

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Nomor : 2193/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022

**UPAYA PENCEGAHAN DAN UPAYA HUKUM BAGI TIM *E - SPORT*
TERHADAP TINDAKAN *POACHING* DI INDONESIA**

OLEH :

Ferdinand Chandrasasmita

NPM : 6051801098

PEMBIMBING

Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2022

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Nomor : 2193/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022

**PREVENTION AND LEGAL REMEDIES FOR E – SPORTS TEAM
AGAINST POACHING IN INDONESIA**

OLEH :

Ferdinand Chandrasmita

NPM : 6051801098

PEMBIMBING

Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2022

Telah disidangkan pada Ujian
Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing/Pembimbing I

ttd

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'B. Hardjowahono', written in a cursive style.

(Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M.)

Dekan,

(Dr. iur. Liona Nanang Supriatna S.H, M.Hum.)



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Ferdinand Chandrasasmita

NPM : 6051801098

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

“Upaya Pencegahan dan Upaya Hukum Bagi Tim *E – Sport* Terhadap Tindakan *Poaching* di Indonesia”

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 30 Mei 2022

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum



Ferdinand Chandrasasmita
6051801098

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan bukan hanya kepada ilmu pengetahuan saja, melainkan juga membawa pengaruh kepada bidang olahraga, yakni memunculkan apa yang dinamakan dengan *e – sport*. Dari yang awalnya masyarakat berolahraga dengan cara yang konvensional, dalam arti berolahraga dengan menggerakkan anggota tubuh mereka, kemudian berkembang menjadi memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dalam berolahraga. Kehadiran *e – sport* di Indonesia sendiri, dapat terbilang masih sangat muda jika dibandingkan dengan cabang olahraga lain. Hal tersebut menyebabkan masih ada permasalahan – permasalahan yang belum memiliki pengaturan yang jelas, terkhususnya mengenai permasalahan *poaching* atau yang lebih dikenal sebagai pembajakan. Meskipun dalam Peraturan Pengurus Besar E - sport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport, telah diberikan sebuah langkah pencegah pembajakan, yakni melalui mekanisme *bidding* dalam bursa *transfer* atlet/pemain, tetapi hal tersebut dapat dikatakan tidak cukup, karena pembajakan bukan hanya masalah perpindahan atlet/pemain saja, melainkan juga menyangkut soal kerugian yang diderita oleh sebuah tim dan/atau atlet/pemain yang terlibat. Pembahasan ini akan menggunakan metode pendekatan yuridis normatif, yang dimana analisis akan dilakukan dengan menggunakan hukum positif, beserta dengan asas maupun doktrin, serta keadaan dalam praktik dari keberlakuan hukum positif bersangkutan. Hukum positif beserta dengan asas, doktrin, dan keadaan dalam praktik yang akan digunakan untuk menganalisis adalah hukum dalam bidang keolahragaan, keperdataan, ketenagakerjaan, dan perasuransian. Setelah dilakukan analisis, terdapat beberapa alternatif upaya pencegahan yang dapat dilakukan, baik oleh PBESI melalui pembentukan kebijakan tertentu, maupun oleh tim melalui peninjauan kembali kontrak yang mereka gunakan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Berkah – Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum ini yang berjudul “UPAYA PENCEGAHAN DAN UPAYA HUKUM BAGI TIM *E – SPORT* TERHADAP TINDAKAN *POACHING* DI INDONESIA”.

Dalam proses penyusunan penulisan hukum ini, penulis mengalami beberapa kendala. Kendala – kendala tersebut dapat teratasi berkat adanya doa, dukungan, saran, dan kritik dari beberapa pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan hukum dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Orang Tua dan penulis, Teguh Herlambang Chandrasasmita dan Yulianti, yang secara terus menerus memberikan dukungan, dorongan dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum ini dengan cepat dan baik.
2. Kaka Perempuan penulis, Diana Chandrasasmita, yang telah memberikan dukungan, dorongan dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum ini dengan cepat dan baik.
3. Dr. Iur. Liona Nanang Supriatna S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan
4. Dr. Bayu Seto Hardjowahono S.H., LL.M. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan hukum ini.
5. Dr. Sentosa Sembiring S.H., M.H.yang telah bersedia berdiskusi dengan penulis terkait *poaching* dalam bidang asuransi dan bidang *e – sport*.
6. Kantor Hukum K – CASE dan Yudistira Adipratama S.H., LL.M yang bersedia menerima permintaan penulis untuk melakukan wawancara dan menjadi narasumber dalam penulisan hukum ini.

7. Ibu Amel, Bapak Wilbert Marco Siahaan, dan Tim *Rex Regum Qeon* (RRQ) yang bersedia menerima permintaan penulis untuk melakukan wawancara dan menjadi narasumber dalam penulisan hukum ini.
8. Grup "K-Fear АУТИСТ" yang beranggotakan Mochamad Fauzan, Timothy Manuel, Amar Salafi Hidayat, Yohanes Fernando Tegar Hosea, William Satya, Ahmad Naufal Thariq, Bobby Parsaulian, Egy Wira Dharma Sukamto, dan Vincentius Aditya Krisna Moerti yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk bertukar pendapat dan memberikan jawaban atas pertanyaan penulis.
9. Fiona Agatha, Tata Limarga, dan Stevin Tandawijaya yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pendapat dan jawaban atas pertanyaan penulis.

