

# KAJIAN YURIDIS TERHADAP PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA TIM *E-SPORTS* AMATIR YANG TIDAK MEMENUHI IZIN ADMINISTRASI DAN PRESTASI<sup>1</sup>

Oleh :  
**Chrisandy Cornelis Wajong<sup>2</sup>**  
**Carlo A. Gerungan<sup>3</sup>**  
**Fonnyke Pongkorung<sup>4</sup>**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaturan terhadap pelaksanaan praktek kerja tim *e-sports* di Indonesia dan untuk memahami bagaimana akibat hukum bagi tim *e-sports* amatir yang beroperasi tanpa memenuhi izin administrasi dan prestasi. Dengan menggunakan metode penelitian normatif, dapat ditarik kesimpulan yaitu : 1. Pelaksanaan praktek kerja tim *e-sports* di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan, meskipun sebagian besar tim masih berstatus amatir. Namun, banyak tim yang beroperasi tanpa memenuhi persyaratan administratif yang ditetapkan oleh PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia), seperti legalitas badan hukum dan pendaftaran resmi. Akibatnya, ketidakpatuhan terhadap regulasi ini menimbulkan ketidakpastian hukum dan potensi masalah, baik bagi tim itu sendiri maupun para pemain yang terlibat, seperti pelanggaran hak kontrak dan ketidakjelasan remunerasi. 2. Tim *e-sports* amatir yang tidak memenuhi kewajiban administratif dan prestasi berisiko menghadapi sejumlah konsekuensi hukum yang signifikan. Tanpa pendaftaran resmi dan pemenuhan persyaratan administratif lainnya, tim tersebut tidak memiliki status hukum yang sah untuk beroperasi dalam ekosistem kompetisi yang diatur oleh PBESI. Hal ini menghalangi mereka untuk berpartisipasi dalam turnamen yang diakui dan mengakses peluang penting seperti sponsor dan pendanaan.

Kata Kunci : *praktek kerja, tim e-sports, amatir*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, *e-sport* semakin mengalami pertumbuhan signifikan serta mendapat perhatian khusus dari berbagai

kalangan, termasuk akademisi, industri digital, hingga pemerintah di berbagai negara. *E-sport* yang awalnya hanya dianggap sebagai bentuk hiburan kini telah berkembang menjadi industri besar yang melibatkan berbagai aspek, mulai dari kompetisi profesional, sponsor, industri game, hingga penciptaan lapangan pekerjaan di bidang digital dan teknologi. Sejarah panjang *e-sport* dimulai pada 19 Oktober 1972, ketika Universitas Stanford mengadakan pertandingan *video game* pertama yang mempertemukan para pemain dalam ajang kompetitif<sup>5</sup>. Setelah perhelatan tersebut, pada tahun 1980, industri ini semakin berkembang dengan diselenggarakannya kompetisi *Space Invaders*, yang berhasil menarik lebih dari 10.000 peserta dan menjadi salah satu ajang kompetisi game terbesar pada masanya. Kemudian, memasuki era 1990-an, perkembangan teknologi digital dan internet yang semakin pesat turut mendukung pertumbuhan *e-sport* secara global. Di periode ini, mulai bermunculan berbagai turnamen bergengsi, salah satunya *Nintendo World Championship*, yang menarik minat para gamer di berbagai belahan dunia<sup>6</sup>.

Keberadaan internet semakin mempercepat perkembangan *e-sport* dengan memungkinkan para pemain dari berbagai negara untuk bertanding secara daring, menciptakan komunitas global yang semakin besar dan beragam. Dalam beberapa dekade terakhir, *e-sport* telah berkembang menjadi industri yang diakui secara internasional dengan kehadiran berbagai turnamen bergengsi yang diikuti oleh tim-tim profesional dari berbagai negara. Negara-negara seperti Amerika Serikat, Jepang, Inggris, Korea Selatan, Tiongkok, serta Indonesia turut aktif dalam mengembangkan ekosistem *e-sport*, baik dari segi kompetisi, regulasi, maupun infrastruktur pendukung. Pemerintah di beberapa negara bahkan telah memberikan dukungan resmi terhadap *e-sport* sebagai salah satu cabang olahraga kompetitif yang dapat berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi digital. Sebagai bukti nyata dari pesatnya perkembangan *e-sport* di tingkat global, pada tahun 2024, *E-sport World Cup (EWC)* diselenggarakan di Arab Saudi sebagai salah satu ajang terbesar yang mempertemukan tim-tim *e-sport* terbaik dunia. Indonesia turut ambil bagian dalam ajang ini dan

<sup>1</sup> Artikel Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 210711010282

<sup>3</sup> Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>4</sup> Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>5</sup> Ishak Okta Sagita, *Perkembangan eSport di Dunia, Semakin Diminati dari Masa ke Masa*, <https://www.hipwee.com/list/perkembangan-esport-di-dunia-semakin-diminati-dari-masa-ke-masa/> diakses pada tanggal 1 Februari 2025

<sup>6</sup> Bountie Gaming, *The History and Evolution of Esports*, <https://bountiegaming.medium.com/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257> diakses pada tanggal 2 Februari 2025

berhasil masuk ke babak playoff dalam cabang *MLBB* dalam turnamen *MidSeason Cup (MSC)*, yang menjadi salah satu kompetisi bergengsi di dunia *e-sport*. Keikutsertaan Indonesia dalam turnamen ini tidak hanya menjadi bukti bahwa industri *e-sport* di Tanah Air semakin berkembang pesat, tetapi juga menunjukkan bahwa atlet-atlet *e-sport* Indonesia mampu bersaing di kancah internasional. Selain menjadi sarana kompetisi, *e-sport* juga berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi digital dengan menciptakan peluang kerja baru, meningkatkan industri kreatif, serta membuka ruang bagi inovasi di bidang teknologi dan hiburan. Dengan semakin banyaknya investasi serta dukungan dari berbagai pihak, *e-sport* diprediksi akan terus berkembang dan menjadi bagian integral dari ekosistem olahraga dan industri digital di masa depan.<sup>7</sup>

Keberadaan *e-sport* dizaman sekarang ini semakin mendapat perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk pemerintah dan industri swasta. Sebagai bentuk nyatanya pada tahun 2018, *e-sport* secara resmi dipertandingkan sebagai salah satu cabang olahraga dalam kompetisi *Asian Games 2018* yang diselenggarakan di Indonesia. Keberhasilan ini menandai pengakuan *e-sport* sebagai bagian dari dunia olahraga profesional dan membuka jalan bagi pertumbuhan industri ini di tanah air. Selanjutnya, pada tahun 2020, *e-sport* secara resmi diakui sebagai cabang olahraga prestasi di bawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), yang semakin memperkuat legalitas serta struktur pembinaan atlet *e-sport* secara nasional.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan meningkatnya popularitas game online, *e-sport* di Indonesia terus menunjukkan tren positif dengan hadirnya berbagai turnamen bergengsi, baik di tingkat nasional maupun internasional. Beberapa turnamen besar seperti Piala Presiden Esports, *Indonesia Esports League (IEL)*, serta *Mobile Legends Professional League (MPL)* menjadi bukti nyata bahwa *e-sport* telah menjadi industri yang berkembang secara profesional di Indonesia. Keberhasilan tim-tim *e-sport* Indonesia dalam berbagai ajang internasional, seperti EVOS dan RRQ di turnamen *Mobile Legends*, serta BOOM Esports dan Alter Ego di game FPS dan MOBA lainnya, semakin memperkuat posisi Indonesia sebagai salah satu

