

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menciptakan ruang atau dunia digital dengan menggunakan sarana internet yang saat ini telah menjadi komoditas yang tidak kalah pentingnya dalam kehidupan manusia karena banyak sekali aspek kehidupan yang bergulir di dalam dunia digital. Segala sesuatu aktivitas manusia saat ini memanfaatkan internet sehingga muncul istilah-istilah seperti *e-learning*, *e-banking*, dan olahraga elektronik yang dikenal dengan *e-sport*.

Kemunculan olahraga elektronik atau *e-sport* menjadi sebuah ajang olahraga yang baru saat ini. *E-sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan alat elektronik seperti gawai, komputer, dan laptop. Secara singkat, *e-sport* dapat dimengerti sebagai olahraga yang menampilkan praktik *video game* yang dimainkan oleh atlet siber yang bersaing dalam kompetisi dunia.¹

E-sport merupakan istilah kompetisi permainan video bagi para profesional. Permainan ini biasa dihubungkan dengan olahraga elektronik berjenis strategi waktu nyata, perkelahian, tembak menembak orang pertama dan arena pertarungan daring multi-pemain. Ketua Indonesia *e-Sport Association* (IeSPA), Eddy Lim, mengatakan bahwa kompetisi *e-sport* telah masuk *The Association for International Sport for All* (TAFISA) 2015 dan AIMAG 2017,

¹ Guillaume Bosc, Mehdi Kaytoue, Chedy Raissi, dan Jean-François Boulicaut, Strategic Pattern Discovery in RTS-Games for E-Sport with Sequential Pattern Mining, *LIRIS Research Report*, 2013, hlm. 1-2.

Federasi Asia yang bermarkas di Hongkong sebagai anggota TAFISA turut mendukung *e-sport* sebagai cabang olahraga yang dipertandingkan di Asian Games 2018.² Sehingga, *e-sport* saat ini telah menjadi salah satu cabang olahraga yang diakui oleh internasional dan terdapat kegiatan bisnis serta mempunyai ekosistem bisnis yang berputar di dalamnya.

Dunia *e-sport* memiliki kesamaan seperti olahraga konvensional karena sama-sama memiliki atlet dan mengharuskan bisa mengatur strategi untuk menang. Namun, yang membedakan keduanya adalah jika olahraga konvensional dominan menggunakan fisik, sedangkan *e-sport* mirip dengan catur yang menggunakan otak sebagai senjata utama. Meskipun menggunakan media *game* sebagai bidang kompetitif, tetapi *e-sport* berbeda dengan *gaming* yang mana *e-sport* adalah profesi, sedangkan *gaming* itu rekreasi.

Dengan kata lain, ketika masuk dunia *e-sport* maka bermain *game* dijadikan sebagai suatu profesi. Atlet *e-sport* dilatih secara profesional, termasuk soal kebugaran untuk menunjang performa di pertandingan.³ Perbedaan lainnya adalah *e-sport* dilakukan melalui media seperangkat komputer sebagaimana pendapat Hamari dan Sjöblom, peneliti pada *Game Research Lab* Universitas Tampere, Finlandia yang mendeskripsikan bahwa *e-sport* suatu bentuk olahraga dimana aspek utama olahraga difasilitasi

² Pusat Data dan Analisis Tempo, *Peluang Bisnis Olahraga e-Sport di Indonesia*, Majalah Tempo, Jakarta, 2018, hlm. 13.

³ Diskominfo Kabupaten Badung, “Mengenal e-Sport Lebih Dekat”, terdapat dalam <https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/39465-mengenal-e-sport-lebih-dekat>, Diakses tanggal 18 November 2022.

oleh sistem elektronik; *input* pemain dan tim serta *output* dari sistem *e-sports* dimediasi oleh antarmuka manusia-komputer.⁴

Fenomena *e-sport* terus berkembang dan mulai memancing perhatian dari berbagai kalangan. Pertumbuhan dan perkembangan permainan elektronik tersebut sangat cepat, disertai evolusi perkembangan teknologi juga semakin cepat sehingga membuat masyarakat Indonesia mulai tergiring ke arah *e-sport*. Aktivitas bermain game sudah bertransformasi menjadi olahraga elektronik bertajuk *e-sport*. Perkembangan *e-sport* tak lepas dari pro dan kontra terkait dengan keberadaannya, khususnya setelah Pemerintah mulai ikut mendukung penyelenggaraan event tersebut.⁵

Adanya bentuk kesamaan *e-sport* dengan olahraga konvensional dan masuknya *e-sport* ke dalam ranah bisnis sering menimbulkan permasalahan pada praktik perekrutan pemain dalam *e-sport*. Salah satunya adalah praktik *Poaching* yang berusaha untuk melibatkan satu tim yang mendekati pemain aktif dari tim lain kemudian merekrut atau mengajak untuk berpindah keberpihakan, baik dalam waktu cepat ataupun di kemudian hari.⁶

Tindakan *Poaching* adalah tindakan pembajakan pemain yang biasa terjadi dalam olahraga apapun, yang mana suatu tim secara diam-diam merekrut pemain dari tim lain. *Poaching* dapat merugikan tim yang pemainnya diambil sehingga

⁴ Jason G. Reitman, Maria J. Anderson-Coto, Minerva Wu, Je Seok Lee, dan Constance Steinkuehler, *e-Sport Research: A Literature Review*, *Games and Culture Journal*, SAGE Publications, Edisi Nomor 1 Volume 15, 2020, hlm. 40.

⁵ Wahyu Dwi Santoso, *Kajian e-Sport dalam Perspektif Epistemologi Olahraga*, Tesis Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022, hlm. 4

⁶ Steven Rondina, "G2 Esports Allegedly Caught *Poaching* CR4ZY CSGO Players", terdapat dalam <https://win.gg/news/g2-esports-allegedly-caught-Poaching-cr4zy-csgo-players/>, Diakses tanggal 28 Desember 2021.

dianggap tindakan yang curang karena bisa menurunkan performa suatu tim. Praktik *Poaching* dapat menimbulkan suatu akibat hukum yang diatur oleh hukum, sehingga praktik *Poaching* ini tidak bisa dianggap sepele.⁷ Akibat hukum tersebut dapat dilihat dari sisi hukum kontrak atau perjanjian yang mengatur tentang hubungan keperdataan.

Tindakan *Poaching* dikenal sebagai tindakan illegal atlet *e-sport* yang melakukan kontrak dengan tim *e-sport* lainnya, padahal atlet tersebut masih terikat kontrak dengan tim *e-sport* lainnya. Dalam praktiknya atlet tersebut tidak melibatkan tim dan manajemen tempat bernaung sebelumnya sehingga termasuk sebagai tindakan illegal dan merupakan pelanggaran kontrak. Kegiatan tersebut akan berdampak kepada atlet itu sendiri, karena tim *e-sport* yang akan mengambil salah satu atlet dari tim *e-sport* lainnya menggunakan cara persuasif.

Tindakan *Poaching* tersebut juga akan menimbulkan asumsi negatif terhadap tim *e-sport* yang sedang menaungi saat itu, karena atlet merasa ada tawaran menarik dari tim *e-sport* yang lain sehingga membuat atlet merasa lebih dihargai meskipun masih terikat dalam kontrak pekerjaan. Di samping itu, permasalahan yang muncul dapat menurunkan performa atlet akibat gangguan psikologis atas adanya tawaran, sehingga dampaknya dapat merusak atmosfer kerja sama dalam tim pada saat latihan maupun pertandingan.⁸

⁷ Cantika Maulidea dan Ahmad Mahyani, Pencegahan Pembajakan Atlet e-Sports Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim e-Sports, *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, Edisi Nomor 3 Volume 2, 2022, hlm. 762.

⁸ Yudistira Adipratama, The Light of Justice: *Poaching* and Rules of Competition, *Esports Law Review Volume 2*, 2021, hlm. 5.

Poaching dapat menimbulkan efek domino pada atlet ketika atlet tersebut tidak memberikan performa yang baik, sehingga dapat memengaruhi aktivitas dan reputasi dari tim *e-sport* yang dinaungi. Hal tersebut berdampak pada laba bisnis tim *e-sport* seperti penurunan keuntungan dan kesulitan mencari sponsor. Pada saat yang bersamaan, *Poaching* juga dapat menimbulkan kerugian imateriil bagi tim *e-sports* pengelola.⁹

Dalam kontrak *e-sports* yang dibuat secara profesional biasanya telah ditentukan suatu klausul *buy out* yang mengatur ketentuan mengenai protokol komunikasi dalam peralihan atlet.¹⁰ *Buy out clause* secara umum adalah harga yang disetujui antara pemain dan klub yang dimasukkan di dalam kontrak yang mana pemain membayar harga yang telah ditentukan sebelumnya dalam klub sebagai penggantian kontrak kerja yang berakhir.¹¹ Bisa dikatakan bahwa *buy out* adalah harga yang ada dalam kontrak pemain sebagai nilai jika ada klub lain yang ingin membeli pemain tersebut.

Klausula tersebut memungkinkan tim *e-sports* pengelola dengan tim *e-sports* penawar untuk menentukan nilai transaksi dalam ruang negosiasi. Hal ini yang dapat dianggap merugikan karena tindakan *Poaching* berpotensi menghilangkan ruang negosiasi antara tim *e-sports* pengelola dengan tim *e-sports* penawar tersebut dengan melakukan proses negosiasi terhadap atlet yang

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Muhammad Faizal T.A. dan Arief Suryono, Penyusunan Perjanjian Kerja Antara Pemain Sepak Bola Profesional dengan Klub Persis Solo, *Jurnal Privat Law*, Edisi Nomor 2 Volume 8, 2020, hlm. 203.

¹¹ Juan de Dios Crespo Pérez dan Paolo Torchetti, Legal, Practical and Taxation Issues of Buy-out Clauses in Professional Football Contracts, *Global Sports Law & Taxation Reports*, 2018, hlm. 21.

bersangkutan secara langsung. Biaya yang telah dikeluarkan klub pengelola untuk melatih, merawat dan membesarkan atlet menjadi tidak terakomodir dalam nilai transaksi atas peralihan atlet tersebut. Apabila atlet ingin bertransaksi secara langsung dengan tim *e-sport* yang lain harus menunggu kontrak sebelumnya habis, sehingga status atlet tersebut menjadi *free agents*.

Terdapat beberapa peristiwa konkret (*das sein*) atlet *e-sport* yang pernah tersandung kasus *e-sport*.¹² *Pertama*, Supriyadi Watt Dwi Putra yang hengkang dari skuad Aerowolf dan bergabung dengan ONIC *e-sport* selama tujuh bulan. Kemudian, berita *Poaching* kembali beredar yang kala itu Watt telah mendekati ke sisi Louvre. Hal ini mengharuskan tim tersebut untuk *buy out* sang pemain karena masih terikat kontrak dengan landak kuning.

Kedua, Ilham Susugajah juga pernah menjadi perebutan antara dua tim *Arena of Valor (AoV)* besar di Indonesia, yaitu GGWP dan EVOS *e-Sports* yang terkena *Poaching* oleh tim yang berlambang macan putih tersebut. Setelah dilakukan investigasi, EVOS *e-Sports* terindikasi melakukan usaha perekrutan ke *jungler* tersebut dan terbukti bersalah oleh pihak Garena sehingga diganjar hukuman verbal alias teguran.

Ketiga, Muhammad Bobbs Yurryansyah anggota The Pillars yang terindikasi *Poaching* yang dilakukan oleh Morph. Bobbs pun dianggap melanggar kontrak dan wajib untuk meminta maaf serta dikeluarkan dari The Pillars.

¹² Meidini Maya, “5 Atlet e-Sport yang Pernah Tersandung *Poaching*”, terdapat dalam <https://kincir.com/game/mobile-game/Poaching-kasus-atlet-esports-xrLrGBfxZk7w>. Diakses tanggal 18 November 2022.

Keempat, Gustavo Sacy Rossi pemain Red Canids terkena *Poaching* oleh INTZ. Hasil investigasi, yaitu apabila tim tersebut bersalah akan dijatuhkan denda sebesar 5000 dolar Amerika. *Kelima*, Bakyt Zayac Emilzhanov yang meninggalkan rekan-rekannya di dan berpaling ke Virtus.pro.

Perjanjian kerja sama antara tim manajemen *e-sport* dan atlet *e-sport* sendiri dibuat berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia baik asas hingga syarat sah perjanjian seperti asas iktikad baik yang berdasarkan Pasal 1338 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerduta), hingga empat Syarat Sah dan Unsur Perjanjian yang berdasarkan Pasal 1320 KUHPerduta antara lain, Kesepakatan; Kecakapan; Adanya suatu hal tertentu; Adanya suatu sebab yang halal.

Sehingga atlet yang melakukan tindakan *Poaching* merupakan pelanggaran yang dilakukan di dunia *e-sport* memiliki akibat hukum, baik terhadap atlet, tim *e-sport*, maupun penyelenggara *game*. Atlet-atlet yang terlibat kasus *Poaching* mendapatkan hukuman yang berbeda-beda karena belum terdapat regulasi secara jelas mengatur tindakan tersebut.

Oleh karena itu, tindakan *Poaching* dalam dunia *e-sport* sangat menarik untuk dikaji jika ditinjau dari Hukum Perdata yang berlaku di Indonesia untuk mendapatkan suatu kepastian hukum.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Kegiatan *Poaching* Atlet di Dalam Dunia *E-Sport* Ditinjau dari Hukum Perdata” berdasarkan fakta hukum yang diungkapkan para ahli hukum perdata dalam tataran teoritik (*das sollen*) dan bagaimana senyatanya

tindakan *Poaching* tersebut berkembang dan ditegakkan pada masyarakat (*das sein*).

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana kedudukan kegiatan *Poaching* di dalam bisnis *e-sport* jika ditinjau dari hukum perdata?
2. Bagaimana tanggung jawab pelaku *Poaching* terhadap manajemen *e-sport* sebelumnya menurut hukum perdata?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui kedudukan kegiatan *Poaching* di dalam bisnis *e-sport* jika ditinjau dari hukum perdata.
2. Untuk mengetahui tanggung jawab pelaku *Poaching* terhadap manajemen *e-sport* sebelumnya menurut hukum perdata.

D. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum dengan menggunakan objek material kegiatan *Poaching* yang terjadi dalam dunia *e-sport* dan objek formal ditinjau menggunakan hukum perdata. Penulisan skripsi hukum mengenai kegiatan *Poaching* atlet di dalam dunia *e-sport* ditinjau dari hukum keperdataan setelah dilakukan penelusuran kepustakaan melalui berbagai referensi seperti buku, jurnal, makalah dan internet, serta karya ilmiah lainnya, diketahui bahwa belum pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan

karya orisinal dan bukan merupakan bentuk plagiat dari skripsi atau karya ilmiah lainnya. Namun, untuk memberikan penegasan tentang orisinalitas penelitian ini dan untuk menghindari pengulangan atau duplikasi terhadap penelitian dengan kajian yang sama, maka beberapa penelitian hukum yang relevan dan membahas mengenai *e-sport* diuraikan dalam tabel di bawah ini sebagai perbandingan atas kajian-kajian sebelumnya dengan penelitian ini.