Penulis berharap, skripsi yang penulis susun ini dapat memberikan manfaat yang besar, bukan hanya kepada bidang Pendidikan, khususnya bidang hukum saja, melainkan juga pada bidang olahraga dan bagi masyarakat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Bandung, 30 Mei 2022



(Ferdinand Chandrasasmita)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	14
1.3	Tujuan dan Manfaat Penelitian	14
	1.3.1 Tujuan Penelitian	14
	1.3.2 Manfaat Penelitian	15
1.4	Metode Penelitian	16
	1.4.1 Sifat Penelitian	16
	1.4.2 Metode Pendekatan	17
	1.4.3 Sumber Data	17
	1.4.4 Jenis Data	18
	1.4.5 Teknik Pengumpulan Data	18
1.5	Sistematika Penulisan	19

BAB II PENGENALAN TERHADAP KEGIATAN *E – SPORT* DAN KONTRAK *E – SPORT* DI INDONESIA

2.1	Penjelasan Umum Mengenai <i>E - Sport</i> di Indonesia	21
	2.1.1 Pengertian <i>E - Sport</i> dan letaknya dalam Undang - Undang Keolahragaan	21
	2.1.2 Sejarah dan Perkembangan <i>E – Sport</i>	28
2.2	Pihak – Pihak dalam <i>E – Sport</i>	32

2.2.1	Atlet/Pemain <i>E – Sport</i>	32
2.2.2	Manajemen Atlet <i>E – Sport</i>	38
2.2.3	Tim dan Klub <i>E – Sport</i>	40
2.2.4	Manajemen Tim <i>E – Sport</i> dan Pihak Perwakilan Tim ...	49
2.2.5	Induk Organisasi Cabang Olahraga <i>E – Sport</i>	50
2.2.6	Penerbit <i>Game (Publisher)</i>	52
2.2.7	Pihak Sponsor	54
2.3	Struktur Kontrak Antara Tim dan Atlet <i>E – Sport</i>	56

BAB III PERSOALAN HUKUM DALAM TINDAKAN *POACHING* DI DALAM KEGIATAN *E – SPORT*

3.1	Tindakan <i>Poaching</i> Secara Umum dan Unsur – Unsur Tindakan <i>Poaching</i>	70
3.1.1	Tindakan <i>Poaching</i> Secara Umum.....	70
3.1.2	Unsur – Unsur Tindakan <i>Poaching</i>	88
3.2	Dampak Tindakan <i>Poaching</i> Terhadap Ekosistem Kegiatan <i>E – Sport</i> di Indonesia	96
3.3	Bentuk Penyelesaian Tindakan <i>Poaching</i> yang Ada oleh Tim <i>E – Sport</i> di Indonesia	101

BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS UPAYA PENCEGAHAN DAN UPAYA HUKUM YANG DAPAT DILAKUKAN OLEH TIM *E – SPORT* TERHADAP PERMASALAHAN *POACHING*

4.1	Peran Induk Organisasi Cabang Olahraga Dalam Mengurusi Permasalahan Terkait Tindakan <i>Poaching</i> di Indonesia	104
4.2	Konsep Bursa <i>Transfer</i> Pemain Sebagai Sebuah Solusi Hukum yang Dapat Diambil Oleh Tim <i>E - Sport</i> dalam Mencegah Terjadinya <i>Poaching</i>	118

4.3	Peran Kontrak Sebagai Upaya Pencegahan Tindakan <i>Poaching</i> Oleh Tim <i>E-Sport</i>	123
4.4	Bentuk Upaya Hukum yang Dapat Dilakukan Oleh Tim <i>E - Sport</i> Terhadap Pelaku <i>Poaching</i>	131
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	160
5.2	Saran	166

Daftar Pustaka

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh.¹ Di Indonesia, telah memiliki hukum positif yang mengatur mengenai keolahragaan, yaitu Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan. Secara yuridis, pasal 1 angka 1, “Olahraga” didefinisikan sebagai :²

“Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, sertamengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya.”

Undang - Undang Keolahragaan memberikan beberapa jenis olahraga, baik dalam bidang sosial, kompetisi, maupun yang hanya sekedar rekreasional. Tetapi yang menjadi penekanan dalam ranah kompetisi olahraga adalah jenis olahraga prestasi dan olahraga profesional. Berdasarkan pasal 1 angka 12, “Olahraga Prestasi” dapat diartikan sebagai berikut: ³

“Olahraga Prestasi adalah Olahraga yang membina dan mengembangkan Olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi Keolahragaan..”

Berkaitan dengan kompetisi tersebut, maka tak akan lepas juga dari pekerjaan yang menyangkut pada bidang olahraga. Pasal 1 angka 14 telah memberikan

¹ <https://kbbi.web.id/olahraga>, diakses pada tanggal 28 Mei 2021.

² Undang - Undang R.I No. 11 Tahun 2022, Keolahragaan, L.N.R.I. Tahun 2022 Nomor 71, Pasal 1 angka 1.

³ Undang - Undang R.I No. 11 Tahun 2022, Keolahragaan, L.N.R.I. Tahun 2022 Nomor 71, Pasal 1 angka 12.

definisi terhadap jenis olahraga yang dilakukan sebagai sebuah pekerjaan, yakni “Olahraga Profesional”, yang diartikan sebagai berikut :⁴

“Olahraga Profesional adalah Olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga”

Jika sebelumnya, olahraga merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan secara konvensional, yakni olahraga tersebut merupakan kegiatan yang menggerakkan baik sebagian atau seluruh anggota tubuh yang berguna bagi kesehatan fisik, batin, dan juga sosial, pada perkembangan selanjutnya, olahraga juga berkembang dengan mengandalkan teknologi, baik teknologi yang berbasis pada alat elektronik (seperti konsol *game*) maupun alat komunikasi (seperti gawai) sebagai dasar dari keberlakuan olahraga tersebut. Hal tersebutlah yang kemudian memunculkan sebuah cabang kegiatan baru dalam olahraga, yaitu *electronic sport* atau *e - sport*.

E - sport merupakan gabungan dari 2 kata yang masing - masing memiliki pengertiannya secara tersendiri, yaitu “*Electronic*” dan “*Sport*”. “*Electronic*” dapat diartikan sebagai sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil, khususnya *microchip* dan transistor yang mengendalikan suatu arus listrik. Kata “*Sport*” dapat diartikan sebagai suatu aktivitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan. Tetapi kemudian kedua pengertian tersebut mengalami pergeseran, di mana pengertian “*Electronic*” bukan lagi berkaitan dengan alat yang tersusun dari komponen kecil, seperti *microchip* dan transistor, melainkan telah berubah menjadi sebuah alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik (pergeseran makna menjadi *electronic device*) dan “*Sport*” yang diartikan sebagai kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak

⁴ Undang - Undang R.I No. 11 Tahun 2022, Keolahragaan, L.N.R.I. Tahun 2022 Nomor 71, Pasal 1 angka 14.

terbatas hanya pada kegiatan fisik, melainkan termasuk juga ke dalam kegiatan kompetisi yang bersifat non - fisik.. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, jika digabungkan, maka pengertian *e - sport* secara umum, dapat diartikan sebagai suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik.⁵

Pada dasarnya, antara *E - Sport* dengan olahraga, memiliki kesamaan pada sistem keberlakuannya, yakni keduanya (dalam hal ini berdasarkan ruang lingkup olahraga secara luas) bergerak pada ruang lingkup olahraga prestasi, dengan secara lebih spesifik lagi pada bidang olahraga profesional. Hal tersebut dapat terlihat dari pengertian "*E - Sport*" yang dijabarkan pada pasal 1 angka 1 Peraturan Pengurus Besar *E - sport* Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport, yakni :⁶

"Esports adalah cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan game yang diakui secara nasional oleh Pengurus Besar Esports Indonesia"

Pengertian tersebut menandakan bahwa *E - Sport* bukanlah sebuah kegiatan olahraga yang terqualifikasi ke dalam ruang lingkup olahraga rekreasional maupun pendidikan, melainkan dalam hal ini fokus utama dari *E - Sport* berkisar kepada kompetisi antar tim.

Selain memiliki kesamaan pada ruang lingkup antara kegiatan olahraga (dalam arti konvensional) yang berada dalam ranah kompetisi dengan *e - sport*, terdapat pula kesamaan terkait penggunaan nama terhadap pihak yang terlibat di dalam kedua jenis olahraga tersebut. Pihak utama yang

⁵ Bayu Bramantya, Tesis, "Esport Community Centre di Semarang" (LP3A Tesis Kearsipan Program Magister Fakultas Teknik Universitas Diponegoro, Semarang, 2011), hlm. 1.

⁶ Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021, Pelaksanaan Kegiatan Esport, pasal 1 angka 1.

memiliki fungsi penting di dalam *E - Sport* adalah pihak “Tim *E - Sport*”, yang dapat diartikan sebagai berikut :⁷

“ *Pengelola Pemain Amatir dan/atau Atlet Profesional Esports.*”

Hal serupa pun dapat ditemukan di dalam tim atau klub olahraga, di mana pertandingan olahraga akan diikuti oleh tim atau klub yang menaungi para pemain, manajemen tim, maupun pelatih. Tidak juga lupa sponsor yang dalam hal ini akan bertindak layaknya sebagai penyuntik dana bagi tim *E - Sport* maupun tim olahraga, bersama dengan induk organisasi cabang olahraganya dalam mengadakan sebuah kegiatan olahraga atau *E - Sport*. Tetapi terdapat sedikit yang berbeda di antara *E - Sport* dengan olahraga pada umumnya, yakni terkait dengan penerbit *game* yang terqualifikasi sebagai salah satu pihak yang sangat penting terkait kegiatan *E - Sport*. Penerbit *game* (*publisher*) merupakan pihak yang membentuk dan menerbitkan suatu permainan untuk kemudian digunakan oleh masyarakat umum dan/atau dipertandingkan oleh masyarakat umum, baik dalam kompetisi yang bersifat amatir, maupun dalam kompetisi yang sudah bersifat profesional. Artinya keberadaan penerbit *game* tersebut sangatlah penting dalam membentuk ekosistem *e - sport* ini. Berbeda halnya dengan olahraga umum yang tidak mengenal penerbit *game*, di mana olahraga pada umumnya, bukanlah olahraga yang diterbitkan layaknya sebuah permainan yang membutuhkan perangkat, melainkan olahraga yang diciptakan dengan pemikiran untuk menggerakkan baik sebagian atau seluruh anggota tubuh. Di luar itu, olahraga pada umumnya merupakan sebuah kegiatan yang tidak perlu diperbaharui dalam jangka waktu periode tertentu karena pada dasarnya sistem yang bekerja adalah sistem yang dijalankan secara berkelanjutan, mengikuti pengarahannya dari organisasi olahraga, khususnya organisasi internasional, yang diikuti oleh

⁷ Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021, Pelaksanaan Kegiatan Esport, pasal 1 angka 11.

organisasi olahraga bersangkutan pada setiap negara. Jikalau ada pengembangan pun, pasti tidak akan pernah jauh dari sistem yang telah ada. Berbeda dengan *e - sport* yang sistem kegiatannya, dapat dirombak sedemikian rupa, sehingga berbeda dengan sistem yang telah berjalan, untuk menarik minat masyarakat agar tetap menggunakan dan memainkan permainannya tersebut.

Pada perkembangan selanjutnya, *e - sport* secara perlahan mulai dikenal di Indonesia. Pengenalan tersebut diawali dengan kemunculan *Indonesia Esport Association* (IESPA) pada tahun 2012, yang kemudian pada bulan November 2013 IESPA ini berhasil diterima menjadi anggota pada *General Meeting International Esports Federation* (IESF) di Bucharest, Romania. Selain diterimanya ke dalam IESF, IESPA, juga kemudian mengajukan permohonan kepada FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) dan diterima, maka pada dasarnya IESPA telah secara resmi menjadi sebuah Induk Organisasi Cabang Olahraga dalam menaungi kegiatan *e - sport*, sebagaimana diatur dalam Undang - Undang Keolahragaan. Pasal 1 angka 45 Undang - Undang Keolahragaan memberikan pengertian dari “Induk Organisasi Cabang Olahraga” sebagai berikut :⁸

“Induk Organisasi Cabang Olahraga adalah Organisasi Olahraga yang membina, mengembangkan, dan mengoordinasikan 1 (satu) cabang Olahraga, jenis Olahraga, atau gabungan organisasi cabang Olahraga dari 1 (satu) jenis Olahraga yang merupakan anggota federasi cabang Olahraga internasional.”

Dengan diakuinya sebagai sebuah induk organisasi dari sebuah cabang olahraga, maka kedudukan IESPA ini pun pada dasarnya telah mendapatkan kedudukan yang sah secara hukum dalam menaungi kegiatan cabang olahraga *e - sport* di Indonesia. Dari sinilah IESPA kemudian berusaha

⁸ Undang - Undang R.I No. 11 Tahun 2022, Keolahragaan, L.N.R.I. Tahun 2022 Nomor 71, Pasal 1 angka 24.

mengembangkan kegiatan *e - sport*, seperti pada tahun 2015, ISPA mengirimkan kontingen timnas Esport Indonesia pada ajang *IESF Esports World Championship* 2015 di Busan, Korea dan sampai dengan tahun 2019, sudah mengirimkan kontingen timnas Esports sebanyak 4 kali ke ajang tersebut. Tahun 2016, pada gelaran event internasional *The 6th TAFISA World Sport for All Games* di Jakarta, IESPA, dibantu oleh Kemenpora dan JATGOC (*Jakarta Tafisa Games Organizing Committee*) berupaya melakukan *bidding* untuk menjadi tuan rumah IESF Esports World Championship, yang pada akhirnya Indonesia berhasil memenangkan *bidding* tersebut. Selain itu, di tahun 2016 pun, IESPA juga mengirimkan kontingen timnas Esport Indonesia pada ajang *Asean Games* di Kuala Lumpur, Malaysia. Penerimaan *e - sport* oleh negara pun semakin terlihat ketika pada tahun 2018, IESPA secara bertahap bertransisi dari yang sebelumnya olahraga rekreasional, menjadi olahraga prestasi diterima menjadi bagian dari KOI (Komite Olahraga Nasional) pada Februari 2018. Puncaknya adalah ketika pada tahun 2019, secara resmi *e - sport* diterima sebagai cabang olahraga resmi yang kemudian dipertandingkan dalam SEA Games yang berlangsung di Filipina.⁹

Selain IESPA, Indonesia juga memiliki organisasi lain yang bergerak pada bidang kegiatan *e - sport* di Indonesia, yakni organisasi Pengurus Besar E - Sport Indonesia atau PBESI (mengingat Undang - Undang Sistem Keolahragaan Nasional pada saat tersebut belum dicabut, sehingga PBESI masih dapat dikualifikasi sebagai induk organisasi cabang olahraga). PBESI ini merupakan sebuah organisasi yang dibangun setelah *e - sport* di Indonesia resmi diterima menjadi cabang olahraga resmi, yakni pada 18 Januari 2020. Sekilas perbedaan dari antara kedua organisasi tersebut, IESPA merupakan sebuah organisasi yang secara khusus memiliki kewenangan untuk mengatur

⁹ IESPA, “IESPA : Sejarah Perkembangan”, yang diakses melalui : <http://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>, pada tanggal 30 Juli 2021.

kegiatan *e - sport* dalam skala internasional dikarenakan IESPA memiliki afiliasi yang baik dengan organisasi internasional seperti AeSF dan IeSF, juga merupakan anggota dari Komite Olimpiade Indonesia (KOI/NOC), sehingga dalam hal ini, para atlet *e - sport* Indonesia dapat mengikuti berbagai kejuaraan berskala internasional, sedangkan PBESI merupakan sebuah organisasi anggota dari KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) yang memiliki lingkup kewenangan secara domestik, dalam arti kewenangannya hanya meliputi baik kegiatan maupun kejuaraan *e - sport* yang dilakukan hanya di wilayah Indonesia.¹⁰ Tetapi, pada perkembangan selanjutnya, untuk kemudian mengoptimalkan potensi *e - sport* di Indonesia, IESPA memutuskan untuk menginduk atau bergabung ke dalam PBESI, yang menjadikan secara resmi PBESI menjadi induk organisasi cabang olahraga untuk *e - sport* di Indonesia.¹¹

Selain dari kemunculan IESPA dan PBESI, bentuk penerimaan negara lainnya dapat terlihat dari diadakannya turnamen Piala Presiden *e - sport* yang pertama kali diadakan pada tahun 2019. Diadakannya Piala Presiden yang berfokus kepada *e - sport* dikarenakan Presiden Joko Widodo menaruh perhatian besar pada *e - sport* dan melihat akan adanya potensi besar dari kegiatan dan kejuaraan *e - sport* ini demi kemajuan Indonesia, dan dengan diadakannya turnamen tersebut, Presiden berharap bahwa Indonesia memiliki bibit - bibit unggul dalam *e - sport*.¹²

¹⁰ Billy Rifki, “Bingung Bedain Asosiasi Esports PBESI & IESPA? Ini Penjelasan FORMI”, diakses melalui : <https://esports.id/other/news/2020/08/3fc0a5dc1f5757c71b88be8adbfd10e9/bingung-bedain-asosiasi-esports-pbesi--iespa-ini-penjelasan-formi>, pada tanggal 29 November 2021.

¹¹ Panji Suparto, “Geber Esports di Indonesia, IESPA Gabung PBESI”. Dikutip dari : <https://inet.detik.com/games-news/d-5941849/geber-esports-di-indonesia-iespa-gabung-pbesi>, pada tanggal 23 Februari 2022.

¹² M Firmansyah, “Piala Presiden Esports Pertama Indonesia Sebuah Kolaborasi BEKRAF, KEMENPORA, & IESPL”, diakses melalui : <https://www.kompasiana.com/firman2020/5c4e77ad6ddcae1e052e6d53/piala-presiden-esports-pertama-indonesia-sebuah-kolaborasi-bekraf-kemenpora-ksp-kemenkominfo-iespl?page=all>, diakses pada tanggal 28 Mei 2021.

Dalam kenyataan yang ada, kegiatan *e - sport* di Indonesia, selain telah mendapatkan pengakuan oleh negara, juga telah disertai pula dengan sebuah peraturan pedoman yang melandasi baik kegiatan maupun kejuaraan *e - sport* di Indonesia, yaitu Peraturan Pengurus Besar E - sport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport. Meskipun telah memiliki peraturan pedoman, terdapat beberapa permasalahan terkait dengan peraturan tersebut, khususnya adalah pengaturan mengenai *poaching* yang masih belum jelas. Dalam Peraturan Pengurus Besar E - sport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport, belum disebutkan secara jelas dan tegas mengenai baik pengertian maupun pengaturan terkait *poaching*. Yudistira Adipratama, sebagai salah satu praktisi hukum dalam kegiatan *e - sport* di Indonesia, mengartikan *poaching* sebagai upaya dari suatu tim esports untuk merekrut pemain yang masih terikat kontrak dengan tim esports lainnya dengan komunikasi langsung.¹³ Atau secara sederhana, *poaching* sendiri pada dasarnya secara umum dikenal sebagai praktik pembajakan atlet/pemain yang dilakukan oleh tim lain, dengan tidak mengikuti tata cara perpindahan yang berlaku/ilegal.

Secara garis besar, alur perpindahan seorang atlet/pemain ke tim lain, terdiri dari adanya negosiasi di antara 2 tim untuk mengirimkan atlet/pemain dari satu pihak ke pihak lain. Apabila telah tercapai kesepakatan antara kedua tim tersebut, maka langkah selanjutnya adalah meminta persetujuan dari pihak atlet/pemain. Apabila pihak atlet/pemain setuju untuk berpindah, maka langkah selanjutnya adalah dilakukan tahap percobaan (*trial*). Apabila tahap *trial* terlaksana dengan baik, maka tahap akhir adalah terkait dengan negosiasi harga, beserta dengan pembayaran.¹⁴ Pada dasarnya praktik pembajakan ini terletak pada awalan, di mana dalam hal ini negosiasi di antara pihak tim

¹³ Yudistira Adipratama. "Esport Law Review", *Esport law review* Vol. 2, Agustus 2021. hlm. 5.

¹⁴ Wawancara dengan Bapak Wilbert Marco Sinantan (*Head Of Operation* Tim *Rex Regum Qeon* (RRQ) *Esports*) pada tanggal 3 Maret 2022.

digantikan langsung dengan negosiasi di antara pihak tim yang membajak dengan pihak atlet/pemain yang dibajak. Hasil dari negosiasi tersebut inilah, yang kemudian menyebabkan pihak atlet/pemain yang dibajak tersebut akan melakukan semacam pembelotan agar dipindahkan ke tim yang memberikan penawaran secara ilegal (tim yang membajak). Di sinilah letak “ilegal” dalam skema perpindahan atlet/pemain, yang dikenal dengan praktik pembajakan.

Dengan tidak adanya ketentuan dan pengertian yang jelas dan tegas mengenai *poaching*, yang mengakibatkan samarnya konsep pembajakan tersebut, menyebabkan tidak sedikit pemain atau atlet *e - sport* baik dengan pemahaman dan/atau dengan kesadarannya tersebut maupun dengan ketidak – sepahaman atau kesadarannya menerima tawaran atas pembajakan tersebut, di antaranya adalah :

1. Supriadi “Watt” yang merupakan seorang pemain dari cabang permainan *Mobile Legend* yang diisukan telah didekati untuk direkrut oleh Tim Louvre Esport.¹⁵ Pada musim kedua ajang kompetisi *Mobile Legend (Mobile Legend Professional League Indonesia Season 2)*, Watt merupakan bagian dari Tim Onic Esport. Meskipun telah mendapatkan kontrak dengan Tim Onic dan telah bermain bersama Onic Esports selama 7 bulan, tetapi terdengar kabar yang menyatakan bahwa dirinya didekati oleh Tim Louvre Esport, yang mengakibatkan Tim *Louvre*, sebagai tim yang sedang mendekati Watt, diharuskan untuk membeli Watt dari tim *Onic Esport* yang pada saat itu Watt masih terikat kontrak dengan *Onic Esport*.
2. Pada 22 September 2018, terdapat indikasi praktik pembajakan (*poaching*) yang dilakukan oleh Tim Evos Esport salah satu

¹⁵ Meidini Maya, “5 Atlet Esports yang Pernah Tersandung Kasus Poaching”, diakses melalui : <https://www.kincir.com/game/mobile-game/poaching-kasus-atlet-esports-xrLrGBfxZk7w>, pada tanggal 30 Juli 2021.

pemain dari Tim GGWP/ID. Pemain tersebut adalah Ilham Bahrul, yang memiliki peran sebagai *juggler* untuk divisi *Arena of Valor* (AOV) dari Tim GGWP/ID. Kasus ini kemudian dilaporkan kepada pihak Garena (sebagai *publisher*/penerbit dari permainan AOV). Setelah kemudian dilakukan investigasi dan menyelidiki bukti terhadap permasalahan ini, terbukti bahwa Evos Esports bersalahan karena telah melakukan pembajakan terhadap pemain dari Tim GGWP/ID dan dijatuhi hukuman berupa teguran oleh pihak Garena terhadap Evos Esport.¹⁶

3. Muhammad Yurryansyah yang merupakan pemain dari tim *The Pillars* dari cabang permainan *Player Unknown's Battleground* (PUBG) terlibat permasalahan praktik pembajakan (*poaching*) dengan tim lain, yakni Tim Morph. Dalam hal ini, Muhammad Yurryansyah dianggap telah melanggar kontrak dengan timnya, The Pillar, karena dianggap terlibat dengan indikasi pembajakan (*poaching*) yang dilakukan oleh pihak Tim Morph. Akibat adanya indikasi keterlibatan tersebut, nasib Muhammad Yurryansyah berujung kepada pemberhentian secara tidak hormat serta permasalahan indikasi pembajakan (*poaching*) ini dilaporkan kepada *developer game* PUBG, yaitu *Tencent*.¹⁷

Di Indonesia, sangat sulit sekali untuk menemukan pembahasan yang secara detail dan mendalam membahas mengenai praktik pembajakan dalam dunia *e - sport*, hal tersebut dikarenakan belum ada hukum yang secara jelas dan tegas mengatur hal tersebut, tetapi dalam praktik permasalahan tersebut kerap kali muncul tanpa adanya perlindungan hukum yang jelas terhadap

¹⁶ Kusuma Aji, "5 Kasus Drama Esport Indonesia Sepanjang Tahun 2018", diakses melalui : <https://gamebrott.com/5-kasus-drama-esport-indonesia-sepanjang-tahun-2018>, pada tanggal 30 Juli 2021.

