, and Hafizatu Zahra Hafizatu Zahra. “Perlindungan Hukum Terhadap Player E-Sport Yang Dirugikan Oleh Manajemen Yang Menaunginya”. *Badamai Law Journal* 7, no. 2: 269-289.
- Harly, Melani, and Ariawan Gunadi. “Perlindungan Hukum Perdata Dalam Hal Pembajakan Atlet E-Sport Antara Atlet Dengan Pt. Echo E-Sports Indonesia”. *Jurnal Hukum Adigama* 5, no. 1 (2022): 432-445.
- Indro, dan Andi Surya Kurnia. “E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial”. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)* 1, no. 2 (2019): 913-928.
- Janika, Yola Zulva, and Mashudi Mashudi. “Perjanjian Kerja Antara Atlet Sepakbola Profesional Dengan Klub Sepakbola”. *Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik*, 8(2), (2019): 262-275.
- Jasmine, Naomi Mutiara. “Gambaran psychological well-being pada pro-player tim e-sport Indonesia”. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental* 1, no. 2 (2021): 1357-1368.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- Martin, B., & Ratnaningrum, D., Stadium Turnamen E-Sports Di Jakarta, *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, perancangan, Arsitektur (Stupa)*, Volume 1 No 1(2019), hlm. 659-669.

Marwan Mas, *Pengantar Ilmu Hukum*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2003, hlm.39

Maulidea, Cantika, and Ahmad Mahyani. “Pencegahan Pembajakan Atlet E Sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim *E-Sports*”. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 2, no. 3 (2022): 760-782

Peraturan Dewan Pengurus Olahraga Elektronik Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Penyelenggara kegiatan Olahraga Elektronik di Indonesia. Sinaga, Niru Anita, and Nurlaly Darwis. “Wanprestasi dan Akibatnya Dalam pelaksanaan perjanjian”. *Jurnal Mitra Manajemen* 7, no. 2 (2020).

Slamet, S. R. Tuntutan Ganti Rugi Dalam Perbuatan Melawan Hukum: Suatu Perbandingan Dengan Wanprestasi. *Lex Jurnalica*, 10 no 2 (2013), 18068.

Soedjono Dirdjosisworo, *Pengantar Ilmu Hukum*, PT. Raja Grafindo Tinggi, jakarta, 2010, hlm.131

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan.

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan.

Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas.