

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang sudah semakin berkembang pesat kemajuan teknologi dalam bidang apapun. Bukan saja kemajuan teknologi mengenai informasi, namun juga dalam bidang lainnya, salah satunya bidang olahraga. Adanya perkembangan teknologi yang pesat ini tentunya membuat masyarakat secara tidak langsung diharuskan untuk memahami dan mengerti serta beradaptasi mengenai kemajuan teknologi pada masa sekarang ini. Salah satu contohnya adalah kemajuan teknologi dalam bidang olahraga.

Olahraga menurut Undang-Undang Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional selanjutnya disebut sebagai UU SKN, merupakan suatu kegiatan yang bersifat sistematis untuk mendorong perkembangan potensi jasmani dan rohani, namun seiring perkembangan zaman olahraga tidak hanya melibatkan fisik, namun juga dapat dilakukan secara digital dengan virtual. Istilah ini disebut sebagai *E-Sports* atau olahraga elektronik. Kemajuan teknologi dalam bidang olahraga ini salah satunya adalah dengan terciptanya Olahraga Elektronik atau yang sering disebut *E-Sports*. *E-Sports* ini merupakan bidang olahraga yang menggunakan "*Game Online*" sebagai cabang olahraganya.

E-Sports dianggap salah satu cabang olahraga karena dalam memainkan *game online* ini melibatkan motoric halus yang diharuskan pemain untuk focus, bekerjasama dengan tim, dan konsentrasi tinggi untuk memikirkan strategi yang akan dimainkan. Bermain *game online* sebenarnya hampir sama dengan bermain catur, karena memerlukan Tingkat kefokusian yang tinggi serta memikirkan strategi yang akan dimainkan. *E-Sports* adalah olahraga *digital* secara *virtual* yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti atlet profesional sepak bola, bulu tangkis ataupun basket pada umumnya. ¹

Game online mulai masuk dalam cabang olahraga resmi yang diadakan dalam pagelaran olahraga Asian Games pada tahun 2018, Sea Games pada tahun 2019 dan PON (Pekan Olahraga Nasional) pada tahun 2020. Awal mula *game online* masuk dalam kategori cabang olahraga resmi yaitu pada saat disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (*Olympic Council of Asia / OCA*) sejak 17 April 2017. Cabang *E-Sports* kemudian mulai diperkenalkan pada perhelatan 5th *Asian Indoor and Martial Art Games* (5th AIMAG) yang berlangsung di Asgabat, Turkmenistan, pada September 2017.²

Industri *E-Sports* yang sudah sangat berkembang ini sangat diminati oleh berbagai kalangan pekerja khususnya pada generasi sekarang. Banyaknya bidang pekerjaan yang dapat dilakukan oleh semua orang bukan

¹Faidillah Kurniawan, "E-Sports dalam fenomena Olahraga Kekinian" <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/download/29509/12954> , Jurnal Olahraga Prestasi, hlm.1, diakses pada tanggal 25 Juli 2023 pukul 22.39 WIB

² *Ibid*, hlm.5

hanya untuk menjadi atlet namun juga banyak orang yang ingin menjadi *Content Creator* maupun *Streamer* di beberapa *Platform* atau media sosial untuk berbagai komunitas *game* karena dari hasil *Content* maupun *streamer* ini juga dapat menghasilkan penghasilan yang cukup besar. Antusias dari para *player* amatir ini yang dapat menghidupkan komunitas *game* yang ada di Indonesia.

Komunitas *game* di Indonesia ini dianggap komunitas dengan antusias terbesar pada saat berlangsungnya suatu kejuaraan *game* yang ada di Indonesia maupun yang berada di luar negeri. Dengan adanya antusias ini maka di dalam komunitas *game* terdapat lapangan pekerjaan, misal *Content Creator*, *Streamer*, *Atlet*, *Brand Ambassador*, *Talent* dan masih banyak lagi, karena dalam membentuk suatu tim *E-Sports* ini membutuhkan tenaga kerja yang banyak untuk mendukung berdirinya suatu tim *E-Sports*. Jadi akan banyak pihak diperlukan untuk membangun suatu tim *E-Sports*.

Munculnya industri *E-Sports* maka akan menciptakan lapangan pekerjaan baru, khususnya bagi para penggemar *E-Sports*. Industri *E-Sports* juga dapat menciptakan pengertian bagi masyarakat bahwa *E-Sports* ini juga memiliki dampak positif, tidak hanya dipandang sebagai dampak negatif. Namun apabila bermain *game* hanya untuk bersenang-senang dan berlebihan maka hal tersebut juga akan berdampak negatif bagi orang tersebut dan orang sekitar.

Dampak positif dengan adanya *E-Sports* ini juga memperluas pemikiran dan pandangan masyarakat terhadap *game online*, karena dianggap hanya dengan bermain *game* dapat menghasilkan uang untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Dampak negatif dari *game online* juga sangat banyak, salah satu contohnya apabila anak dibawah umur bermain *game online* dengan tidak terkontrol dan tidak terorganisir tanpa pengawasan orang tua maka akan menimbulkan kecanduan yang dapat mengganggu psikologis anak tersebut. Maka jika ada anak dibawah umur ingin bermain *game online* seharusnya dengan pengawasan orang tua dan bermain *game* sesuai dengan usianya.

Suatu perusahaan *E-Sports* juga sama halnya dengan perusahaan pada umumnya, karena perusahaan *E-Sports* juga memenuhi kriteria untuk disebut sebagai suatu perusahaan, karena menurut Pemerintah Belanda ketika membacakan *Memorie van Toelichting* (Penjelasan) Rencana Undang-Undang Perubahan Pasal 2-5 *Wetboek van Koophandel* di muka parlemen menyebutkan, bahwa perusahaan adalah keseluruhan perbuatan yang dilakukan secara terus menerus, terang-terangan dalam kedudukan tertentu, dan untuk mencari laba bagi dirinya.³

Para pekerja yang bekerja di perusahaan *E-Sports* ini juga menggunakan sistem kontrak dengan perusahaan untuk menyepakati suatu perjanjian kerja. Agar suatu kontrak oleh hukum dianggap sah dan mengikat

³ H.M.N Purwosutjipto, *Pengertian Pokok Hukum Dagang Indonesia*, Jilid 1, Djambatan, Jakarta, 1981, hlm. 12

maka suatu kontrak harus memenuhi syarat tertentu.⁴ Syarat sah perjanjian atau kontrak antara lain; kesepakatan antara para pihak; kecakapan para pihak dalam membuat kontrak; berisi suatu pokok kontrak tertentu; mengandung suatu sebab terlarang.⁵

Pada industri *E-Sports*, jika antara pemain dan klub *E-Sports* ingin menjalin kerjasama secara profesional maka sangat diperlukan suatu kontrak atau perjanjian, karena kontrak tersebut yang akan mengikat kedua belah pihak yang tentunya juga dapat menghindari ketidakadilan antara kedua belah pihak. Pastinya dalam suatu kontrak yang akan dibuat tersebut juga dipikirkan secara matang dan memikirkan keuntungan bagi kedua pihak. Dalam industri *E-Sports* ini jika ingin membuat suatu kontrak atau perjanjian maka juga harus memenuhi syarat sah perjanjian menurut Pasal 52 ayat (1) Undang-Undang Nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, yang terdiri dari 4 (empat) syarat yaitu:

1. Adanya Kesepakatan, baik dari pihak calon karyawan maupun pihak pengusaha sebagai pemberi kerja;
2. Adanya Kemampuan atau Kecakapan, mampu dalam hal ini yakni cakap untuk melakukan perbuatan hukum yaitu berusia sekurang-kurangnya 21 tahun bagi karyawan, dan bagi pengusaha

⁴ Munir Fuady, *Hukum Kontrak: (Dalam Sudut Pandang Hukum Bisnis)* Citra Aditya Bhakti, Jakarta, 1999, hlm. 33

⁵ Tim Publikasi Hukumonline “4 Syarat Sah Perjanjian di Mata Hukum” <https://www.hukumonline.com/berita/a/4-syarat-sah-perjanjian-di-mata-hukum-lt6273669575348/#:~:text=kesepakatan%20mereka%20yang%20mengikatkan%20dirinya,suatu%20sebab%20yang%20tidak%20terlarang>. Diakses pada 27 Mei 2022 pukul 21.20 WIB

pihak yang menandatangani adalah pihak yang berwenang untuk mewakili perusahaan;

3. Adanya Pekerjaan yang diperjanjikan, harus ada jelas jenis pekerjaan yang akan dilakukan oleh pekerja;
4. Pekerjaan yang diperjanjikan tidak bertentangan dengan kepentingan umum, peraturan perundang-undangan yang berlaku dan kesusilaan.

Industri *E-Sports* jika ingin dianggap sebagai pekerjaan yang profesional maka suatu perusahaan atau tim *E-Sports* juga harus mengedepankan kepentingan hukum di dalam ruang lingkup perusahaannya. Dengan adanya payung hukum di dalam ruang lingkup perusahaan tersebut maka dapat dijadikan bukti bahwa industri *E-Sports* memang benar industri yang profesional dan mampu bersaing dengan industri-industri yang lainnya. Guna kontrak yang diadakan perusahaan *E-Sports* ini menjadi bukti ikatan yang profesional juga yang terjadi antara pemain dan perusahaan atau pemberi kerja, dan jika pemain *E-Sports* sudah terjalin ikatan kontrak dengan perusahaan *E-Sports* maka pemain *E-Sports* tersebut juga dengan resmi menjadi salah satu karyawan yang bekerja untuk perusahaan *E-Sports* tersebut, sebagai karyawan tentunya pemain tersebut juga harus memberikan yang terbaik bagi perusahaan dan untuk dirinya sendiri.

Pengakuan *E-Sports* Komite Olahraga Nasional (KONI) sebagai cabang olahraga prestasi ini dapat ditinjau dengan tiga aspek hukum, yaitu kepastian, keadilan dan kemanfaatan. Aspek hukum mengenai keadilan yaitu dengan *E-Sports* diakui bahwa merupakan cabang olahraga yang resmi, maka atlet yang memiliki keahlian di bidang *E-Sports* akan merasa adil dan merasa diperhatikan oleh pemerintah, serta atlet akan merasa memiliki hak yang sama. Aspek hukum mengenai kepastian adalah dengan pemerintah memberikan payung hukum pelindung bagi para atlet atau pemain *E-Sports*, yaitu salah satu contohnya adalah dengan adanya UU Keolahragaan.⁶ Aspek kemanfaatan ini dapat dilihat dampaknya di masyarakat, yaitu dengan diterimanya *E-Sports* sebagai cabang olahraga maupun sebagai lapangan pekerjaan, tidak hanya dampak positif yang terlihat di masyarakat, namun juga para pemain maupun atlet *E-Sports* juga merasakan dampak positif, yaitu dapat membawa kemajuan bagi perkembangan olahraga di Indonesia. Indonesia dapat dilihat maju dan berkembang dengan adanya industri *E-Sports*.

Namun pelaksanaan dalam industri *E-Sports* ini pada kenyataannya tidak berjalan dengan sempurna, masih ada beberapa kekurangan, dimana masih ada yang melanggar kesepakatan yang dibuat oleh kedua belah pihak. Karena industri *E-Sports* di Indonesia masih terbilang baru maka masih banyak juga yang belum menyadari bahwa betapa pentingnya ikatan sebuah

⁶ Wicaksono, Adhiputro Pangarso, "Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch" *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*, 2021, hlm.7 diakses pada tanggal 25 Juli 2023 pukul 21.10 WIB

kontrak pada dirinya sehingga dengan mudah melupakan hak dan kewajiban yang harus dipenuhi.⁷

Pemain *game* yang bergabung pada suatu perusahaan *E-Sports* akan secara otomatis menjadi pekerja atau karyawan bagian dari suatu perusahaan *E-Sports*. Dengan kata lain akan menjadi pemain game profesional dan juga menjadi atlet dalam suatu perusahaan *E-Sports* tersebut. Jika seseorang telah bergabung dalam perusahaan *E-Sports* dan menjadi pemain profesional bagi perusahaan *E-Sports* maka pemain tersebut akan secara otomatis akan menjalankan perjanjian sesuai dengan perjanjian yang telah dibuat antar pemain dengan perusahaan.

Perjanjian kerja yang dibuat antara pemain profesional dan perusahaan *E-Sports* akan menjadikan adanya suatu hubungan kerja. Pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, hubungan kerja adalah suatu hubungan antara pekerja dengan pengusaha yang berdasarkan perjanjian kerja yang terdapat unsur pekerjaan, upah dan perintah.

Perjanjian kerja yang telah dibuat dan disepakati para pihak diharapkan memenuhi asas berkontrak yaitu asas *Pacta sunt servanda* yang menjadi dasar penting dalam hukum kontrak, karena dalam asas *Pacta Sunt Servanda* menjelaskan bahwa orang harus mematuhi janjinya. Dengan kata lain asas ini yang menjadi landasan bahwa para pihak yang terdapat dalam

⁷ Muhammad Eldy Rizky, "Tinjauan Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antar Pemain Dengan Team VOXA E-Sports" *Skripsi*, Universitas Islam Riau 2022, hlm.9 diakses pada tanggal 25 Juli 2023 pukul 15.15 WIB

kontrak terikat atau wajib memenuhi kewajiban-kewajiban yang telah disepakatinya.⁸ Dengan adanya perjanjian yang telah disepakati oleh kedua belah pihak maka akan mewujudkan keadilan bagi semua pihak yang terikat dengan perjanjian tersebut.

Adanya hukum kerja yang menjadi hukum privat maka seharusnya para pekerja perusahaan tim *E-Sports* akan mendapatkan jaminan terhadap pekerjaan yang dilakukannya. Maka hubungan antara pekerja dan perusahaan harus ada asas itikad baik, itikad baik tersebut tidak hanya mengacu pada itikad baik para pihak, tetapi harus mengacu pada nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat. Itikad baik ini akhirnya mencerminkan standar keadilan atau kepatutan masyarakat.⁹

Pada praktiknya pelaksanaan perjanjian kerja antara pemain *E-Sports* dengan perusahaan *E-Sports* masih bertentangan dengan asas-asas yang ada pada suatu perjanjian. Salah satunya mengenai permasalahan pemutusan kontrak secara sepihak dengan alasan yang tidak jelas, karena belum ada yang secara jelas mengatur mengenai kontrak pemain dengan perusahaan *E-Sports*.¹⁰

⁸ Ridwan Khairandy, "Dasar Filosofi kekuatan mengikatnya Kontrak" *Jurnal Hukum UII*, Edisi Khusus Vol 18, Oktober 2011, hlm.37, diakses pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 19.00 WIB

⁹ P. van Warmelo. "An Introduction to the Principles of Roman Civil Law", *Capetown: Juta & Co Ltd 1976*, hlm.151 diakses pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 21.10 WIB

¹⁰ August Agung H., "Itikad Baik Kontrak Bagi Pemain E-Sports dan Perlindungan Hukum Bagi Pemain E-Sports di Indonesia" *Skripsi*, Universitas Islam Indonesia 2023, hlm 5, diakses pada tanggal 23 Januari 2024 pukul 14.08 WIB

Seperti masalah yang menimpa beberapa pemain, mulai dari masalah mengenai gaji atau upah yang tidak jelas, masalah *sponsorship* maupun masalah internal yang ada di dalam manajemen perusahaan *E-Sports*. Mengenai masalah gaji dan *sponsorship* ini berkaitan karena biasanya di dalam perusahaan *E-Sports* akan masuk beberapa sponsor yang akan menjadi salah satu sumber pemasukan bagi suatu perusahaan *E-Sports*. Sponsor biasanya akan memberi keputusan bahwa kerjasama tersebut akan diberikan untuk pemain secara individu atau untuk tim *E-Sports*.

Permasalahan yang terjadi tidak hanya mengenai upah saja, namun juga sering terjadi masalah mengenai internal manajemen tim yang sering kali terjadi, seperti halnya pemain yang melakukan perbuatan maupun perkataan yang dianggap kurang pantas kepada pihak manajemen tim yang dapat merugikan pemain maupun perusahaan *E-Sports* tersebut. Biasanya setelah terjadi suatu permasalahan di dalam tim atau didalam manajemen perusahaan *E-Sports*, pemain maupun pihak manajemen perusahaan *E-Sports* akan memberi penjelasan ke muka umum melalui media sosial melalui kumpulan bukti yang berupa dokumentasi percakapan antara pemain dengan pihak manajemen perusahaan.

Seperti halnya salah satu pemain dalam suatu tim yang mengalami pemutusan kontrak (pemberhentian) karena masalah internal namun menjadi satu tim yang mengalami pemutusan kontrak dengan alasan yang kurang jelas. Biasanya pemain maupun pihak manajemen akan memberikan klarifikasi ke muka publik melalui sosial media. Hal ini dilakukan untuk

mendapat dukungan oleh para penggemar. Tidak jarang juga pemain dan pihak manajemen mencari pembenaran masing-masing melalui social media dengan cara mengunggah bukti versi masing-masing guna untuk menjatuhkan satu sama lain. Setelah terjadi pemutusan kontrak ini kemudian pihak yang dirugikan akan mencari pengganti baik mencari tim baru maupun mencari pemain baru.

Munculnya permasalahan seperti ini maka dapat menimbulkan kepastian hukum yang tidak jelas, karena para pihak yang bermasalah akan melanggar kesepakatan yang sudah dibuat di dalam perjanjian kerja karena adanya undang-undang yang berbeda dan masih berlaku. Contohnya Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Hubungan Industrial maka permasalahan mengenai perjanjian kerja ini dapat dibawa ke Pengadilan Industrial. Namun di dalam Undang-Undang Keolahragaan dapat diselesaikan melalui 3 cara yaitu pertama melalui musyawarah yang dilakukan oleh induk organisas caang olahraga, kedua melalui alternatif penyelesaian sengketa sesuai dengan peraturan perundang-undangan, dan ketiga melalui pengadilan yang sesuai dengan yurisdiksinya.¹¹

Adanya suatu perjanjian kerja ini akan membuat para pihak lebih mudah untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi diantara para pihak, namun seringkali para pihak tidak menyelesaikan dengan baik menurut perjanjian yang sudah dibuat di awal. Padahal jika di lihat di dalam

¹¹ Adela Edwinia “Perlindungan Hukum Terhadap Pemutusan Kontrak Secara Sepihak Antara Atlet E-Sports dan Tim E-Sports” *Skripsi*, Universitas Katolik Parahyangan 2023, hlm 15 diakses pada tanggal 07 Maret 2024 Pukul 15.15 WIB.

Pasal 12 ayat (1) Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia menyatakan bahwa pemberhentian seorang pemain Profesional dapat terjadi karena keadaan pensiun atau pemberhentian melalui PBESI. Dengan adanya pernyataan ini maka pemain *E-Sports* tidak dapat dilakukan pemutusan kontrak secara sepihak terhadap pemainnya selama tidak melanggar norma serta aturan yang telah diatur didalam PBESI.¹²

Munculnya permasalahan ini peneliti akan mencoba menganalisis bagaimana bentuk tanggung gugat serta penyelesaian sengketa yang terjadi antara perusahaan *E-Sports* dengan pemain *E-Sports*. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Tanggung Gugat Perusahaan *E-Sports* Akibat Pemutusan Kontrak Secara Sepihak Terhadap Pemain *E-Sports*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana tanggung gugat yang diberikan oleh perusahaan *E-Sports* bagi pemain *E-Sports* apabila terjadi pemutusan kontrak secara sepihak?
2. Bagaimana upaya hukum yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan antara perusahaan *E-Sports* dengan pemain *E-Sports* jika terjadi pemutusan kontrak secara sepihak?

¹² August Agung H., *op.cit*, Universitas Islam Indonesia 2023, hlm 6, diakses pada tanggal 23 Januari 2024 pukul 14.10 WIB

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak diperoleh dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk menganalisis bentuk tanggung gugat yang diberikan oleh perusahaan *E-Sports* bagi pemain *E-Sports* apabila terjadi pemutusan kontrak secara sepihak.
2. Untuk menganalisis upaya hukum yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan antara perusahaan *E-Sports* dengan pemain *E-Sports* jika terjadi pemutusan kontrak secara sepihak.

D. Orisinalitas Penelitian

Untuk memudahkan proses penelitian maka peneliti mengambil lima sampel penelitian terdahulu yang memiliki persamaan masalah dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti untuk dijadikan perbandingan agar terlihat keorisinalitasan dari peneliti.

Nama Peneliti, Tahun Penelitian dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Tugas Akhir saudari Andina mayangsari, Mahasiswi Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, Tahun 2019 dengan judul “Kontrak-Kontrak E-Sport Di Indonesia Dan Upaya Peningkatan Kepastian Hukum Bagi Atlet-Atlet <i>E-Sports</i> Indonesia”	Meneliti mengenai kasus yang sama yaitu mengenai kontrak yang ada di dalam industri <i>E-Sports</i> .	Permasalahan yang diteliti oleh saudari Andina Mayangsari mengenai para pihak yang terlibat di dalam kontrak kerja antara pemain <i>E-Sports</i> dengan perusahaan <i>E-Sports</i> serta membahas hal-hal yang akan diatur didalam kontrak kerja. sedangkan penelitian yang akan saya tulis ini

		mengenai perlindungan hukum yang diberikan oleh perusahaan untuk pemain <i>E-Sports</i> jika terjadi pemutusan kontrak secara sepihak.
Tugas akhir Muhammad Eldy Rizky Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Tahun 2022 dengan judul “Tinjauan Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antara Pemain Dengan Team Voxa E-Sports”	Meneliti mengenai pelaksanaan kontrak pemain <i>E-Sports</i> dengan tim <i>E-Sports</i> .	Permasalahan yang diteliti oleh Saudara Muhammad Eldy Rizky lebih menekankan mengenai mekanisme pelaksanaan kontrak antara pemain <i>E-Sports</i> dengan tim <i>E-Sports</i> lebih khususnya dengan tim Voxa <i>E-Sports</i> . Sedangkan penelitian yang akan saya tulis mengenai pelaksanaan kontrak <i>E-Sports</i> secara umum yang ada di Indonesia khususnya mengenai pemutusan kontrak secara sepihak yang dilakukan oleh suatu perusahaan <i>E-Sports</i> .
Tugas akhir saudara M. Rafli Mustofa, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Bangka Belitung, Tahun 2022 dengan judul “Penyelesaian Sengketa Pemutusan Kontrak Kerja antara Atlet <i>E-Sports</i> dengan Manajemen Tim”	Meneliti mengenai penyelesaian sengketa pemutusan kontrak kerja antara pemain <i>E-Sports</i> dengan perusahaan <i>E-Sports</i> .	Permasalahan yang diteliti oleh saudara M. Rafli Mustofa ini lebih menekankan mengenai penyelesaian sengketa pemutusan kontrak kerja secara sepihak. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan mengenai tanggung gugat atau ganti kerugian yang akan diberikan oleh perusahaan terhadap pemain jika terjadi pemutusan kontrak secara sepihak.

<p>Tugas akhir saudara August Agung Hendar Harianto, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Tahun 2023 dengan judul "Itikad Baik Kontrak Bagi Pemain <i>E-Sports</i> Dan Perlindungan Hukum Bagi Pemain <i>E-Sports</i> Di Indonesia"</p>	<p>meneliti mengenai perlindungan hukum bagi pemain <i>E-Sports</i> yang mengalami pemutusan kontrak secara sepihak.</p>	<p>Permasalahan yang diteliti oleh August Agung Hendar Harianto lebih menekankan mengenai asas itikad baik dalam kontrak <i>E-Sports</i>. Sedangkan penelitian yang akan saya tulis lebih menekankan bagaimana bentuk ganti kerugian jika terjadi pemutusan kontrak secara sepihak yang dilakukan oleh perusahaan <i>E-Sports</i> dengan pemain <i>E-Sports</i>.</p>
<p>Tugas Akhir saudari Adella Edwinia, Mahasiswi fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, Tahun 2023 dengan Judul "Perlindungan Hukum Terhadap Pemutusan kontrak secara Sepihak Antara Atlet <i>E-Sports</i> dan Tim <i>E-Sports</i>"</p>	<p>Meneliti mengenai perlindungan hukum yang diberikan untuk pemain <i>E-Sports</i> jika terjadi pemutusan kontrak secara sepihak serta upaya penyelesaiannya.</p>	<p>Permasalahan yang diteliti oleh Adella Edwinia membahas mengenai hubungan kerja berdasarkan perjanjian kerja yang dibuat oleh atlet <i>E-Sports</i> dengan tim <i>E-Sports</i>. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan lebih menekankan bagaimana bentuk ganti kerugian jika terjadi pemutusan kontrak secara sepihak yang dilakukan oleh perusahaan <i>E-Sports</i> dengan pemain <i>E-Sports</i>.</p>

E. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Tentang Perlindungan Hukum

Secara kebahasaan, kata perlindungan dalam bahasa Inggris dapat diartikan sebagai protection, sedangkan kata perlindungan hukum dapat diartikan sebagai legal protection. Sedangkan menurut *Blacks's Law Dictionary*, protection adalah *the act of protecting*.¹³

Philipus M. Hadjon menyatakan bahwa perlindungan hukum adalah suatu kondisi subjektif yang menyatakan keharusan pada diri sejumlah subjek hukum untuk segera memperoleh sejumlah sumber daya guna kelangsungan eksistensi subjek hukum yang dijamin dan dilindungi oleh hukum agar kekuatannya secara terorganisir dalam proses pengambilan keputusan politik maupun ekonomi khususnya pada distribusi sumber daya baik pada peragat individu maupun struktural.¹⁴

Kamus Hukum mengartikan perlindungan hukum sebagai peraturan yang memaksa untuk menentukan tingkah laku manusia dalam lingkungan masyarakat.¹⁵ Peraturan yang dimaksud ini merupakan aturan yang dibuat oleh pemerintah atau badan-badan resmi guna mengatur kehidupan bermasyarakat. Apabila peraturan yang telah dibuat ini dilanggar maka akan memberikan akibat hukum atau sanksi bagi seseorang maupun badan yang melanggar tersebut.

¹³ Garner Bryan A, *Black's Law Dictionary*, 9th ed., 2009, hlm 1343.

¹⁴ M. Hadjon Phillipus, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia* (Surabaya: Bina Ilmu, 1987), hlm.2

¹⁵ Tim Hukumonline, "Perlindungan Hukum: Pengertian, Unsur, Dan Contohnya," Hukumonline, 2023, <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hukum-lt61a8a59ce8062/> . Diakses pada tanggal 15 Maret 2024 Pukul 13.20 WIB

2. Tinjauan tentang Kontrak

Pada dasarnya pengertian kontrak dengan perjanjian menurut para ahli itu memiliki pengertian yang sama, hanya saja berbeda di dalam istilah penyebutannya saja

a. Pengertian Kontrak

- 1) Pengertian perjanjian menurut Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih.
- 2) Kontrak di dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) berarti perjanjian yang terjadi antara dua belah pihak untuk melakukan suatu transaksi atau kesepakatan.
- 3) Menurut R. Subekti, kontrak atau perjanjian adalah merupakan suatu peristiwa dimana satu pihak berjanji kepada pihak lainnya untuk melakukan suatu hal.¹⁶
- 4) Menurut M. Yahya Harahap, perjanjian merupakan suatu hubungan hukum kekayaan/harta benda antara dua orang atau lebih, yang menjadikan salah satu pihak mendapat prestasi dan pihak lainnya diwajibkan untuk melaksanakan prestasi.

¹⁶ R Subekkti, *Hukum Perjanjian*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1983, hlm.1

- 5) K.R.M.T Tirtodiningrat menyatakan bahwa, yang dimaksud perjanjian adalah suatu perbuatan hukum berdasarkan kata sepakat antara dua pihak atau lebih yang menimbulkan akibat hukum.
- 6) Sudikno Mertokusumo berpendapat bahwa perjanjian tidak sama dengan persetujuan dimana sesuai dengan Pasal 1313 KUH Perdata. Perjanjian merupakan terjemahan dari *oveereenkomst* sedangkan persetujuan merupakan terjemahan dari *toestemming* yang ditafsirkan sebagai *wilsovereenstemming* atau persesuaian kehendak tau adanya kata sepakat.¹⁷

b. Syarat Sahnya Kontrak

Syarat sah perjanjian ini diatur di dalam Pasal 1320 KUHPerdata yang menyatakan bahwa:

1) Kesepakatan antara kedua belah pihak

Adanya kesepakatan atau consensus pada para pihak. Yang dimaksud dengan kesepakatan adalah kesesuaian pernyataan antara para pihak, dan telah tercipta kata sepakat.

2) Kecakapan bertindak

Kecakapan bertindak adalah kemampuan untuk melakukan suatu perbuatan hukum. Orang-orang yang ingin melakukan perbuatan hukum ini adalah orang yang sudah memenuhi syarat menurut hukum.

¹⁷ Sudikno Mertokusumo, *Modul Kuliah Hukum Perdata*, Program Pasca Sarjana UGM, Yogyakarta, 1987, hlm. 97

3) Suatu hal tertentu

Hal tertentu berarti bahwa apa yang diperjanjikan hak dan kewajiban antara kedua belah pihak jika terjadi hal-hal diluar perjanjian atau terjadi perselisihan

4) Sebab yang halal

Pasal 1337 KUHPerdota menerangkan bahwa suatu sebab adalah terlarang, jika sebab itu dilarang oleh undang-undang atau bila sebab itu bertentangan dengan ketertiban umum atau bertentangan dengan kesusilaan.¹⁸

c. Asas-asas Hukum Kontrak

Paul Scholten menyatakan, asas hukum atau *recht beginselen* adalah prinsip-prinsip dasar yang mendasari ketentuan peraturan hukum dan putusan pengadilan dalam suatu sistem hukum. Peraturan khusus dan putusan pengadilan dapat dianggap sebagai implementasi dari asas-asas tersebut.¹⁹

Asas-asas hukum berfungsi sebagai pedoman atau prinsip yang melandasi norma-norma hukum. Asas-asas ini dapat menjadi dasar bagi ketentuan-ketentuan hukum, kumpulan peraturan, atau bahkan sistem hukum secara keseluruhan. Dalam konteks hukum positif, pemahaman terhadap aturan-aturan hukum harus berasal dari

¹⁸ Tim Publikasi Hukumonline, *op.cit.*, “4 Syarat Sah Perjanjian di Mata Hukum” diakses pada tanggal 9 Juni 2024 pukul 00.45 WIB

¹⁹ Paul Scholten, sebagaimana dikutip oleh Herlien Budiomo, *Op.cit.*, hlm. 28

latar belakang asas-asas hukum yang sejalan dengan atau relevan dengan hukum yang berlaku.²⁰

Hukum kontrak juga mengenal beberapa asas hukum yang berperan penting dalam keseluruhan proses interpretasi kontrak, diantaranya adalah:

1) Asas Kebebasan Berkontrak (*freedom of contract*)

Adanya kebebasan seluas-luasnya untuk seseorang membuat atau membentuk kontrak. Hal ini juga sudah diatur didalam undang-undang serta dilindungi oleh undang-undang. Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat atau membentuk suatu kontrak, yaitu bahwa didalam suatu perjanjian atau kontrak tidak boleh bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum serta tidak melanggar kesusilaan.

2) Asas Konsensualisme

Ketentuan Pasal 1338 ayat (1) jo. Pasal 1320 ayat (1) KUHPerdara menentukan bahwa sahnya perjanjian adalah adanya kesepakatan kedua belah pihak. Asas ini memiliki arti bahwa perjanjian atau kontrak sudah dilahirkan sejak saat tercapainya kesepakatan dan dianggap sudah sah. Kesepakatan merupakan persesuaian antara kehendak dengan pernyataan yang dibuat oleh kedua belah pihak.²¹ Suatu perjanjian atau

²⁰ Herlien Budiono, *Ajaran Umum Hukum Perjanjian dan Penerapannya di Bidang Kenotariatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 29

²¹ Salim. H.S., *Hukum Kontrak Teori dan Teori Penyusunan Kontrak*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, hlm. 10

kontrak yang ditulis tersebut akan menjadikan barang bukti yang kuat apabila suatu saat nanti terjadi perselisihan. Adanya tanda tangan yang dibuat oleh para pihak ini juga menjadikan bukti bahwa kedua belah pihak tersebut telah sepakat atas kontrak yang dibuat.

3) Asas Itikad Baik (*Goede Trouw*)

Pasal 1338 ayat (3) KUH Perdata tidak menatakan secara jelas mengenai itikad baik, namun itikad baik ini dapat diartikan dalam bahasa Inggris disebut sebagai *good faith*, dan dalam bahasa Latin disebut *bona fides*. Itikad baik adalah suatu prinsip hukum yang berkaitan dengan kejujuran dan niat baik. Pada konteks perjanjian asas ini menuntut para pihak untuk bertindak secara jujur dan berintegritas, sehingga dapat menghasilkan hubungan hukum yang adil dan transparan. Asas ini penting dalam pembentukan dan pelaksanaan suatu perjanjian.²²

4) Asas *Pacta Sunt Servanda*

Pasal 1338 ayat (1) dan (2) KUH Perdata yang menyatakan “semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”. Asas *Pacta Sunt Servanda* dapat diartikan juga bahwa seseorang atau badan

²² Hamalatul Qurani, “Konsep dan Penafsiran Itikad Baik dalam Hukum Perdata” *Hukumonline*, 2020 <https://www.hukumonline.com/stories/article/lt5fbbb51ab686f/konsep-dan-penafsiran-iktikad-baik-dalam-hukum-perdata> diakses pada tanggal 9 Juni 2024 pukul 00.30 WIB

yang menentukan perjanjian atau kontrak telah terikat secara sah selayaknya undang-undang karenanya harus ditepati.²³

5) Asas Kepribadian

Asas kepribadian adalah asas yang enentukan bahwa seseorang yang akan melakukan dan atau membuat kontrak hanya untuk kepentingan perseorangan saja.²⁴ Hal ini dapat dilihat dalam Pasal 1315 KUH Perdata dan Pasal 1340 KUH Perdata. Pasal 1315 KUH Perdata menyatakan “Pada umumnya seseorang tidak dapat mengadakan perikatan atau perjanjian selain untuk dirinya sendiri”. Pasal 1340 KUH Perdata menyatakan “Perjanjian hanya berlaku antara pihak yang membuatnya”. Artinya pada kedua Pasal ini menyatakan bahwa suatu perjanjian yang dibuat hanya untuk kepentingan dirinya sendiri serta berlaku bagi mereka yang membuatnya.

6) Asas Keseimbangan

Asas keseimbangan adalah asas yang mengacu pada prinsip untuk menyesuaikan berbagai pranata hukum dengan asas-asas utama dari hukum perjanjian yang tercantum dalam KUH Perdata. Ini mencerminkan dasar-dasar pemikiran individualisme dari satu sisi dan pandangan khas bangsa Indonesia dari sisi lain.²⁵

²³ Bambang Sutyoso, *Hukum Kontrak: Interpretasi dan Penyelesaian Sengketa di Indonesia*, UIIPress, Yogyakarta, 2019, hlm. 22

²⁴ *Ibid*, hlm. 24

²⁵ *Ibid*, hlm. 25

3. Perbuatan Melawan Hukum

Istilah perbuatan melawan hukum dalam bahasa Belanda disebut dengan “*onrechtmatige daad*” atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai “*tort*” yang hanya berarti “salah” (*wrong*). Kata “*tort*” berasal dari kata “*torquere*” atau “*tortus*” dalam bahasa Prancis, seperti kata “*wrong*” berasal dari kata Prancis “*wrung*” yang berarti kesalahan atau kerugian “*injury*”.