¹⁷ Meidini Maya, loc. cit.

pihak tim. Sama tersebut terlihat ketika terjadinya sebuah tindakan pembajakan, maka pengaturan akan sanksi yang akan diberikan akan kembali diserahkan baik kepada kontrak yang dibentuk antara pihak tim dengan pihak atlet/pemain *e - sport*, maupun kepada peraturan yang dibentuk oleh pihak *publisher/penerbit game*. Terkadang pun bagi sebuah tim yang menjadi korban pembajakan, tim yang bersangkutan pasti mengharapkan sebuah penindakan sanksi yang sangat berat disesuaikan dengan kerugian yang dialaminya. Pada kenyataan yang ada, sanksi yang diberikan tidak sesuai dengan ekspektasi dibandingkan dengan kerugian yang diterima oleh sebuah tim. Dalam hal tersebut, kerugian tim yang terkena pembajakan, tidak sebatas pada kekesalan karena tim yang melakukan pembajakan tidak dihukum dengan sanksi yang berat, tetapi juga tim yang bersangkutan berpotensi mengalami penurunan kinerja dan bahkan penurunan nilai jual mereka di masyarakat, yang berujung kepada penurunan pendapatan tim, baik akibat kehilangan atlet maupun kehilangan sponsor akibat penurunan kinerja.

Tidak hanya sebatas pada tim *E - Sport* saja, tetapi, terkait tindakan pembajakan ini, pihak atlet pun pada dasarnya merupakan salah satu pihak yang terlibat dalam serangkaian tindakan *poaching*. Artinya adalah pencegahan maupun upaya hukum terhadap pembajakan (*poaching*) pun perlu kemudian melihat kembali kepada kontrak di antara tim maupun atlet *E - Sport*. Perlu diketahui bahwa Peraturan Pengurus Besar *E - sport* Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport menekankan bahwa kontrak di antara atlet dan tim *e - sport* (yang dalam hal ini dikhususkan kepada tim *e - sport* yang bersifat profesional, bukan amatir) ini merupakan kontrak yang terqualifikasi sebagai kontrak kerja, sebagaimana dikatakan pada pasal 1 angka 36 mengenai pengertian dari kontrak kerja. Meskipun disebutkan secara jelas bahwa perjanjian antara atlet dengan tim profesional dibentuk dalam kontrak kerja, tetapi dalam praktiknya masih

belum terkadang terdapat 2 pilihan yang dapat diambil oleh sebuah tim dalam menyusun kontrak mereka, entah mereka akan menamainya kontrak ketenagakerjaan ataupun bisa juga dinamakan sebagai kontrak kerjasama.¹⁸ Tetapi permasalahan yang kemudian muncul, apakah kontrak antara tim maupun pemain *e - sport* sebagai kontrak kerja tersebut telah memuat klausul yang melarang tindakan pembajakan ini? Dan misalkan telah adapun, sanksi terhadap pelanggaran terkait tindakan pembajakan tersebut apakah sudah jelas? Hal ini seharusnya menjadi kewajiban dari pihak tim *e - sport* untuk mencegah terjadinya tindakan pembajakan. Mengenai hal ini, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai apakah tim *E - Sport* telah memiliki klausul semacam itu? Jika belum, bentuk klausul seperti apakah yang dirasa cocok untuk dimasukkan ke dalam kontrak kerja tersebut sebagai sebuah tindakan pencegahan terhadap praktik pembajakan?

Meskipun masih samar, telah terdapat sebuah upaya pencegahan terhadap praktik pembajakan yang disematkan dalam Peraturan Pengurus Besar E - sport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport, yakni di dalam pasal 11 ayat (2), yakni melalui konsep bursa *transfer* pemain, tetapi hingga kini masih belum terdapat baik pengaturan ataupun kapan akan dilaksanakannya konsep bursa *transfer* tersebut. Menurut Yudistira dalam jurnalnya, kehadiran konsep bursa *transfer* pemain ini dapat dianggap sebagai sebuah mekanisme mencegah terjadinya praktik pembajakan karena pada dasarnya transaksi perpindahan pemain hanya dapat terjadi pada bursa *transfer* yang diawasi PBESI.¹⁹ Dengan adanya konsep bursa *transfer* atlet ini, maka artinya klausul yang berkaitan dengan perpindahan atlet dalam kontrak juga harus dilakukan perubahan.²⁰ Yang

¹⁸ Yudistira Adipratama. "Esport Law Review", *Esport law review* Vol. 1, Oktober 2020. hlm. 22.

¹⁹ Yudistira Adipratama. *Ibid.* Vol. 2, hlm. 14.

²⁰ Amandemen klausul kontrak antara tim dengan atlet/pemain menjadi salah satu agenda yang disosialisasikan dari pihak PBESI terkait dengan pencegahan praktik *poaching*. Amandemen tersebut akan menghadirkan pengaturan terkait konsep bursa dalam perpindahan atlet/pemain ke tim lain.

kemudian menjadi permasalahannya adalah terhadap konsep bursa *transfer* atlet ini, peneliti merasa bahwa masih perlu untuk dilakukan penelitian lebih lanjut, dikarenakan hingga saat ini belum terdapat pengaturan yang jelas dan tegas mengenai hal tersebut.

Perlu diketahui lebih lanjut bahwa ketidakjelasan karakteristik pembajakan, pengaturan maupun pencegahan, hingga kepada sanksi terhadap praktik pembajakan tersebut, dapat penulis katakan merupakan tanggung jawab dari PBESI. Menjadi tanggung jawab dari pihak PBESI, karena pada dasarnya PBESI merupakan induk organisasi yang akan mengawasi jalannya kegiatan *e - sport* di Indonesia. Hal ini dapat terlihat dari pasal 39 Peraturan Pengurus Besar E - sport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport yang sangat menekankan bahwa PBESI merupakan satu - satunya induk organisasi cabang olahraga yang menentukan apakah suatu permainan dapat dikualifikasikan sebagai cabang olahraga *E - Sport* di Indonesia, hingga kepada melakukan pembinaan, pengaturan, dan pengawasan terhadap permainan tersebut. Untuk kemudian memudahkan hal tersebut, PBESI membuka kesempatan kepada setiap pihak penerbit *game* untuk kemudian mengajukan permohonan mendaftarkan *game* mereka pada PBESI. Dengan dibukanya pendaftaran agar memudahkan PBESI untuk melakukan tugasnya sebagai induk organisasi cabang olahraga tersebut, penulis melihat bahwa terdapat sebuah timbal balik yang harus dilakukan oleh PBESI dalam menjaga agar ekosistem dari *E - Sport* Indonesia tetap bersaing secara sehat dan adil. Wujud dari tanggung jawab tersebut adalah pembentukan peraturan untuk menaungi setiap kegiatan dan setiap permasalahan terkait pembajakan yang ada di Indonesia ini. Tetapi hingga