No.	Penelitian Terdahulu	Unsur Pembeda
1.	Jurnal yang ditulis oleh Cantika Maulidea dan Ahmad Mahyani yang berjudul “Pencegahan Pembajakan Atlet <i>e-Sports</i> Melalui Perlindungan Hukum Kepada Tim <i>e-Sports</i> ” dalam Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance, Edisi No.3 Vol. 2 Tahun 2022.	Penelitian tersebut sama-sama menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan dan konseptual yang membahas tentang tindakan <i>Poaching</i> dalam <i>e-sport</i> dari perspektif hukum perdata. Namun, yang membedakan penelitian dalam jurnal tersebut dengan penelitian dalam skripsi ini adalah bahwa dalam jurnal tersebut membahas tentang tindakan <i>Poaching</i> dalam <i>e-sport</i> yang dipandang sebagai suatu perbuatan melawan hukum, sedangkan dalam penelitian ini akan membahas tentang tindakan <i>Poaching</i> dalam <i>e-sport</i> yang

		dipandang sebagai suatu perbuatan wanprestasi.
2.	Skripsi yang ditulis oleh Andina Mayangsari yang berjudul “Kontrak-kontrak <i>e-Sport</i> di Indonesia dan Upaya Peningkatan Kepastian Hukum bagi Atlet-atlet <i>e-Sport</i> di Indonesia”, Program Studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Katolik Parahyangan (UNPAR), 2019.	Hal yang membedakan skripsi tersebut dengan penelitian ini adalah bahwa dalam skripsi tersebut membahas tentang pihak-pihak dalam kontrak pemain <i>e-sport</i> di Indonesia dan pengaturan kontrak yang akan dibentuk tersebut, sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang tindakan <i>Poaching</i> dalam dunia <i>e-sport</i> yang ditinjau dari hukum perdata sebagai bentuk perbuatan yang melanggar kontrak yang telah dibuat.
3.	Makalah yang ditulis oleh Tatag Praditya Nugroho, Nizam Zakka Arrizal, Tiara Putri Desatasari, Almasyhuri Sulfary dan Adinda Hernawati yang berjudul “Perlindungan Hukum Terhadap Atlet <i>e-Sports</i> di Indonesia”, yang	Hal yang membedakan penelitian tersebut dengan skripsi ini adalah dalam penelitian tersebut membahas tentang upaya perlindungan hukum, baik secara preventif maupun represif terhadap pelanggaran yang merugikan atlet <i>e-sport</i> di Indonesia, sedangkan dalam skripsi ini akan membahas tentang tindakan <i>Poaching</i> dalam

<p>disampaikan dalam Seminar <i>Conference on Law and Social Studies</i>, Fakultas Hukum, Universitas PGRI Madiun, Madiun, 23 Desember 2020.</p>	<p>dunia <i>e-sport</i> yang ditinjau dari hukum perdata sebagai bentuk perbuatan yang melanggar kontrak yang telah dibuat.</p>
--	---

Berdasarkan penelusuran orisinalitas penelitian-penelitian di atas, ada beberapa penelitian yang sudah membahas topik yang ada kaitannya dengan tindakan *Poaching* dalam dunia *e-sports*, tetapi belum ada yang secara khusus membahas mengenai tindakan *Poaching* dalam dunia *e-sports* yang ditinjau dari perspektif hukum perdata, dengan demikian penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

E. Tinjauan Pustaka

1. *E-Sport*

Istilah olahraga elektronik yang dikenal dengan *e-Sport* muncul pada akhir tahun sembilan puluhan. Siaran pers tahun 1999 tentang peluncuran *Online Gamers Association* (OGA) menggunakan istilah *e-Sport* pada saat itu. Sementara itu di daerah timur, sejarah *e-Sport* dimulai di negara Korea. Berbeda dengan Amerika dan Eropa, orang Korea lebih menyukai genre game *Massively Multi-user Online Role Playing Games* (MMORPG) seperti *Lineage* yang rilis pada tahun 1998 dan *Real Time Strategy Games*.¹³

¹³ Michael G. Wagner, *On the Scientific Relevance of e-Sports*, Department for Interactive Media and Educational Technology, Danube University Krems, Austria, 2006, hlm. 2.

E-sport merupakan suatu bidang olahraga yang memanfaatkan media alat elektronik untuk menjalankan aktivitasnya. Media elektronik yang umumnya digunakan dalam bidang *e-sport*, yaitu komputer, *laptop* ataupun *gadget*. *E-sport* pada umumnya menggunakan *video game* sebagai media utama dalam pelaksanaannya karena pada *e-sport* permainan di dalam *video game* tersebut yang dipertandingkan. *Video game* tersebut merupakan *video game* yang didesain khusus untuk dipertandingkan dalam bidang *e-sport*. Pada *e-sport* media elektronik yang digunakan disesuaikan dengan jenis *video game* yang dipilih dan pertandingan yang diikuti.¹⁴

Pertama kali budaya *e-sport* berkembang dari sebuah kompetisi game *Spacewar Olympic* untuk game *Spacewar* pada tahun 1972 yang diadakan di Universitas Stanford. Hadiah dari kompetisi tersebut hanya langganan majalah *Rolling Stone* selama satu tahun. Setelah itu, satu per satu kompetisi game lain bermunculan. Pada Tahun 1980 Atari menggelar kompetisi terbesar, yaitu *Space Invader* dengan 10.000 peserta. Masuk ke era 90an, teknologi internet mulai merebak di Amerika Serikat sehingga kompetisi game juga berkembang menjadi kompetisi-kompetisi *online*. Kompetisi besar di tahun 90an salah satunya adalah *Nintendo World Championship* yang digelar di Amerika Serikat. *Nintendo* melanjutkan kompetisi tersebut di tahun 1994 dengan acara yang dikenal *Nintendo PowerFest*. Pada tahun tersebut, mulai muncul organisasi untuk mengatur liga *e-sport* seperti *Cyber Athlete*

¹⁴ Tatag Praditya Nugroho, *et. al.*, Perlindungan Hukum Terhadap Atlet e-Sports di Indonesia, makalah disampaikan dalam Seminar *Conference on Law and Social Studies*, Fakultas Hukum, Universitas PGRI Madiun, Madiun, 23 Desember 2020, hlm. 1.

Professional League, QuakeCon, dan Professional Gamers League. Memasuki tahun 2000an, perkembangan *e-sport* menjadi semakin pesat dan mulai tercipta kompetisi dan organisasi *e-sport* besar. Beberapa nama seperti *World Cyber Games, Intel Extreme Masters, dan Major League Gaming* tercipta pada tahun 2000-an tersebut.¹⁵

Pada tahun 2014 *gaming* menjadi cabang olahraga resmi di Indonesia yang ditandai dengan berdirinya sebuah organisasi bernama Indonesia *e-Sport Association* (IeSPA). *E-Sport* masuk sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di Asian Games tahun 2018 di Indonesia yang mempertandingkan enam macam lomba, yaitu *League of Legends, Pro Evolution Soccer, Arena of Valor, Starcraft II, Hearthstone* dan *Clash Royale*.¹⁶

Awalnya, pengaturan *e-sport* secara khusus di Indonesia belum ada. Istilah *e-sport* tersebut tidak disebutkan secara eksplisit, tetapi dalam penjelasan Pasal 20 ayat (5) huruf m Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan (Undang-Undang Keolahrgaan) ditentukan bahwa yang dimaksud dengan “Olahraga berbasis teknologi” adalah olahraga yang bersifat kompetitif dan interaktif yang menggunakan perantara perangkat dan/atau peralatan dengan memanfaatkan inovasi teknologi elektronik.

¹⁵ Faidillah Kurniawan, *e-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian, Jurnal Olahraga Prestasi*, Edisi Nomor 2 Volume 15, 2019, hlm. 62.

¹⁶ Muhammad Ivan, Miftahul Aziz, dan Tia Rahmania, *Perkembangan e-Sport dari Perspektif Pelaku e-Sport (Event Organizer dan Team e-Sport) di Kabupaten Pandeglang, Jurnal Pendidikan Mutiara*, Edisi Nomor 2 Volume 6, 2021, hlm. 44.

Perantara perangkat tersebut antara lain adalah komputer, laptop, konsol, simulator dan gawai.¹⁷

Seiring dengan perkembangan *e-sport* di Indonesia, muncul suatu aturan yang secara khusus mengatur *e-sport*, yaitu Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* di Indonesia. Aturan tersebut secara resmi telah dirilis oleh Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI) untuk mengawasi pelaksanaan kegiatan *e-sports* di Indonesia. Pengaturan tersebut terdiri dari 46 Pasal.

Frenky Ong selaku Sekjen PBESI mengatakan bahwa peraturan tersebut hanya berlaku bagi judul-judul *game* yang terdaftar di PBESI saja, bukan semua *game* yang dirilis di Indonesia secara keseluruhan sehingga *developer* atau *publisher* bisa dibilang masih bebas untuk meluncurkan *game* bukannya di Indonesia. Peraturan PBESI tersebut merupakan turunan dari Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Olahraga Nasional yang menentukan bahwa semua liga olahraga itu ada di bawah naungan pengurusnya masing-masing. PBESI sebagai organisasi *e-sport* bisa membuat regulasi *e-sports* ini karena telah ditunjuk oleh pemerintah Indonesia untuk mengatur ekosistem *e-sport* di Tanah Air termasuk menjadikan *e-sport* sebagai olahraga prestasi.¹⁸

2. Tindakan *Poaching*

¹⁷ Penjelasan Pasal 20 ayat (5) huruf m Undang-Undang Nomor 11 tentang Keolahragaan.

¹⁸ Bill Clinton, “Aturan e-Sports PBESI di Indonesia Hanya Berlaku untuk Game Terdaftar”, terdapat dalam <https://tekno.kompas.com/read/2021/08/24/09020027/aturan-e-sports-pbesi-di-indonesia-hanya-berlaku-untuk-game-terdaftar?page=all>. Diakses tanggal 19 November 2022.

Istilah *Poaching* berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti pembajakan atau perburuan *illegal*. Hal ini juga bisa disebut dengan *breach of contract*. *Poaching* terjadi ketika salah satu tim merebut atlet yang menjadi bagian dari tim lain. Tindakan ini sangat tidak etis karena telah merekrut atlet yang masih memiliki kontrak secara langsung.¹⁹

Tindakan *Poaching* sudah sering terjadi dalam berbagai bidang olahraga, termasuk di bidang *e-sports* di Indonesia. *Poaching* secara umum dapat terjadi karena dedikasi yang setara untuk melahirkan dan mempromosikan atlet berbakat di Indonesia sangat kurang. *Poaching* atau pembajakan atlet ini sering dilakukan hanya untuk kepentingan prestise suatu daerah. Dalam olahraga tradisional di Indonesia seperti sepak bola, voli, dan olahraga lainnya kecuali *e-sports*, rata-rata tim ataupun atlet dibina untuk mewakili daerah tempat tinggal masing-masing. Oleh karena itu, sering terjadi pembajakan atlet antar daerah di Indonesia. Berbagai daerah di Indonesia berlomba-lomba mencari atlet terbaik untuk mewakili daerahnya dalam suatu ajang seperti Pekan Olahraga Nasional (PON). Hal ini menyebabkan banyak terjadi pembajakan atlet yang mana atlet daerah tertentu memutuskan untuk melakukan mutasi ke daerah lain untuk mewakili daerah tempat atlet tersebut bermutasi.²⁰