negara dengan tingkat pertumbuhan *e-sport* yang pesat di Asia.<sup>8</sup>

Hal tersebut semakin menunjukkan bahwa industri game di Indonesia bisa berkembang, seiring dengan masuknya berbagai game kompetitif berbasis jaringan, seperti *Counter-Strike*, *Warcraft III*, dan *Dota*. Game-game ini menjadi populer di kalangan anak muda dan mulai membentuk komunitas *e-sport* di berbagai daerah. Pada periode ini pula, muncul berbagai turnamen game yang diselenggarakan oleh komunitas maupun pihak swasta. Salah satu momen penting dalam kemajuan *e-sport* di Indonesia adalah terbentuknya *Indonesian eSports Association (IeSPA)* pada tahun 2013, yang dipimpin oleh Eddy Lim. IeSPA memiliki peran penting dalam mendorong pengakuan *e-sport* sebagai salah satu cabang olahraga dan mengembangkan ekosistem yang lebih profesional bagi para atlet serta tim *e-sport* di Indonesia.<sup>9</sup>

Salah satu faktor yang menjadi pemicu kemajuan olahraga elektronik ini adalah minat yang sangat tinggi dari kalangan muda dan tak jarang *e-sport* sering menjadi bagian dalam beberapa kegiatan di berbagai daerah. Oleh karena itu untuk menunjang pelaksanaan kegiatan *e-sport* agar dapat dilindungi dan memiliki landasan hukum maka, pengaturan mengenai olahraga ini sangat dibutuhkan sehingga pada 18 Januari 2020 dibentuklah Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI). Tujuan pembentukan organisasi PBESI ini salah satunya adalah agar menjadi wadah bagi tim-tim *e-sport*, memberikan kepastian hukum, dan untuk menjadikan olahraga *e-sport* lebih dikenal di Indonesia. PBESI juga menjadi pilar utama dalam menjamin keberlangsungan *e-sport* di Indonesia serta menjadi sistem kontrol negara yang menyusun dan membentuk Undang-undang. Dalam pelaksanaannya organisasi ini akan membantu perkembangan *e-sport* mulai dari tingkat daerah, agar bisa menghasilkan pemain tim *e-sport* yang bisa berprestasi di tingkat nasional maupun internasional.

Undang-Undang mengenai *e-sport* yang disusun dan diresmikan pada tahun 2021 merupakan langkah penting dalam mengakomodasi perkembangan *e-sport* sebagai bagian dari sistem keolahragaan nasional. Hal ini didasarkan pada Undang-Undang Nomor 3 Tahun

<sup>7</sup> LA Zone, *Daftar Lengkap 19 Game di Esports World Cup 2024* <https://www.lazone.id/entertainment/games/daftar-lengkap-19-game-di-esports-world-cup-2024-fKW6R> diakses pada tanggal 2 Februari 2025

<sup>8</sup> OSIS 2021, *Perkembangan E-Sports di Indonesia* <https://smansasingaraja.sch.id/perkembangan-e-sports-di-indonesia/> diakses pada tanggal 6 Februari 2025

<sup>9</sup> Febrianto Nur Anwari, Eddy Lim: *Misi Memajukan Prestasi e-Sport Indonesia Melalui IeSPA*, <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/febrianto-nur-anwari-eddy-lim-misi-memajukan-prestasi-e-sport-indonesia-melalui-iespa> diakses pada tanggal 6 Februari 2025

2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, khususnya Pasal 1 Ayat 1, yang menyatakan bahwa “Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan.” Dengan demikian, *e-sport* yang merupakan bentuk olahraga berbasis digital dan kompetitif, juga termasuk dalam ruang lingkup keolahragaan yang perlu diatur secara hukum.

Perkembangan *e-sport* di Indonesia yang begitu pesat dalam beberapa tahun terakhir telah menempatkan industri ini sebagai salah satu sektor yang paling menjanjikan, baik dari segi ekonomi maupun budaya populer. Jumlah pemain *e-sport* di Indonesia terus meningkat, didukung oleh penetrasi internet yang luas dan aksesibilitas perangkat gaming yang semakin terjangkau. Selain itu, antusiasme penonton *e-sport* juga tumbuh signifikan, baik melalui platform streaming online maupun acara langsung yang menarik ribuan pengunjung. Industri pendukung seperti sponsor, penyelenggara turnamen, dan developer game pun semakin aktif berinvestasi dalam ekosistem *e-sport* Indonesia<sup>10</sup>. Namun, di balik pertumbuhan yang menjanjikan ini, ada tantangan besar yang perlu segera diatasi, yaitu kurangnya regulasi yang jelas dan komprehensif.

Regulasi yang jelas sangat penting untuk memberikan kepastian hukum bagi seluruh pihak yang terlibat dalam industri *e-sport*. Pertama, bagi atlet *e-sport*, regulasi dapat menjamin hak-hak mereka, seperti kontrak yang adil, perlindungan atas kekayaan intelektual, dan jaminan kesejahteraan. Tanpa regulasi yang jelas, atlet *e-sport* dari profesional maupun amatir akan rentan mengalami eksploitasi, seperti pembayaran yang tidak transparan atau ketiadaan jaminan kesehatan meskipun mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk berlatih dan bertanding. Selain itu, organisasi *e-sport* juga membutuhkan kerangka hukum yang jelas untuk mengatur operasional mereka, termasuk pendirian tim, manajemen pemain, dan hubungan dengan sponsor.

Seperti yang terjadi dalam beberapa tahun belakangan yaitu fenomena tim *e-sport* amatir yang tidak memiliki izin administrasi kepada PBESI melakukan praktek kerja yang beberapa diantaranya identik dengan yang dilakukan oleh tim *e-sport* profesional seperti memiliki sponsor, menyelenggarakan turnamen, bahkan memiliki berbagai divisi tim dalam keanggotaan tim nya. Praktek kerja tim BAD *E-sport* mulai dilakukan pada awal tahun 2020 tepatnya bulan April dan

sepenuhnya berhenti beroperasi pada April 2023.<sup>11</sup> Selama jangka waktu tersebut terjadi berbagai pelanggaran yang dilakukan oleh pihak management tim, mulai dari pemberhentian kontrak lisan secara sepihak, pembayaran upah/gaji yang tidak menentu dsb.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan terhadap pelaksanaan praktek kerja tim *e-sports* di Indonesia?
2. Bagaimana akibat hukum bagi tim *e-sports* amatir yang beroperasi tanpa memenuhi izin administrasi dan prestasi?

## C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif.

## PEMBAHASAN

### A. Pengaturan Terhadap Pelaksanaan Praktek Kerja Tim *E-sports* di Indonesia

Industri *e-sports* di Indonesia telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat selama satu dekade terakhir, mencakup berbagai sektor, seperti hiburan, teknologi, hukum, dan ekonomi digital. *E-sports*, yang sebelumnya hanya dipandang sebagai bentuk hiburan, kini telah berkembang menjadi cabang olahraga kompetitif yang diakui secara nasional dan internasional. Perubahan ini tidak hanya melibatkan peningkatan jumlah pemain dan penggemar, tetapi juga mengarah pada pembentukan struktur organisasi yang lebih kompleks serta sistem pelatihan yang lebih terstruktur. Salah satu elemen kunci dalam perkembangan ini adalah regulasi yang mengatur praktik kerja dalam tim *e-sports*, khususnya tim amatir, untuk menjamin keadilan, profesionalisme, serta perlindungan hukum bagi semua pihak yang terlibat.

Dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI), tim *e-sports* dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu tim *e-sports* profesional dan tim *e-sports* amatir.<sup>12</sup> Keduanya memiliki kewajiban administratif yang harus dipenuhi untuk dapat beroperasi secara sah di Indonesia. Untuk tim *e-sports* yang berstatus profesional, persyaratan administratif lebih ketat dibandingkan dengan tim amatir, dengan tujuan untuk memastikan bahwa tim profesional memenuhi standar yang tinggi baik dalam aspek

<sup>10</sup> Kusuma, A. (2020). Esports di Indonesia: Potensi Besar yang Harus Digarap. Jurnal Ilmu Komunikasi, 18(2), 157-170.

<sup>11</sup> BAD Esports, Official Account, <https://www.instagram.com/born.after.die/>, diakses pada 1 September 2025

<sup>12</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 6 Ayat (1)

organisasi maupun prestasi. Tim *e-sports* profesional di Indonesia diwajibkan memiliki badan hukum berbentuk Perseroan Terbatas (PT) yang terdaftar secara resmi di Indonesia. Keberadaan badan hukum ini memberikan landasan yang jelas bagi tim untuk beroperasi dalam koridor hukum yang sah, memungkinkan mereka untuk mengelola kontrak, keuangan, dan hak-hak lainnya secara resmi. Selain itu, tim juga harus memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), yang menjadi salah satu syarat untuk memastikan bahwa tim beroperasi secara transparan dan sesuai dengan peraturan perpajakan yang berlaku di Indonesia.

Tim yang ingin memperoleh sertifikat keanggotaan PBESI juga diwajibkan untuk menunjukkan legalitas tempat dan usaha yang jelas. Hal ini mencakup kejelasan mengenai lokasi tim beroperasi, serta fasilitas yang digunakan oleh tim untuk latihan dan kegiatan lainnya. Salah satu fasilitas penting yang harus dipenuhi oleh tim profesional adalah *Gaming House*, yaitu tempat latihan yang memenuhi standar kelayakan yang mencakup kondisi fisik dan psikologis para pemain. Untuk memastikan kesehatan dan kebugaran pemain, tim juga diwajibkan untuk memenuhi standar kesehatan yang berlaku, yang meliputi pemeriksaan medis rutin bagi para pemain. Pemeriksaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa pemain tidak hanya memiliki keterampilan yang baik, tetapi juga dalam kondisi fisik yang optimal untuk berkompetisi.<sup>13</sup>

Sementara itu, tim *e-sports* amatir memiliki ketentuan administratif yang lebih ringan dibandingkan dengan tim profesional. Meskipun tim amatir tidak diwajibkan untuk memiliki badan hukum seperti PT, mereka tetap harus terdaftar di PBESI untuk dapat berpartisipasi dalam turnamen yang diakui oleh badan ini. Keanggotaan dalam ekosistem *e-sports* yang sah di Indonesia diwakili dengan pemberian Kartu Esports Indonesia kepada setiap pemain yang tergabung dalam tim amatir. Kartu ini menjadi bukti bahwa pemain tersebut terdaftar dengan benar di PBESI dan diakui sebagai bagian dari ekosistem yang sah dalam industri *e-sports* Indonesia. Dengan adanya keanggotaan yang sah, tim amatir juga dapat mengakses berbagai fasilitas, seperti mengikuti turnamen resmi, memperoleh pembinaan, serta meningkatkan kemampuan mereka melalui berbagai program yang disediakan oleh PBESI. Meskipun tidak diwajibkan untuk memenuhi standar administratif yang sama dengan tim profesional, tim amatir tetap diharuskan

mengikuti regulasi yang berlaku dalam setiap kompetisi yang diadakan, untuk memastikan adanya pengaturan yang adil dan transparan di seluruh tingkat kompetisi.<sup>14</sup>

Pentingnya pengaturan yang jelas juga terletak pada aspek prestasi yang menjadi syarat utama bagi tim amatir untuk naik statusnya menjadi tim profesional. PBESI menetapkan bahwa tim *e-sports* yang ingin beralih ke status profesional harus memiliki prestasi yang tercatat dalam kompetisi resmi. Prestasi ini dapat berupa kemenangan dalam turnamen besar atau akumulasi poin dalam ranking nasional *e-sports*. Namun, meskipun banyak tim *e-sports* amatir telah menunjukkan kemampuan kompetitif mereka dalam turnamen, sebagian besar tim tersebut belum memenuhi persyaratan administratif yang ditetapkan oleh PBESI. Hal ini menjadi tantangan bagi pemerintah dan PBESI untuk menciptakan regulasi yang dapat memastikan legalitas dan profesionalisme setiap tim di industri *e-sports* Indonesia. Setiap tim *e-sports*, baik yang berstatus profesional maupun amatir, diwajibkan memiliki struktur organisasi yang jelas dan terorganisir dengan baik sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI).<sup>15</sup>

Struktur organisasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa tim dapat beroperasi dengan efisien, memiliki pembagian tugas yang jelas, serta dapat menjalankan semua kegiatan yang diperlukan dalam kompetisi dengan baik. Untuk tim *e-sports* profesional, struktur organisasi harus lebih kompleks dan terdiri dari beberapa peran penting yang mendukung kinerja tim secara keseluruhan. Salah satu peran utama adalah manager tim, yang bertanggung jawab atas pengelolaan keseluruhan tim, mulai dari administrasi, logistik, hingga kegiatan sehari-hari yang mendukung kesiapan tim untuk berkompetisi. Manager tim juga bertugas mengatur jadwal latihan, memastikan fasilitas yang digunakan oleh tim memenuhi standar, serta mengelola hubungan dengan sponsor dan pihak luar lainnya.

Tim amatir tidak diwajibkan untuk memiliki struktur yang kompleks seperti tim profesional, namun mereka tetap harus menunjuk seorang perwakilan tim yang akan berfungsi untuk berkomunikasi dengan PBESI. Tugas perwakilan

<sup>13</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 8 Ayat (2)

<sup>14</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 9 Ayat (3)

<sup>15</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 8 Ayat (2)

tim amatir ini juga mencakup pelaporan keanggotaan tim, termasuk nama-nama pemain dan peran mereka dalam tim. Selain itu, tim amatir juga diharuskan untuk membuat dan mendaftarkan kontrak kerja antara tim dan pemain, meskipun tingkat kompleksitas kontrak ini tidak setinggi yang ada pada tim profesional. Meskipun demikian, peraturan ini bertujuan untuk memastikan bahwa hak-hak pemain terlindungi dan kegiatan tim berjalan dengan sistem yang terorganisir, meskipun mereka belum mencapai level profesional.

Turnamen *e-sports* di Indonesia diatur dengan sangat ketat oleh Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI), yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap turnamen yang diselenggarakan, baik oleh PBESI maupun pihak lainnya, memenuhi standar yang ditetapkan dalam hal sistem pertandingan, keadilan, dan transparansi. PBESI memiliki wewenang untuk mengeluarkan izin untuk setiap turnamen yang diadakan di Indonesia, guna menjaga kualitas dan integritas kompetisi *e-sports* di tanah air.<sup>16</sup> Setiap penyelenggara turnamen, baik yang berskala besar maupun kecil, wajib mendapatkan izin dari PBESI agar kompetisi yang mereka adakan dapat diakui secara resmi. Tanpa izin ini, turnamen tersebut dianggap ilegal dan dapat dihentikan oleh PBESI, mengingat bahwa penyelenggaraan turnamen tanpa pengawasan yang sah berisiko merusak reputasi *e-sports* di Indonesia.

PBESI mengklasifikasikan turnamen *e-sports* menjadi tiga kategori berdasarkan skala hadiah yang diperebutkan dalam kompetisi tersebut. Skala Besar mengacu pada turnamen yang menawarkan hadiah lebih dari Rp100.000.000. Skala Menengah adalah turnamen yang hadiah utamanya berkisar antara Rp15.000.000,00 hingga Rp100.000.000,00. Sedangkan Skala Kecil adalah turnamen dengan hadiah yang kurang dari Rp15.000.000,00. Klasifikasi ini penting karena turnamen dengan skala besar dan menengah, yang biasanya melibatkan lebih banyak peserta dan pihak sponsor, harus memenuhi standar lebih ketat dalam hal pengaturan, pengawasan, dan ketentuan keadilan di lapangan. Oleh karena itu, turnamen dengan skala besar dan menengah diwajibkan untuk mendapatkan izin resmi dari PBESI, dan selama pelaksanaannya, PBESI memiliki kewenangan untuk mengawasi jalannya

kompetisi agar tidak terjadi penyalahgunaan atau ketidakadilan.<sup>17</sup>

Selain perizinan, setiap tim yang berpartisipasi dalam turnamen juga harus mematuhi berbagai kewajiban administratif yang ditetapkan oleh PBESI. Salah satu kewajiban utama adalah pembayaran iuran pembinaan tahunan. Iuran ini digunakan untuk mendukung pengembangan tim dan infrastruktur *e-sports* di Indonesia, serta untuk mendanai berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan dan pelatihan atlet *e-sports*. Selain itu, PBESI juga mengharuskan setiap tim yang berpartisipasi dalam turnamen resmi untuk menyematkan logo PBESI pada seragam tim mereka. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa tim tersebut diakui sebagai bagian dari ekosistem *e-sports* yang sah dan terdaftar di bawah naungan PBESI. Pemasangan logo PBESI pada seragam tim juga menjadi simbol pengakuan terhadap regulasi yang berlaku dan meningkatkan citra profesionalisme dalam kompetisi *e-sports* Indonesia.

Peraturan yang ketat ini tidak hanya bertujuan untuk menjaga integritas *e-sports* di Indonesia, tetapi juga untuk melindungi semua pihak yang terlibat, termasuk pemain, tim, sponsor, dan penyelenggara turnamen. Dengan adanya sistem pengaturan yang jelas dan terstruktur, industri *e-sports* di Indonesia diharapkan dapat berkembang dengan cara yang adil, transparan, dan profesional, serta mampu bersaing di tingkat internasional. Perpindahan pemain dan kontrak kerja di industri *e-sports* Indonesia, seperti yang diatur dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI), mencakup berbagai aspek yang memastikan proses transfer pemain berjalan dengan adil dan transparan. Baik dalam tim profesional maupun amatir, perpindahan pemain dan penandatanganan kontrak kerja memiliki aturan yang berbeda, tergantung pada status dan level kompetisi tim tersebut.<sup>18</sup>

Salah satu kasus relevan yang pernah terjadi dalam industri *e-sports* adalah kasus poaching yang melibatkan Overwatch League pada tahun 2019. Pada saat itu, tim Philadelphia Fusion dituduh melakukan *poaching* terhadap pemain Jae-hyeok "Carpe" Lee yang masih terikat kontrak dengan tim lain. Kasus ini memicu perdebatan panjang tentang bagaimana sistem bursa transfer dan aturan mengenai kontrak pemain perlu

<sup>16</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 13

<sup>17</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 16 Ayat (1)

<sup>18</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 11

diperbaiki untuk mencegah praktik tidak etis seperti itu. Kasus tersebut berakhir dengan peringatan keras dan penetapan aturan yang lebih ketat di *Overwatch League* tentang bagaimana tim dapat merekrut pemain dari tim lain yang masih terikat kontrak. Di Indonesia, dengan adanya peraturan yang jelas dari PBESI mengenai bursa transfer, hal seperti ini dapat diminimalisir.<sup>19</sup>

Apabila praktik poaching sudah terjadi dapat dianggap sebagai bentuk pelanggaran sebagaimana diatur dalam pasal 42 ayat 3, pasal tersebut menjelaskan jenis pelanggaran diluar pertandingan yang mana mengatur pelanggaran yang terjadi pada perpindahan atlet yang tidak sah. Sehingga dalam pasal tersebut poaching dapat dikatakan sebagai sebuah pelanggaran dalam E-sports. Pelanggaran tersebut menimbulkan sanksi yang telah diatur juga oleh PBESI, pada pasal 42 ayat 4 huruf b sanksi yang diberikan kepada tim *e-sports* apabila melakukan pelanggaran terutama pelanggaran atas poaching adalah sanksi administratif.<sup>20</sup> Dengan demikian PBESI dirasa sudah cukup memberikan peraturan yang cukup baik untuk mencegah terjadinya praktik poaching dalam *e-sports*, sehingga bergantung pada pihak-pihak dalam ekosistem *e-sports* yang perlu memahami hukum *e-sports* yang telah diberlakukan oleh PBESI.<sup>21</sup> Dengan adanya regulasi yang ketat mengenai perpindahan pemain dan kontrak kerja, PBESI bertujuan untuk menciptakan ekosistem *e-sports* yang adil, transparan, dan profesional. Selain itu, regulasi ini memberikan perlindungan bagi pemain dari potensi eksploitasi, serta menjaga integritas kompetisi dengan memastikan bahwa setiap tim dan pemain mengikuti prosedur yang sah.

Dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, pengaturan mengenai sponsorship dan anti-doping menjadi bagian penting dalam menciptakan ekosistem *e-sports* yang sehat dan profesional. Sponsorship dalam *e-sports*, seperti yang tercantum dalam Pasal 7 dan Pasal 8, diatur dengan tujuan memastikan bahwa hubungan antara sponsor dan tim atau pemain dilakukan secara transparan dan menguntungkan kedua belah pihak. Dalam pasal-pasal ini, disebutkan bahwa setiap bentuk kerja sama

sponsor, baik dalam hal penyediaan dana atau sumber daya lainnya, harus melalui kontrak yang sah dan diatur secara transparan agar tidak terjadi penyalahgunaan, eksploitasi, atau ketidakadilan terhadap pemain dan tim. Oleh karena itu, tim *e-sports* dan sponsor yang bekerja sama diharuskan untuk mematuhi ketentuan yang mengatur perjanjian yang adil dan tidak merugikan pihak manapun, serta memastikan bahwa pengelolaan dana sponsor dilakukan sesuai dengan peraturan yang ada.

Selain itu, peraturan anti-doping juga menjadi fokus penting dalam Undang-Undang Keolahragaan, khususnya dalam Pasal 19 yang mengatur tentang pengawasan terhadap penggunaan zat terlarang atau doping dalam dunia olahraga, termasuk *e-sports*. Pasal ini menekankan pentingnya menjaga integritas dan keadilan dalam kompetisi dengan mengimplementasikan standar internasional anti-doping yang berlaku di Indonesia. *E-sports*, yang semakin berkembang sebagai cabang olahraga profesional, kini tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kesehatan fisik dan mental pemain. Oleh karena itu, PBESI bersama dengan lembaga terkait lainnya diwajibkan untuk mengawasi penggunaan zat-zat terlarang yang dapat merugikan pemain dan merusak integritas kompetisi. Peraturan ini mengharuskan setiap tim dan pemain untuk mengikuti tes doping secara berkala sebagai bagian dari persyaratan kompetisi yang diakui oleh PBESI. Tim dan pemain yang terbukti menggunakan doping akan dikenakan sanksi yang tegas sesuai dengan ketentuan yang berlaku.<sup>22</sup>

Pentingnya pengaturan *sponsorship* dan anti-doping dalam dunia *e-sports* Indonesia menunjukkan bahwa industri ini semakin diakui sebagai olahraga yang tidak hanya mengutamakan aspek keterampilan dan hiburan, tetapi juga profesionalisme yang mendalam. Dengan adanya regulasi yang jelas mengenai kedua aspek tersebut, diharapkan *e-sports* Indonesia dapat berkembang dengan prinsip keadilan, transparansi, dan integritas yang tinggi, serta melindungi para pemain dari potensi penyalahgunaan baik dalam hubungan sponsor maupun dalam aspek kesehatan fisik dan mental mereka. Regulasi ini menciptakan sistem yang lebih adil dan mendukung keberlanjutan industri *e-sports* di Indonesia, menjamin bahwa pemain dan tim dapat berkompetisi dalam kondisi yang aman dan sehat, serta mendapat perlindungan dari praktik yang merugikan, baik dalam konteks

<sup>19</sup> Corey Plante, 'Overwatch' "Teabagging" Controversy Has Ignited an Internet Firestorm, <https://www.inverse.com/article/44335-overwatch-teabagging-carpe-ado-pro-league-fusion-dragons>, diakses pada tanggal 18 Juli 2025

<sup>20</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 42 Ayat (4)

<sup>21</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 41 Ayat (4)

<sup>22</sup> Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Pasal 19

turnamen maupun tim, penting untuk memastikan hubungan yang transparan, adil, dan saling menguntungkan antara pihak sponsor dan penerima sponsorship, seperti tim *e-sports* dan penyelenggara turnamen. Dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, khususnya Pasal 7 dan Pasal 8, mengatur setiap bentuk kerja sama yang melibatkan sponsor harus mematuhi ketentuan hukum yang berlaku, baik dari sisi perjanjian kontraktual maupun dari segi pengelolaan dana yang diterima. Hal ini bertujuan untuk menjaga integritas kompetisi *e-sports* serta memberikan perlindungan terhadap tim dan pemain agar tidak terjebak dalam kesepakatan yang merugikan.<sup>23</sup>

Seiring dengan berkembangnya industri *e-sports*, ketentuan mengenai sponsor juga perlu mengatur hal-hal terkait aspek etika, seperti sponsor yang terlibat dalam kegiatan yang mungkin bertentangan dengan prinsip-prinsip keolahragaan. Pasal 10 dan Pasal 12 dalam UU Keolahragaan menekankan bahwa segala bentuk kerja sama yang melibatkan pihak ketiga, termasuk sponsor, harus memastikan bahwa tim dan turnamen tetap beroperasi sesuai dengan regulasi yang berlaku serta tidak melibatkan pihak-pihak yang dapat merusak integritas olahraga. Misalnya, sponsor dari produk yang berpotensi merusak citra atau kesehatan pemain, seperti produk yang mengandung bahan berbahaya, perlu dibatasi atau dilarang untuk terlibat dalam sponsorship tim atau turnamen *e-sports*.<sup>24</sup>

Secara keseluruhan, perizinan sponsorship dalam turnamen dan tim *e-sports* di Indonesia diatur untuk memastikan bahwa ekosistem *e-sports* berkembang dengan transparansi, keadilan, dan profesionalisme yang tinggi. Proses perizinan ini tidak hanya penting untuk menjaga keberlanjutan dan integritas kompetisi *e-sports*, tetapi juga untuk melindungi hak-hak pemain serta menjamin bahwa tim dan penyelenggara turnamen tidak terjebak dalam hubungan yang tidak adil atau merugikan. Dengan adanya pengaturan yang jelas, diharapkan industri *e-sports* Indonesia dapat berkembang menjadi lebih kuat, lebih terstruktur, dan lebih dipercaya oleh pemain, sponsor, dan publik.

Tanpa adanya landasan hukum yang kuat dan pengaturan yang memadai, seluruh aktivitas ini berisiko menyebabkan masalah serius yang bisa mengancam keberlanjutan industri *e-sports* di Indonesia. Misalnya, terdapat potensi eksploitasi

terhadap pemain yang tidak mendapatkan perlindungan hukum yang cukup, baik dalam hal imbalan finansial maupun hak-hak kontraktual mereka. Selain itu, banyak tim amatir yang lebih memilih untuk mengikuti turnamen yang lebih bebas atau non-resmi karena tidak mengharuskan mereka untuk memenuhi persyaratan administratif yang ketat. Namun, partisipasi dalam turnamen semacam ini tidak memberikan pengakuan atau manfaat yang sama dengan turnamen yang diakui oleh PBESI<sup>25</sup>. Hal ini memperburuk ketimpangan dalam kualitas dan eksposur antara tim amatir dan tim profesional. Turnamen non-resmi sering kali tidak dilengkapi dengan pengawasan yang ketat, yang membuka peluang bagi praktik tidak adil seperti *match-fixing*, ketidakadilan dalam peringkat, dan eksploitasi pemain muda.

Tim *e-sport* amatir sering kali menghadapi kesulitan dalam memenuhi persyaratan administratif yang ditetapkan oleh Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) atau lembaga resmi lainnya. Seperti yang diatur dalam Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021, tim amatir yang ingin terlibat dalam kegiatan kompetitif harus memenuhi persyaratan administratif seperti pendaftaran anggota, penyediaan dokumen identitas pemain, serta pengajuan izin untuk berkompetisi.

Masalah ini menimbulkan sejumlah dampak negatif, salah satunya adalah ketidakjelasan status hukum tim tersebut. Tanpa status administratif yang sah, tim *e-sport* amatir tidak dapat mengikuti turnamen yang diakui atau menerima dukungan dari PBESI dan sponsor. Selain itu keberadaan tim ini menjadi tidak terdata, dan mereka tidak memiliki akses untuk mendapatkan pembinaan atau pelatihan yang lebih baik. Pada akhirnya, tim-tim ini mungkin tidak dapat mencapai tingkat yang lebih tinggi dalam karier *e-sport* mereka karena kurangnya struktur dan pengakuan. Berbeda dengan tim profesional yang memiliki sponsor dan pendanaan yang jelas, tim amatir sering kali beroperasi dengan dana terbatas dan fasilitas yang kurang memadai. Mereka seringkali tidak memiliki fasilitas pelatihan yang memadai, perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung, dan lebih sering beroperasi secara daring untuk menghemat biaya operasional tim.<sup>26</sup> Hal ini menghambat pengembangan pemain dan tim secara keseluruhan, mengingat *e-sport* membutuhkan latihan yang intensif dan alat yang

<sup>23</sup> Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Pasal 7 & 8

<sup>24</sup> Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Pasal 10 & 12

<sup>25</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 13

<sup>26</sup> GMT Esport, *Great Mutant E-sport*, [https://www.instagram.com/gmt\\_esport.id/](https://www.instagram.com/gmt_esport.id/), diakses 1 September 2025

tepat untuk bersaing di tingkat yang lebih tinggi. Tim amatir yang tidak memiliki dukungan finansial atau sponsor juga kesulitan untuk mengelola pengeluaran untuk biaya kompetisi, biaya pelatihan, dan biaya lainnya yang diperlukan untuk berkembang dalam industri yang sangat kompetitif ini. Keterbatasan ini sering kali menghalangi mereka untuk berpartisipasi dalam turnamen berskala besar yang dapat meningkatkan visibilitas dan reputasi mereka di mata sponsor, penggemar, dan tim-tim profesional.

### **B. Akibat Hukum bagi Tim *E-sports* Amatir yang Beroperasi Tanpa Memenuhi Izin Administrasi dan Prestasi.**

Tim *e-sports* amatir yang tidak memenuhi kewajiban administratif, khususnya dalam hal pendaftaran dan pemenuhan persyaratan izin dari Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI), menghadapi sejumlah akibat hukum yang signifikan. Salah satu konsekuensi utama dari ketidakmampuan tim untuk terdaftar adalah ketidakdiakuannya status hukum tim tersebut. Berdasarkan Pasal 9 dalam Peraturan PBESI, setiap tim *e-sports* amatir wajib memiliki Buku Keanggotaan yang menandakan bahwa tim tersebut telah terdaftar secara resmi dan memiliki pemain yang sah. Buku ini berfungsi sebagai bukti sah yang mengonfirmasi keberadaan tim dalam sistem regulasi PBESI, baik itu pemain amatir maupun profesional.<sup>27</sup>

Tanpa pendaftaran yang sah, tim *e-sports* amatir tidak memiliki legitimasi hukum untuk berpartisipasi dalam turnamen yang diakui atau untuk bersaing dalam ekosistem yang diatur oleh PBESI. Artinya, mereka akan terisolasi dari rangkaian kompetisi resmi yang diselenggarakan di bawah pengawasan badan olahraga yang berwenang. Selain itu, tim-tim ini berisiko tidak mendapatkan akses ke berbagai fasilitas, dukungan, dan peluang yang biasanya diberikan kepada tim yang terdaftar dan memenuhi standar administratif. Ini termasuk kesulitan dalam memperoleh sponsor, pendanaan, serta pembinaan yang dapat mendukung pengembangan mereka. Akibat hukum lainnya adalah potensi sanksi yang dapat diberikan kepada tim yang beroperasi di luar pengawasan resmi PBESI. Peraturan PBESI mengatur bahwa tim yang tidak memenuhi kewajiban administratif dapat dikenakan pembekuan kegiatan atau bahkan penghentian partisipasi dalam semua kompetisi *e-sport* yang

diakui di Indonesia.<sup>28</sup> Pembekuan tersebut berarti bahwa tim tidak dapat lagi mengikuti liga atau turnamen *e-sports* yang sah dan terorganisir, yang secara langsung menghalangi peluang mereka untuk berkembang dan berkompetisi di tingkat yang lebih tinggi.

Selain kewajiban administratif, tim *e-sports* amatir juga harus memenuhi persyaratan prestasi untuk dapat naik ke status profesional. Berdasarkan Pasal 8 Peraturan PBESI, tim yang ingin beralih dari status amatir ke profesional wajib memenuhi dua persyaratan utama: administrasi dan prestasi. Dalam hal ini, tim amatir diharuskan untuk menunjukkan pencapaian prestasi tertentu, yang dapat berupa peringkat tinggi dalam turnamen atau liga yang diakui oleh PBESI.<sup>29</sup> Tanpa prestasi yang memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh PBESI, tim tidak dapat diakui sebagai tim amatir, yang secara langsung menghalangi mereka untuk berkompetisi di turnamen atau liga yang lebih besar dan bergengsi.

Akibat dari tidak memenuhi persyaratan prestasi ini adalah penghentian partisipasi dalam turnamen yang diakui oleh PBESI. Tim yang tidak memiliki prestasi yang terakui tidak hanya kehilangan kesempatan untuk berkompetisi di tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga gagal untuk mendapatkan pengakuan yang diperlukan untuk mendapatkan kontrak atau sponsorship dari pihak ketiga. Tanpa prestasi yang diakui, tim *e-sports* amatir juga kesulitan untuk menarik sponsor atau investor yang diperlukan untuk mendanai operasional tim dan mempercepat perkembangan mereka. Hal ini mengakibatkan ketidakmampuan tim untuk berkembang secara profesional, karena mereka kekurangan pendanaan dan dukungan yang dibutuhkan untuk membangun infrastruktur tim, meningkatkan kemampuan pemain, dan meraih kesuksesan di tingkat yang lebih tinggi. Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan menegaskan bahwa prestasi adalah faktor penting dalam pengembangan olahraga yang berkelanjutan. Tanpa prestasi yang diakui dan memenuhi syarat, ekosistem olahraga, termasuk *e-sport*, akan kesulitan untuk berkembang secara optimal. Konsekuensi hukum yang timbul dari ketidakmampuan memenuhi persyaratan administratif atau prestasi adalah penurunan citra tim. Tim yang tidak memenuhi kriteria ini akan dipandang sebagai kurang

<sup>27</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 9

<sup>28</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 42

<sup>29</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 8

kompeten dan berisiko kehilangan kepercayaan dari pihak-pihak yang ingin bekerja sama dengan mereka, baik itu sponsor, penggemar, maupun pihak kompetitor. Reputasi tim yang buruk dapat memperburuk hubungan dengan sponsor, yang sangat bergantung pada citra dan pengakuan dalam industri *e-sport*. Berdasarkan Pasal 6 dan Pasal 9 Peraturan PBESI, tim yang tidak memenuhi persyaratan administratif atau prestasi tidak dapat diakui sebagai tim amatir.<sup>30</sup>

Selain kerugian yang berhubungan dengan citra dan reputasi, tim *e-sports* yang tidak memenuhi kewajiban administratif atau prestasi juga dapat menghadapi sanksi dan pembekuan kegiatan oleh PBESI. Sesuai dengan Pasal 13 dalam Peraturan PBESI, PBESI memiliki kewenangan untuk menghentikan atau membekukan kegiatan tim yang tidak memenuhi persyaratan administratif dan prestasi yang telah ditetapkan.<sup>31</sup> Hal ini berlaku bagi tim yang beroperasi tanpa mengikuti regulasi yang sah, termasuk tidak terdaftar atau tidak memenuhi prestasi yang diperlukan untuk berkompetisi di tingkat yang lebih tinggi. Pembekuan atau penangguhan kegiatan ini mengarah pada penghentian partisipasi tim dalam kompetisi resmi yang diakui oleh PBESI, yang berarti tim tersebut tidak lagi dapat berkompetisi dalam turnamen atau liga yang diatur oleh badan pengawas tersebut. Konsekuensi hukum yang timbul dari tidak memenuhi kewajiban administratif atau prestasi adalah penangguhan atau pembekuan status sebagai tim yang sah. Tim yang terdaftar namun gagal memenuhi persyaratan yang berlaku berisiko kehilangan hak untuk berpartisipasi dalam turnamen yang sah dan mendapatkan pengakuan sebagai tim profesional. Dengan pembekuan atau penghentian status ini, tim tidak hanya terhambat dalam kegiatan kompetitif mereka, tetapi juga kehilangan peluang untuk berkembang lebih jauh dalam dunia *e-sport* yang terorganisir

Pengaturan penyelesaian sengketa dalam dunia *e-sports* Indonesia, khususnya di bawah naungan Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI), menggunakan dua mekanisme utama yang bersifat alternatif, yaitu mediasi dan arbitrase.<sup>32</sup> Kedua mekanisme ini dirancang untuk memberikan penyelesaian yang lebih cepat dan

efisien dibandingkan proses litigasi di pengadilan umum. Dalam konteks PBESI, mediasi berfungsi sebagai langkah pertama dalam penyelesaian sengketa, yang melibatkan mediator yang ditunjuk oleh PBESI untuk membantu para pihak mencapai kesepakatan tanpa harus melalui proses hukum formal. Jika mediasi gagal atau tidak tercapai kesepakatan, sengketa dapat dilanjutkan ke tahap arbitrase yang lebih formal, di mana keputusan yang diambil bersifat final dan mengikat. Mediasi yang diatur dalam peraturan PBESI dimulai setelah pihak yang bersengketa mengajukan permohonan kepada PBESI untuk memulai proses mediasi. Dalam waktu 14 hari setelah permohonan diterima, PBESI wajib memanggil pihak-pihak yang bersengketa untuk pertemuan mediasi dan proses ini harus diselesaikan dalam waktu maksimal 30 hari kerja.<sup>33</sup> Jika para pihak berhasil mencapai kesepakatan, PBESI akan membuat sebuah kesepakatan perdamaian yang mengikat secara hukum. Namun, jika mediasi tidak membuahkan hasil, penyelesaian sengketa dapat dilanjutkan melalui arbitrase, yang memberikan keputusan akhir yang harus diikuti oleh semua pihak yang terlibat.

Kata arbitrase berasal dari kata *arbitrare* (latin), *arbitrage* (Belanda), *arbitration* (Inggris), *schiedspruch* (Jerman), dan *arbitrage* (Prancis), yang berarti kekuasaan untuk menyelesaikan sesuatu menurut kebijaksanaan atau damai oleh arbiter atau wasit yang merupakan alternatif penyelesaian sengketa di luar peradilan umum<sup>34</sup>, diatur lebih lanjut dalam Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Berdasarkan undang-undang ini, arbitrase hanya dapat dipilih jika ada perjanjian tertulis antara pihak-pihak yang bersengketa yang menyepakati penyelesaian sengketa melalui arbitrase. Dalam hal ini, para pihak harus mencantumkan klausul arbitrase dalam kontrak mereka sebelum sengketa muncul, atau mereka dapat membuat perjanjian arbitrase terpisah setelah sengketa timbul. Proses arbitrase ini dilakukan oleh satu atau lebih arbiter yang dipilih bersama oleh pihak-pihak yang bersengketa, dan keputusan yang diambil bersifat final serta mengikat. Arbitrase memberikan berbagai keunggulan dibandingkan litigasi di pengadilan umum, seperti keputusan yang lebih cepat, lebih fleksibel, dan final tanpa kemungkinan banding.

<sup>30</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 6 & 9

<sup>31</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 13

<sup>32</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 43 & 45

<sup>33</sup> Indonesia, Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pasal 43 Ayat (4)

<sup>34</sup> R. Subekti, *Kumpulan Karangan Hukum Perakitan, Arbitrase, dan Peradilan*, (Bandung, Alumnus, 1980), hal. 1

Penerapan arbitrase dalam PBESI merujuk pada proses yang lebih formal dan mengikat, yang berfungsi untuk menyelesaikan sengketa secara definitif setelah proses mediasi gagal. Ketika mediasi tidak berhasil, pihak yang bersengketa dapat mengajukan masalah mereka kepada Badan Arbitrase Keolahragaan Indonesia (BAKI) atau lembaga arbitrase yang ditunjuk oleh PBESI.<sup>35</sup> Salah satu keuntungan utama dari arbitrase adalah keputusan yang dihasilkan bersifat final dan mengikat, yang berarti bahwa pihak yang kalah harus menjalankan putusan tersebut tanpa bisa mengajukan upaya banding. Selain itu, arbitrase juga memastikan penyelesaian sengketa dilakukan dalam waktu yang lebih singkat dan lebih efisien dibandingkan dengan proses di pengadilan umum, yang sangat penting dalam industri e-sport yang berkembang pesat.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Pelaksanaan praktek kerja tim *e-sports* di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan, meskipun sebagian besar tim masih berstatus amatir. Praktek kerja tim *e-sports* amatir sering kali mengimitasi tim profesional, seperti memiliki sponsor, mengadakan turnamen, serta mengelola beberapa divisi tim. Namun, banyak tim yang beroperasi tanpa memenuhi persyaratan administratif yang ditetapkan oleh PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia), seperti legalitas badan hukum dan pendaftaran resmi. Akibatnya, ketidakpatuhan terhadap regulasi ini menimbulkan ketidakpastian hukum dan potensi masalah, baik bagi tim itu sendiri maupun para pemain yang terlibat, seperti pelanggaran hak kontrak dan ketidakjelasan remunerasi.
2. Tim *e-sports* amatir yang tidak memenuhi kewajiban administratif dan prestasi berisiko menghadapi sejumlah konsekuensi hukum yang signifikan. Tanpa pendaftaran resmi dan pemenuhan persyaratan administratif lainnya, tim tersebut tidak memiliki status hukum yang sah untuk beroperasi dalam ekosistem kompetisi yang diatur oleh PBESI. Hal ini menghalangi mereka untuk berpartisipasi dalam turnamen yang diakui dan mengakses peluang penting seperti sponsor dan

pendanaan. Selain itu, ketidakmampuan untuk memenuhi persyaratan prestasi juga mengarah pada hilangnya kesempatan untuk beralih ke status profesional, yang menghambat pengembangan tim dan karier pemain di tingkat yang lebih tinggi. Dampak lainnya adalah penghentian kegiatan tim, yang menyebabkan mereka kehilangan akses ke berbagai fasilitas dan kesempatan pembinaan yang seharusnya dapat meningkatkan performa mereka.

### B. Saran

1. Untuk memastikan keberlanjutan dan profesionalisme industri *e-sports* di Indonesia, penting bagi PBESI untuk memperkuat regulasi yang mengatur tim *e-sports* amatir. Tim-tim ini harus didorong untuk memenuhi persyaratan administratif yang ditetapkan, seperti pendaftaran resmi dan memenuhi standar prestasi yang dapat memfasilitasi perkembangan karir para pemain. Pemerintah dan PBESI juga perlu memberikan insentif untuk mendorong tim amatir beroperasi secara sah, serta memperkuat pengawasan terhadap kegiatan tim *e-sports* agar tercipta lingkungan kompetitif yang adil dan berkelanjutan. Pembekalan kepada tim amatir mengenai pentingnya struktur organisasi yang jelas dan legalitas administratif harus menjadi prioritas untuk mengurangi risiko legal yang dapat merugikan industri *e-sports* secara keseluruhan.
2. Demi keberlanjutan industri *e-sports* di Indonesia, sangat penting bagi tim *e-sports* amatir untuk memenuhi kewajiban administratif dan prestasi yang telah ditetapkan oleh PBESI. Tim-tim ini perlu didorong untuk mendaftarkan diri secara resmi, memenuhi persyaratan administratif, serta berusaha untuk mencapai prestasi yang dapat meningkatkan status mereka ke tingkat profesional. Selain itu, PBESI perlu memberikan lebih banyak sosialisasi mengenai pentingnya regulasi ini untuk memastikan bahwa tim *e-sports* amatir memahami dan dapat mematuhi peraturan yang berlaku. Pemerintah dan badan regulasi *e-sports* juga perlu mempertimbangkan untuk memberikan dukungan lebih kepada tim amatir yang memenuhi persyaratan ini agar mereka dapat berkompetisi di tingkat yang lebih tinggi dan mendapatkan pengakuan yang lebih luas dalam dunia *e-sports* Indonesia dan internasional.

<sup>35</sup> KEMENPORA, *Menpora Dito Sebut Pendirian BAKI sebagai Badan Penyelesaian Sengketa Olahraga Tunggal di Indonesia*, <https://www.kemenpora.go.id/detail/5606/menpora-dito-sebut-pendirian-baki-sebagai-badan-penyelesaian-sengketa-olahraga-tunggal-di-indonesia>, diakses pada 1 September 2025

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Amirudin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2016)
- Candra A., *Esports: Revolusi Industri Game Digital*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019)
- Kurniawan A., *Olahraga dan Permainan Tradisional* (Malang: Wineka Media, 2019)
- Kurniawan dkk., *Psikologi Olahraga* (Tulungagung: Akademi Pustaka, 2021)
- R. Subekti, *Kumpulan Karangan Hukum Perakitan, Arbitrase, dan Peradilan*, Alumni, (Bandung: 1980)
- Soekanto Soerjono dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2014)
- Suteki, *Metodologi Penelitian Hukum Filsafat, Teori dan Praktik* (Depok: Rajawali Pers, 2020)
- Taylor T. L., *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming* (Massachusetts: MIT Press, 2012)
- Wibowo., *Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Jasmani dalam Peningkatan Kesehatan dan Performa* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2024)
- Yuhelson., *Pengantar Ilmu Hukum*, (Gorontalo, Ideas Publishing, 2017)

### Jurnal

- Gisbert-Pérez, García-Naveira, & Martí-Vilar (2024). *Key Structure and Processes in Esports Teams: A Systematic Review*
- Jawa, D. (2018). Analisis Yuridis Terhadap Hak Terdakwa Pelanggaran Lalu Lintas Berdasarkan Ketentuan Hukum Pidana Positif di Indonesia (*Doctoral dissertation*, Prodi Ilmu Hukum).
- Kusuma, A. (2020). Esports di Indonesia: Potensi Besar yang Harus Digarap. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2).
- Planting, Z., & Salomaa, H. (2024). *An exploration into psychological attributes and mental techniques utilized in professional esports*

### Perundang-undangan

- Peraturan PBESI No.034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia
- Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan
- Undang-Undang No.11 Tahun 2020 Tentang Cipta Kerja

Undang-Undang No. 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa

### Sumber-sumber Lainnya

- Agustinus Dapot, 2022, EVOS Rekt Absen Pelatnas SEA Games Karena Masalah Kesehatan, <https://www.ligagame.tv/mlbb/evos-rekt-absen-pelatnas-sea-games-karenamasalahkesehatan>, diakses pada 5 Juli 2025
- Alif Rizky, *Perkembangan dan Kontribusi Esport dalam Perekonomian Indonesia*, <https://kumparan.com/alifrizky00000/perkembangan-dan-kontribusi-esport-dalam-perekonomian-indonesia-1zRXAjHbOy7> diakses pada tanggal 17 Februari 2025
- Bad Esport, 2022, *Announcing Official Sponsor*, [https://www.instagram.com/p/CZJO4crpGrZ/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==](https://www.instagram.com/p/CZJO4crpGrZ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==) diakses pada tanggal 1 September 2025
- Boutie Gaming, *The History and Evolution of Esports*, <https://boutiegaming.medium.com/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257> diakses pada tanggal 2 Februari 2025
- Corey Plante, 'Overwatch' "Teabagging" Controversy Has Ignited an Internet Firestorm, <https://www.inverse.com/article/44335-overwatch-teabagging-carpe-ado-pro-league-fusion-dragons>, diakses pada tanggal 18 Juli 2025
- Febrianto Nur Anwari, Eddy Lim: Misi Memajukan Prestasi e-Sport Indonesia Melalui IeSPA, <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/febrianto-nur-anwari/eddy-lim-misi-memajukan-prestasi-e-sport-indonesia-melalui-iespa> diakses pada tanggal 6 Februari 2025
- GMT Esport, *Great Mutant E-sport*, [https://www.instagram.com/gmt\\_esport.id/](https://www.instagram.com/gmt_esport.id/), diakses 1 September 2025
- Ishak Okta Sagita, *Perkembangan eSport di Dunia, Semakin Diminati dari Masa ke Masa*, <https://www.hipwee.com/list/perkembangan-esport-di-dunia-semakin-diminati-dari-masa-ke-masa/> diakses pada tanggal 1 Februari 2025
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Olahraga*, <https://kbbi.web.id/olahraga> diakses pada tanggal 1 Februari 2025

- KEMENPORA, *Menpora Dito Sebut Pendirian BAKI sebagai Badan Penyelesaian Sengketa Olahraga Tunggal di Indonesia*, <https://www.kemenpora.go.id/detail/5606/menpora-dito-sebut-pendirian-baki-sebagai-badan-penyelesaian-sengketa-olahraga-tunggal-di-indonesia>, diakses pada 1 September 2025
- Khuluqi Azkiya Sakti, *Esports dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia* <https://siplawfirm.id/esports-dalam-peraturan-perundang-undangan-di-indonesia/?lang=id> diakses pada tanggal 8 Februari 2025
- LA Zone, *Daftar Lengkap 19 Game di Esports World Cup 2024* <https://www.lazone.id/entertainment/games/daftar-lengkap-19-game-di-esports-world-cup-2024-fKW6R> diakses pada tanggal 2 Februari 2025
- Mela A. & Rizal N. *Esports Jadi Cabor di PON XX Papua 2021, Ini Syarat dan Cara Daftarnya* <https://www.kompas.com/tren/read/2021/08/31/140000165/esports-jadi-cabor-di-pon-xx-papua-2021-ini-syarat-dan-cara-daftarnya?page=all> diakses pada 1 September 2025
- OSIS 2021, *Perkembangan E-Sports di Indonesia* <https://smansasingaraja.sch.id/perkembangan-e-sports-di-indonesia/> diakses pada tanggal 6 Februari 2025
- Surya Wahyu Tri Kusuma, *Ini 5 Alasan Mengapa Catur Dikategorikan sebagai Olahraga*, <https://sport.espos.id/ini-5-alasan-mengapa-catur-dikategorikan-sebagai-olahraga-1710738> diakses pada tanggal 1 Februari 2025
- Wanyi T, *Understanding Esports From The Perspective of Team Dynamics*, <https://thesportjournal.org/article/understanding-esports-from-the-perspective-of-team-dynamics/> diakses pada tanggal 9 Maret 2025