M.A. Moegni Djojodirdjo, menyatakan perbuatan melawan hukum adalah suatu perbuatan atau suatu kealpaan berbuat, yang melanggar hak orang lain, atau bertentangan dengan kewajiban hukum si pelaku (orang yang melakukan perbuatan) atau melanggar, baik kesusilaan baik, ataupun bertentangan dengan keharusan yang harus diindahkan dalam pergaulan masyarakat tentang orang lain atau barang.²⁶

Pasal 1365 KUH Perdata menyatakan bahwa, perbuatan melanggar hukum adalah perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh seseorang yang karena kesalahannya telah menimbulkan kerugian bagi orang lain. Menurut Munir Fuady, suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai perbuatan melawan hukum harus memenuhi unsur-unsur dibawah ini, yaitu:

1. Adanya Suatu Perbuatan

Suatu perbuatan melawan hukum tentunya diawali dengan adanya suatu perbuatan dari si pelaku. Perbuatan disini

²⁶ M.A. Moegni Djojodirdjo, *Perbuatan Melawan Hukum*, Pradnya Paramita, Jakarta, 1979, hlm.25

dimaksudkan, baik berbuat sesuatu (dalam arti aktif) maupun tidak berbuat sesuatu (dalam arti pasif).²⁷

2. Perbuatan Tersebut Melawan Hukum

Makna melawan hukum merupakan suatu perbuatan atau tindakan yang melanggar undang-undang, hak orang lain yang dijamin undang-undang, perbuatan yang bertentangan dengan kewajiban hukum si pelaku, perbuatan yang bertentangan dengan kesusilaan, dan perbuatan yang bertentangan dengan sikap baik dalam bermasyarakat untuk memperhatikan kepentingan orang/ lain (*indruist tegen de zorgvuldigheid, welke in het maatschappelijk verkeer betaamt ten anders persoon of goed*).²⁸

3. Adanya Kesalahan Pihak Pelaku

Pasal 1365 KUHPerdara mensyaratkan adanya unsur “kesalahan” (*Schuld*) dalam perbuatan melawan hukum. Cakupan dari unsur kesalahan ini harus mengandung unsur kesengajaan, kelalaian dan tidak ada alasan pembenaran yang dimintakan pertanggung jawabannya.

4. Adanya Kerugian Bagi Korban

Adanya kerugian (*schade*) bagi korban juga merupakan syarat agar gugatan berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdara dapat digunakan. Kerugian disini tidak hanya mencakup kerugian

²⁷ Munir Fuady, *Perbuatan Melawan Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005, hlm. 10

²⁸ *Ibid*, hlm.11

materiil saja, namun juga mencakup kerugian immateril, yang juga akan dinilai dengan uang.

5. Adanya Hubungan Kausal antara Perbuatan dengan Kerugian

Unsur ini tidak kalah penting karena terdapat hubungan sebab akibat antara tindakan yang dilakukan dan kerugian yang diderita. Dalam unsur ini, kerugian yang dialami oleh korban harus sepenuhnya disebabkan oleh tindakan pelaku, bukan akibat dari tindakan lain.²⁹

F. Definisi Operasional

1. Tanggung Gugat

Tanggung gugat adalah bentuk spesifik dari tanggung jawab. Tanggung gugat juga meruakan bentuk kompensasi atau ganti rugi atas timbulnya perbuatan hukum.³⁰ Menurut Y. Sogar Simammora, bahwa tanggung gugat tidak berupa ganti kerugian, namun juga pemulihan kepada keadaan semula.³¹

2. *E-Sports*

E-sports atau *electronic sports* merupakan istilah yang sangat populer pada masa sekarang. *E-sports* merupakan salah satu cabang olahraga yang berbasis peralatan elektronik seperti HP ataupun PC

²⁹ R. Setiawan, *Pokok-pokok Hukum Perikatan*, Bina Cipta, Bandung, 2000, hlm. 84

³⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum*, Kencana, Jakarta, 2017, hlm. 220

³¹ Siti Kotiah, "Tanggung Gugat Hukum Perusahaan Akibat Pengelolaan Pertambangan Batubara, *Yuridika*, Vol. 26, No. 3 (September-Desember 2011), hlm 288 dikutip dalam Yohanes Sogar Simammora, Kuliah, *Perbaningan Hukum Perdata*, tanggal 26 Oktober 2010, Program Doktor Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Airlangga. Diakses pada tanggal 28 Juni 2024 Pukul 01.30 WIB.

(komputer). *E-sports* ini juga merupakan istilah untuk para penggemar game online yang memiliki bakat serta minat untuk terjun pada dunia profesional dan menjadi pemain game profesional selayaknya pemain olahraga konvensional atau pada umumnya.

3. Pemain *E-Sports*

Pemain *E-Sports* adalah setiap orang yang bermain game *E-Sports*. Pemain *E-Sports* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu pemain amatir dan pemain profesional. Pemain amatir merupakan pemain yang hanya bermain *game* secara santai hanya untuk mengisi waktu luang. Sedangkan pemain profesional atau sering disebut sebagai atlet yaitu seseorang yang bermain untuk ke jenjang yang lebih serius dan memiliki prestasi di bidang *E-Sports* serta bermain game untuk menghasilkan uang dari bermain *game*.

Pasal 1 angka 9 menyatakan bahwa pemain adalah setiap orang yang bermain *game E-Sports*, baik sebagai pemain aktif maupun sebagai pemain cadangan.³² Namun ada juga pemain game *E-Sports* dapat bermain secara profesional yang selanjutnya akan menjadi Atlet *E-Sports*.

Atlet *E-Sports* merupakan seseorang yang mahir serta profesional dalam bidang olahraga. Jadi Atlet *E-Sports* ini merupakan seseorang yang mahir dan profesional dalam bidang *electronic sports* atau dengan kata lain orang yang mahir dalam game tertentu dan menjadikan dirinya

³² Peraturan PBESI Pasal 1 angka 9

untuk terjun ke dunia profesional dan menjadikan game sebagai profesinya serta untuk berkompetisi dalam game tertentu.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah empiris, yaitu dengan cara mengamati dan mengobservasi serta menggali fakta-fakta empiris yang terjadi di dalam lingkungan *E-Sports*.