Poaching dalam *e-sport* dilakukan untuk mendapatkan atlet yang dianggap handal secara diam-diam, bahkan tanpa mengajak atau melibatkan

¹⁹ Melani Harly dan Ariawan Gumadi, Perlindungan Hukum Perdata dalam Hal Pembajakan Atlet e-Sport antara Atlet dengan PT Echo e-Sport Indonesia, *Jurnal Hukum Adigama*, Edisi Nomor 1 Volume 5, 2022, hlm. 434.

²⁰ Cantika Maulidea dan Ahmad Mahyani, *Op. Cit.*, hlm. 764.

manajemen atlet dan tim. Artinya, tidak ada kesepakatan dan izin dari tim atlet yang akan direkrut. Oleh karena itu, tindakan *Poaching* dianggap sebagai suatu hal yang ilegal dan melanggar kontrak atlet dan tim sehingga dapat dikatakan sebagai masalah yang serius dalam dunia *e-sport*.²¹

Dalam dunia *e-sport* juga dikenal istilah yang dinamakan *buy out* atau membeli, yang juga disebut sebagai akuisisi. Akuisisi atau pengambilalihan adalah perbuatan hukum yang dilakukan oleh pelaku usaha untuk mengambil alih saham badan usaha yang mengakibatkan beralihnya pengendalian atas badan usaha tersebut.²² *Buy out clause* adalah istilah yang sangat sering didengar ketika sudah memasuki bursa transfer. Istilah *buy out clause* merujuk pada harga yang harus dibayarkan sebuah tim jika ingin membebaskan seorang pemain dari kontrak yang mengikatnya. Hal tersebut juga tidak bisa dihalangi oleh klub yang memiliki sang pemain.²³

Buy out merupakan proses pelepasan pemain yang kontraknya akan berakhir, tetapi dengan nilai total yang tidak terlalu besar. Pelepasan kontrak tersebut terbilang unik karena meskipun tim lama tidak lagi memakai jasa pemain tersebut, tetapi masih menanggung sebagian besar gaji pemain tersebut dan sebagian lagi akan ditanggung oleh tim baru pemain tersebut. *Buy out* biasanya diprakarsai oleh tim-tim yang sudah menyerah di suatu musim karena nyaris tidak berpeluang masuk delapan besar dan justru

²¹ Melani Harly dan Ariawan Gumadi, *Op. Cit.*, hlm. 436.

²² Susanti Adi Nugroho, *Hukum Persaingan Usaha di Indonesia*, Prenada Media Group, Jakarta, 2018, hlm. 429.

²³ Bola.net, *10 Pemain dengan Harga Buy out Clause Tertinggi di Dunia*, terdapat dalam <https://www.bola.net/editorial/10-pemain-dengan-harga-buyout-clause-tertinggi-di-dunia.html>. Diakses tanggal 19 November 2022.

berjuang untuk kalah sebanyak-banyaknya agar peluang untuk mendapat *draft pick* urutan sepuluh besar semakin besar.²⁴ Oleh karena itu, adanya *buy out* dalam *e-sports* dapat menjadi suatu solusi dalam perekrutan atlet tanpa harus melakukan tindakan *Poaching*.

3. Hukum Perjanjian

Pengaturan hukum perjanjian terdapat dalam Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (selanjutnya disebut KUHPer) yang memiliki karakter atau sifat sebagai pelengkap. Sistem pengaturan dalam hukum kontrak menggunakan sistem terbuka (*open system*) yang mana para pihak boleh menggunakan atau tidak menggunakan ketentuan yang terdapat di dalam Buku III KUH Perdata tersebut.²⁵ Oleh karena itu, di dalam perjanjian para pihak dapat mengatur sendiri dan boleh menyimpang dari ketentuan Buku III KUH Perdata

Menurut ketentuan Pasal 1313 KUHPerdata ditentukan bahwa “Suatu persetujuan adalah perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih”. Unsur-unsur dari perjanjian terdiri dari unsur perbuatan dan unsur satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih. Kata “perbuatan” tersebut mempunyai makna yang luas yang bisa mengandung arti perbuatan atau tindakan hukum, perbuatan manusia lainnya (bukan tindakan hukum), *zaakwaarneming* dan

²⁴ Candra Permadi, *Mengenal Apa itu “Buy out” dan “Waiver” NBA*, terdapat dalam https://www.kompasiana.com/candra.permadi/5e5104c3097f363394610e53/mengenal-apa-itu-buyout-dan-waiver-nba?page=all&page_images=1. Diakses pada 19 November 2022.