Memang, seharusnya pengaturan terkait *poaching* ini seharusnya dibentuk dalam 1 peraturan/regulasi, tetapi menurut Bapak Yudistira, kontrak lah yang hadir lebih dulu dibandingkan regulasi, sehingga harus terlebih dahulu dilakukan amandemen. Hasil wawancara dengan Bapak Yudistira Adipratama pada tanggal 17 Desember 2021.

kini, belum terdapat peraturan yang secara spesifik maupun rinci yang mengatur terkait tindakan pembajakan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan penelitian mengenai baik upaya pencegahan yang harus dilakukan oleh tim - tim *e - sport* juga upaya hukum yang harus diambil oleh tim *e - sport* terkait adanya tindakan pembajakan (*poaching*). Berdasarkan fakta – fakta tersebut, menarik perhatian peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul :

“UPAYA PENCEGAHAN DAN UPAYA HUKUM BAGI TIM E - SPORT TERHADAP TINDAKAN *POACHING* DI INDONESIA”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perlindungan yang seharusnya diberikan bagi pihak tim *e - sport* oleh hukum Indonesia terkait praktik pembajakan (*poaching*) di Indonesia?
2. Bagaimanakah perlindungan yang seharusnya diberikan bagi pihak tim *e - sport* oleh PBESI selaku induk organisasi cabang olahraga *e - sport* terkait praktik pembajakan (*poaching*) di Indonesia?
3. Bagaimanakah peran mekanisme *bidding* pada bursa *transfer* atlet/pemain dalam kegiatan perpindahan atlet/pemain dalam mencegah terjadinya tindakan pembajakan (*poaching*)?
4. Bagaimanakah peran kontrak antara tim *e - sport* dan atlet *e - sport* dalam mencegah terjadinya tindakan pembajakan (*poaching*)?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Bertolak pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui, menganalisis, dan menjelaskan bentuk perlindungan yang seharusnya diberikan bagi pihak tim *e - sport* oleh hukum Indonesia terkait praktik pembajakan (*poaching*) di Indonesia
2. Untuk mengetahui, menganalisis, dan menjelaskan bentuk perlindungan yang seharusnya diberikan bagi pihak tim *e - sport* oleh PBESI selaku induk organisasi cabang olahraga *e - sport* terkait praktik pembajakan (*poaching*) di Indonesia.
3. Untuk mengetahui, menganalisis, dan menjelaskan peran bursa sebagai sebuah solusi hukum yang dapat dijadikan sebagai upaya pencegahan dan upaya hukum oleh tim *e - sport* terhadap tindakan pembajakan (*poaching*).
4. Untuk mengetahui, menganalisis, dan menjelaskan bentuk klausul kontrak antara tim *e - sport* dan atlet *e - sport* yang dapat diharapkan mencegah terjadinya tindakan pembajakan (*poaching*)

1.3.2. **Manfaat Penelitian**

1.3.2.1 **Manfaat Praktis**

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan bahwa dalam kehidupan praktik kompetisi olahraga *e - sport*, khususnya bagi tim *e - sport* dapat lebih mengetahui lagi bahwa permasalahan mengenai pembajakan (*poaching*) merupakan sebuah permasalahan yang tidak dapat dianggap remeh, sehingga dalam hal ini mereka dapat dengan lebih serius mengambil tindakan pencegahan guna menghindari terjadinya pembajakan, dan memberikan wawasan mengenai gugatan apa yang harus mereka ajukan pasca terjadinya pembajakan apabila ingin mendapatkan ganti kerugian.

1.3.2.2 Manfaat Akademik

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan bahwa dalam kehidupan akademisi hukum, khususnya yang berkaitan dengan hukum olahraga, dapat mengetahui perkembangan permasalahan yang terjadi dalam ranah kompetisi olahraga *e - sport* mengenai pembajakan, dan diharapkan dapat terlibat dalam merumuskan sebuah bentuk penyelesaian bagi masyarakat akibat terjadinya tindakan pembajakan.

1.4. Metode Penelitian

1.4.1. Sifat Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini merupakan metode penelitian yang bersifat deskriptif analitis. Metode penelitian bersifat deskriptif analisis merupakan metode penelitian yang di mana peneliti akan menguraikan gambaran dari data yang diperoleh dan menghubungkannya satu sama lain untuk mendapatkan suatu kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya, sehingga memperoleh gambaran yang baru ataupun menguatkan suatu gambaran yang sudah ada atau sebaliknya.²¹ Dalam melakukan penelitian untuk mencari peluang bagi sebuah tim yang dirugikan akibat adanya tindakan pembajakan oleh tim lain, dibutuhkan data - data yang berkaitan dengan kegiatan *e - sport*, khususnya terkait dengan data mengenai tata cara perpindahan seorang atlet/pemain kepada tim lain. Selain data mengenai tata cara perpindahan seorang atlet/pemain, penelitian ini juga akan menggunakan berbagai data yang didapat baik dari peraturan yang terkait dengan kegiatan *e - sport* maupun peraturan lain yang terkait dan beberapa data terkait permasalahan pembajakan dari beberapa bidang, seperti bidang *antitrust* (hukum kompetisi Amerika), bidang ketenagakerjaan, bidang

²¹ Ishaq. "Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi". (Bandung : Alfabeta, 2017). hlm. 126.

asuransi, maupun bidang olahraga. Keseluruhan data tersebut akan dianalisis untuk menghasilkan sebuah konsep baru dalam menentukan upaya hukum ataupun upaya pencegahan yang cocok terkait dengan permasalahan pembajakan pada kegiatan *e - sport* di Indonesia.