Kata "empiris" tidak selalu mengacu pada penggunaan alat pengumpul data dan teori-teori yang umumnya dipakai dalam metode penelitian ilmu sosial. Dalam konteks ini, istilah tersebut lebih mengacu pada pemahaman bahwa sesuatu dapat dibuktikan berdasarkan kenyataan atau dirasakan melalui panca indera. Ini berarti bukanlah sebuah fiksi, metafisika, atau hal gaib yang sering kali hanya berupa dongeng atau pengalaman spiritual yang tidak dialami oleh semua orang dan tidak harus melalui penalaran ilmiah untuk diterima kebenarannya. Meski kadang dianggap tidak ilmiah atau fenomena yang tidak logis oleh para ilmuwan, kebenaran tersebut tetap dapat diterima.³³

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti ada 3 (tiga) macam pendekatan, yaitu pendekatan kasus, pendekatan konseptual, dan pendekatan peraturan perundang-undangan. Pendekatan konseptual

³³ Depri Liber Sonata, "Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris: Karakteristik Khas dari Metode Meneliti Hukum", *Fiat Justicia, Jurnal Ilmu Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Lampung, 2014, hlm. 27, diakses tanggal 27 Juli 2024 pukul 00.35 WIB.

adalah pendekatan konseptual, yaitu dengan cara menelaah doktrin-doktrin yang berkembang pada ilmu hukum dan pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*). Penelitian akan dilakukan dengan cara memadukan kasus riil yang ada di lapangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia yang berkaitan dengan Penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Pendekatan kasus (*case approach*) dilakukan dengan cara menganalisis kasus-kasus yang terkait dengan isu hukum yang sedang diteliti.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bentuk tanggung gugat yang diberikan oleh perusahaan *E-Sports* bagi pemain *E-Sports* apabila terjadi pemutusan kontrak secara sepihak
- b. Upaya hukum yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan antara perusahaan *E-Sports* dengan pemain *E-Sports* jika terjadi pemutusan kontrak secara sepihak

4. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah perwakilan dari mantan pemain *E-Sports* bernama Muhammad Yurryansyah Yasqi atau biasa disebut Bobbs yang dulunya berasal dari Tim the Pillar *E-Sports* dan perwakilan dari Tim Rebellion *E-Sports* yang diwakili oleh Manajer Tim Rebellion *E-Sports* yang bernama Fuddin MS.

5. Sumber Data Penelitian

Penelitian hukum ini akan menggunakan sumber data penelitian meliputi data primer dan data sekunder. Data Primer adalah data yang berasal dari data lapangan yang diperoleh secara langsung melalui observasi yang dilanjutkan dengan wawancara dengan narasumber. Narasumber merupakan orang atau beberapa orang yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti yang ada kaitannya dengan permasalahan yang diteliti. Narasumber juga merupakan orang yang memberikan pendapat atas objek yang diteliti.³⁴

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kepustakaan. Data Sekunder tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti yang menggunakannya, namun dikumpulkan oleh peneliti lain yang kemudian digunakan untuk bahan analisis peneliti yang menggunakan Data Sekunder tersebut. Fungsi dari Data Sekunder ini sebagai perbandingan, sebagai landasan awal penelitian, batasan penelitian, serta untuk memicu riset lanjutan bagi peneliti selanjutnya. Data sekunder terbagi menjadi 3 yaitu bahan hukum Primer, bahan hukum Sekunder dan bahan hukum Tersier.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang memiliki sifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, risalah dalam pembuatan

³⁴ Ishaq, "*Metode Penelitian Hukum: Penulisan Skripsi, Tesis, Serta Disertasi*", Alfabeta, Jakarta 2017, hlm. 70

undang-undang dan putusan hakim.³⁵ Maka bahan hukum primer ini juga memiliki sifat yang mengikat karena terdapat undang-undang yang berada di dalamnya. Adapun bahan hukum primer yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
- 2) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan;
- 3) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Hubungan Industrial;
- 4) Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional;
- 5) Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang;
- 6) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2021 tentang Perjanjian Kerja Waktu Tertentu, Alih Daya, Waktu Kerja dan Waktu Istirahat, dan Pemutusan Hubungan Kerja;
- 7) Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.

³⁵ *Ibid*, hlm. 141

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum Sekunder adalah bahan hukum berupa literatur yang sesuai dengan topik penelitian, berfungsi untuk mendukung bahan hukum primer serta bahan hukum yang dapat menjelaskan bahan hukum primer.³⁶

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang dapat menjelaskan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum tersier ini dapat berupa Kamus, Ensiklopedia dan Indeks.

6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sleman Yogyakarta dengan cara wawancara melalui *Zoom Meeting* dengan Narasumber 1 yaitu Muhammad Yurryansyah Yasqi yang bertempat tinggal di Banda Aceh dan Narasumber 2 yaitu Fuddin MS yang berlokasi di Jakarta Barat.

7. Metode Pengumpulan Data Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara

1. Observasi

Observasi yang dimaksud disini adalah mengamati suatu isu hukum atau peristiwa hukum yang terjadi terkait dengan topik yang akan di teliti.

³⁶ *Ibid.*, hlm. 142

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui fakta-fakta hukum yang terjadi untuk memperoleh data pendukung penelitian sesuai dengan topik yang akan diteliti.

Pengumpulan data diperoleh dengan cara memberikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber sebagai subjek penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Muhammad Yusrryansyah Yasqi selaku perwakilan Pemain dari Tim the Pillar *E-Sports* yang mengalami pemutusan kontrak secara sepihak oleh Tim The Pillar *E-Sports*.
2. Fuddin MS selaku Manajer dari Tm Rebellion *E-Sports* yang pernah memberikan pemberhentian kontrak secara sepihak kepada pemainnya.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka dengan cara mengkaji beberapa jenis literatur seperti buku-buku jurnal hukum dan hasil penelitian hukum terdahulu dan berkaitan dengan topik yang akan diteliti.

4. Studi Dokumen

Studi Dokumen dengan cara menganalisis dokumen-dokumen yang diperoleh pada saat melakukan penelitian seperti contoh kontrak atau perjanjian yang dilakukan oleh para pihak yang terkait dengan penelitian.

8. Metode Analisis Data Penelitian

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu data primer akan diuraikan secara logis, runtut serta efektif kemudian dikaitkan dengan kasus riil yang menjadi masalah dalam penelitian ini.

H. Kerangka Skripsi

Kerangka skripsi ini dilakukan dengan sistematika penulisan yang terdiri dari empat bab, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

BAB I memuat: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan pertanggungjawaban sistematika.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

BAB II Tinjauan Umum yang memuat dan membahas penjelasan tentang teori-teori, hasil penelitian, dan pendapat ahli tentang fokus penelitian.

3. BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN

BAB III memuat hasil analisis penelitian dan pembahasan dari Tanggung Gugat Perusahaan *E-Sports* Akibat Pemutusan Kontrak Secara Sepihak terhadap Pemain *E-Sports*.

4. BAB IV PENUTUP

BAB IV adalah penutup yang memuat kesimpulan dan saran sesuai dengan rumusan masalah.