²⁵ Salim H.S, *Hukum Kontrak Teori & Teknik Penyusunan Kontrak*, Sinar Grafika, Jakarta, 2017, hlm. 7.

onrechtmatigedaad. Unsur satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih mengandung makna yang terlalu sempit, karena kata-kata “mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih” akan menimbulkan kesan bahwa di satu pihak hanya ada kewajiban dan di pihak lain hanya ada hak, padahal perjanjian yang diatur dalam KUHPerdara lebih banyak bersifat dua pihak atau perjanjian timbal balik yang mana kedua belah pihak sama-sama memiliki kewajiban dan juga hak.²⁶ Adapun syarat sah perjanjian diatur Pasal 1320 KUHPer yang menentukan 4 (empat) syarat, yaitu:

- a. Kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya.
- b. Kecakapan untuk membuat suatu perjanjian.
- c. Suatu hal tertentu.
- d. Kausa (suatu sebab) yang halal.²⁷

Syarat pertama dan kedua disebut dengan syarat subjektif karena menyangkut pihak-pihak yang mengadakan perjanjian, sedangkan syarat ketiga dan keempat disebut dengan syarat objektif karena menyangkut objek perjanjian. Apabila suatu perjanjian tidak memenuhi syarat subjektif, akibatnya adalah perjanjian dapat dibatalkan, sedangkan apabila suatu perjanjian tidak memenuhi syarat objektif, akibatnya perjanjian batal demi hukum.²⁸

²⁶ Zakiyah, *Hukum Perjanjian Teori dan Perkembangannya*, Lentera Kreasindo, Yogyakarta, 2017, hlm. 3.

²⁷ Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

²⁸ Zakiyah, *Op. Cit.*, hlm. 31.

Dalam perjanjian ada suatu prestasi yang wajib dipenuhi oleh para pihak yang terikat. Apabila ada pihak yang tidak memenuhi prestasi sebagaimana yang telah ditetapkan dalam perjanjian, maka hal ini dikatakan sebagai wanprestasi. Menurut Pasal 1234 KUHPer, jenis-jenis prestasi tersebut adalah memberikan sesuatu, berbuat sesuatu dan tidak berbuat sesuatu.²⁹ Wanprestasi berarti kelalaian, kealpaan, cedera janji, atau tidak menepati kewajibannya dalam perjanjian. Wanprestasi adalah suatu keadaan di mana seorang debitur (berutang) tidak memenuhi atau melaksanakan prestasi sebagaimana telah ditetapkan dalam suatu perjanjian. Wanprestasi timbul karena kesengajaan atau kelalaian debitur itu sendiri dan adanya keadaan memaksa (*overmacht*).³⁰

Akibat wanprestasi yang dilakukan debitur dapat menimbulkan kerugian pada kreditur. Sanksi atau akibat-akibat hukum bagi debitur yang wanprestasi ada 4 (empat) macam, yaitu:³¹

- a. Debitur harus membayar ganti-kerugian kepada kreditur.
- b. Pembatalan perjanjian disertai dengan pembayaran ganti kerugian.
- c. Peralihan resiko kepada debitur setelah terjadi wanprestasi.
- d. Pembayaran biaya perkara apabila di perkarakan di muka hakim.

²⁹ Pasal 1234 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

³⁰ P.N.H. Simanjuntak, *Hukum Perdata Indonesia*, Kencana, Jakarta, 2017, hlm. 292.

³¹ *Ibid.*, hlm. 293.

F. Definisi Operasional

Judul penulisan skripsi ini adalah Kegiatan *Poaching* Atlet di Dalam Dunia *E-Sport* Ditinjau dari Hukum Perdata, terdapat beberapa penjelasan untuk memberikan penjelasan yang akan diteliti dalam penelitian ini, antara lain:

1. Poaching

Poaching yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tindakan pembajakan atlet-atlet dalam dunia *e-sport* bukan dalam hal-hal selain *e-sport*.

2. E-Sport

E-Sport yang dimaksud dalam penelitian ini adalah olahraga elektronik yang dilakukan melalui media komputer, laptop dan gadget yang terhimpun sebagai permainan video *game* yang ada di Indonesia.

3. Atlet

Atlet yang dimaksud dalam penelitian ini adalah profesi seseorang dalam permainan video *game* yang memiliki skill dan kemampuan dalam permainan dunia *e-sport*.

G. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam menyusun skripsi ini, diuraikan lebih rinci sebagai berikut:

1. Tipologi Penelitian

Tipe penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum normatif adalah suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-

doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.³² Dalam penelitian ini, dilakukan telaah terhadap hal-hal yang bersifat teoritis menyangkut konsepsi hukum dengan penafsiran terhadap kata demi kata yang digunakan dalam peraturan perundangan-undangan tertentu yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, yaitu mengenai kegiatan *Poaching* dalam *e-sport*, serta menggunakan bahan-bahan kepustakaan sebagai referensi dalam penulisan sehingga dapat memberikan gambaran komprehensif dan sistematis dalam mengungkap hukum-hukum.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual.³³ Perundang-undangan adalah yang berupa legislasi dan regulasi. Bisa dikatakan, produk yang merupakan *beschikking* tidak dapat digunakan dalam pendekatan perundang-undangan.³⁴ Pendekatan konseptual (*concept approach*) adalah pendekatan yang beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum.³⁵ Pendekatan konseptual dilakukan ketika peneliti tidak beranjak dari aturan hukum yang ada. Hal itu dilakukan karena memang belum atau tidak ada aturan hukum untuk masalah yang dihadapi.³⁶

32 Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Group, Jakarta, 2007, hlm. 35.