1.4.2 Metode Pendekatan

Dalam melakukan penelitian, peneliti akan menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Penelitian hukum normatif oleh Soetandyo Wignjosuebrototo diistilahkan dengan penelitian hukum doktrinal, yaitu “penelitian - penelitian atas hukum yang dikonsepsikan dan dikembangkan atas dasar doktrin yang dianut sang pengonsep dan/atau sang pengembangnya”.²² Selain itu, menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, metode penelitian hukum yuridis normatif merupakan metode penelitian hukum yang meneliti asas - asas hukum, hukum tertulis, hukum tidak tertulis, dan bahan pustaka lainnya yang digunakan untuk menjawab suatu permasalahan hukum.²³

1.4.3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dicari dari peraturan - peraturan yang terdapat baik dalam bahan pustaka maupun dari data sekunder, kemudian peraturan - peraturan tersebut akan dikaitkan dengan fakta - fakta hukum yang ada dan yang relevan dengan kepustakaan yang ada.²⁴ Bahan pustaka yang dimaksud antara lain :

a. Sumber Hukum Primer

- 1) Kitab Undang - Undang Hukum Perdata.
- 2) Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan.

²² Bachtiar. “Metode Penelitian Hukum”. (Banten : Universitas Pamulang Press. 2018). hlm. 56.

²³ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. “Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat”. (Jakarta : Rajawali Pers, 2001). hlm. 13 - 14.

²⁴ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. Ibid. hlm. 14.

- 3) Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan.
- 4) Peraturan Pengurus Besar Esport Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport.
- 5) Perjanjian antara atlet *e - sport* dan tim *e – sport*.
- 6) Peraturan - peraturan terkait kegiatan kompetisi *game*.

b. Sumber Hukum Sekunder

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan sumber data yang memberikan penjelasan lebih lanjut dari sumber hukum primer yang berupa teori - teori, buku - buku, jurnal - jurnal, artikel hukum, dan wawancara dengan narasumber yang relevan terkait dengan kegiatan *e – sport*, yang dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah untuk penelitian.

c. Sumber Hukum Tersier

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan sumber data yang menunjang sumber hukum primer dan sekunder yang tersedia di internet seperti artikel, *website*, kamus hukum, dan Kamus Besar Bahasa Indonesia.

1.4.4. Jenis Data

Selain itu, data yang akan digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah data kualitatif, yang bersumber atau diambil dari buku, jurnal, artikel, perundang - undangan, ataupun dari sumber - sumber lain yang relevan dengan pembahasan mengenai baik praktik pembajakan maupun bentuk penyelesaian permasalahan praktik pembajakan tersebut.

1.4.5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik Studi Dokumen atau Kepustakaan, di mana penulis akan mengumpulkan data dengan cara mencari dan mengkaji peraturan perundang - undangan, buku - buku, jurnal - jurnal, artikel - artikel, maupun pendapat - pendapat ahli hukum untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, penulis juga akan melakukan wawancara terhadap narasumber yang relevan terkait dengan kegiatan *e - sport* di Indonesia.

1.5. **Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan hukum terbagi ke dalam 5 (lima) bab yang disusun secara sistematis dan saling berkaitan. Sistematika bab dalam penulisan hukum ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dibagi menjadi beberapa bagian atau dalam sub – bab. Sub – bab yang pertama akan membahas mengenai apa yang menjadi latar belakang permasalahan. Sub – bab kedua akan merumuskan sebuah rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang permasalahan tersebut. Sub – bab ketiga akan membahas mengenai tujuan penelitian yang berisikan apa tujuan dan manfaat dari penelitian. Sub – bab yang keempat akan membahas metode penelitian. Sub – bab kelima, peneliti akan merumuskan sistematika penulisan.

BAB II : Pengenalan Terhadap Kegiatan *E - Sport* dan Kontrak *E - Sport* Di Indonesia

Pada bab ini akan dibagi menjadi beberapa bagian atau sub - bab. Sub - bab yang pertama akan membahas mengenai penjelasan umum mengenai *e - sport* di Indonesia. Sub - bab kedua akan membahas mengenai pihak - pihak yang terlibat dalam kegiatan *e - sport*. Sub - bab ketiga akan membahas mengenai struktur kontrak di antara tim dengan atlet *e - sport*

BAB III : Persoalan Hukum Dalam Tindakan *Poaching* di Dalam Kegiatan *E - sport*

Pada bab ini akan dibagi menjadi beberapa bagian atau sub - bab. Sub - bab yang pertama akan membahas mengenai tindakan *poaching* secara umum dan unsur - unsur tindakan *poaching*. Sub - bab kedua akan membahas mengenai dampak tindakan *poaching* dalam ekosistem lingkungan *e - sport* di Indonesia. Sub - bab ketiga akan membahas mengenai bentuk penyelesaian permasalahan yang ada saat ini oleh tim *e - sport* atas tindakan *poaching*.

BAB IV : Pembahasan Dan Analisis Upaya Pencegahan dan Upaya Hukum yang Dapat Dilakukan oleh Tim *E - Sport* Terhadap Permasalahan *Poaching*

Pada bab ini akan dibagi menjadi beberapa bagian atau sub - bab. Sub - bab yang pertama akan membahas dan menganalisis mengenai peran induk organisasi cabang olahraga dalam mengurus permasalahan terkait tindakan *poaching* di Indonesia. Sub - bab kedua akan membahas dan menganalisis mengenai konsep bursa *transfer* pemain sebagai sebuah solusi hukum yang dapat diambil oleh tim *e - sport* dalam mencegah terjadinya *poaching*. Sub - bab ketiga akan membahas mengenai peran kontrak sebagai upaya pencegahan tindakan *poaching* oleh tim *e - sport*. Sub - bab keempat akan membahas mengenai bentuk upaya hukum yang dapat dilakukan oleh tim *e - sport* terhadap pelaku *poaching*.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dibagi menjadi beberapa bagian atau dalam sub - bab. Sub - bab yang pertama penulis akan menarik kesimpulan - kesimpulan dari pemikiran penulis dan penjelasan - penjelasan dari bab - bab sebelumnya. Sub - bab yang kedua penulis akan memberikan saran terkait upaya pencegahan dan upaya hukum terkait tindakan *poaching* di Indonesia.