33 *Ibid.*, hlm. 97.

34 *Ibid.*, hlm. 98.

35 *Ibid.*, hlm. 98.

36 *Ibid.*, hlm. 157.

Dalam penelitian ini menjadikan suatu peraturan perundang-undangan sebagai sumber utama dalam menganalisis yang dikaitkan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini sehingga dapat menemukan suatu argumentasi hukum yang tepat guna memecahkan isu hukum yang dimaksud. Pendekatan konseptual dibutuhkan dalam penelitian ini ketika dalam suatu perundang-undangan terdapat aturan yang sifatnya kabur atau tidak jelas. Selain itu, pendekatan konseptual sangat dibutuhkan untuk mendapatkan pemahaman yang jelas dan rinci terkait suatu kata/terminologi yang tidak mendapatkan definisi secara tegas dalam redaksional hukum positif.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah tindakan *Poaching* yang dilakukan oleh atlet *e-sport* yang ditinjau dari hukum keperdataan seperti Kitab Undang-Undang Hukum Perdata hingga Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *E-sports* di Indonesia.

4. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari sumber bahan hukum yang digunakan, yaitu bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.³⁷ Adapun bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

³⁷ *Ibid.*, hlm. 166.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer dalam suatu penelitian hukum itu adalah peraturan perundang-undangan, maka yang menjadi sumber bahan hukum primer dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
- 2) Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas;
- 3) Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *E-sports* di Indonesia.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku-buku, jurnal-jurnal ilmiah, artikel-artikel dan hasil penelitian terdahulu yang mengulas tentang kajian hukum kontrak mengenai tindakan *Poaching* dalam dunia *e-sport*. Bahan hukum sekunder digunakan dengan tidak mengikat tetapi menjelaskan dan memiliki hubungan erat dengan bahan hukum primer sehingga dapat menjadi petunjuk arah penelitian, seperti doktrin-doktrin yang ada dalam buku literatur, jurnal hukum, media internet dan dokumen yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum pelengkap yang menjelaskan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum tersier yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kamus umum dan bahasa, penjelasan perundang-undangan, artikel dan *website*.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sekunder dalam penelitian ini adalah melalui studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mentata serta mengolah bahan penelitian.³⁸

Pengumpulan bahan hukum primer dilakukan untuk memudahkan pembahasan permasalahan yang disusun atau diidentifikasi secara sistematis, yaitu dengan cara pengumpulan berpatokan pada peraturan perundang-undangan dengan dimulai mencari norma pada tingkatan konstitusi, perjanjian internasional yang sudah diratifikasi, undang-undang, dan peraturan perundang-undangan lainnya yang berkaitan dengan isu sentral dan permasalahan penelitian.³⁹

Pengumpulan bahan hukum sekunder, yakni dari bahan pustaka atau studi kepustakaan dengan menggunakan metode *Library Research*, yaitu dengan cara mencari, membaca, mengkaji, menelaah, dan menganalisa bahan sumber-sumber sekunder, kemudian menganalisis pendapat ahli Hukum Perdata yang terdapat dalam buku-buku literatur dan jurnal-jurnal hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Pengumpulan bahan hukum sekunder dari kamus hukum, makalah, majalah, surat kabar, media cetak, dan media internet yang berkaitan dan berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

³⁸ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Yayasan Pustaka Obor Indonesia, Jakarta, 2004, hlm. 3.

³⁹ Made Pasek Diantha, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, Kencana, Jakarta, 2016, hlm. 149.

6. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dalam mengolah sumber data yang berupa pemaparan hasil analisis dalam bentuk narasi tentang kegiatan *Poaching* berdasarkan tinjauan hukum kontrak. Bahan-bahan hukum yang telah dikumpulkan akan diolah dan dianalisis secara teoritis menggunakan interpretasi dan konstruksi sesuai logika hukum dalam usaha pemecahannya, dengan cara menarik suatu kesimpulan secara deduktif, yaitu berupa klarifikasi bahan hukum tertulis dengan memahami satu per satu norma-norma dan menyusun konsep-konsep secara sistematis.

7. Kerangka Skripsi

Untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan, penelitian ini disusun menggunakan sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang akan menguraikan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, penegasan istilah, dan sistematis skripsi.

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi landasan teori yang akan menguraikan tentang kajian pustaka, baik dari buku-buku ilmiah, Peraturan Perundang-undangan maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini. Dalam bab ini akan menjelaskan kajian teoritis tentang kerangka dasar mengenai definisi, pengaturan hukum, dan bentuk-bentuk perlindungan hukum di dalam dunia

e-sport dan keterkaitan kegiatan *Poaching* dengan hukum perdata yang menimbulkan permasalahan hukum.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan, yang akan menjawab rumusan-rumsan masalah berdasarkan sumber data yang telah diperoleh. Dalam bab ini akan memuat tentang gambaran umum *e-sport* dan *Poaching* dari perspektif hukum perdata, dampak yang ditimbulkan dari *Poaching*, langkah hukum yang bisa dilakukan untuk mencegah terjadinya kegiatan *Poaching*, dan faktor-faktor terjadinya kegiatan *Poaching* di dalam dunia *e-sport*.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan hasil akhir dari penelitian dan pembahasan, serta berisikan saran-saran penulis yang diberikan berdasarkan penelitian dan pembahasan yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian skripsi.