

# PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM PERMAINAN *ESPORTS*: STUDI KASUS PADA KONTRAK ANTARA PEMAIN DAN TIM <sup>1</sup>

Oleh :

Ivanjiro Songkilawang <sup>2</sup>

Mien Soputan <sup>3</sup>

Vonny A. Wongkar <sup>4</sup>

## ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk merumuskan bentuk pelaksanaan perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual pemain *esports* dalam kontrak kerja antara pemain dan tim di Indonesia dan untuk merumuskan dan mengkaji faktor-faktor yang menyebabkan ketidakseimbangan perlindungan hak kekayaan intelektual. Dengan metode penelitian hukum normatif, kesimpulan yang didapat: 1. Bentuk pelaksanaan perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual pemain *e'sports* harus dengan tegas tertera dalam kontrak kerja bahwa keseimbangan hak dan kewajiban antara hak pengembang, tim dan pemain *e'sports* di Indonesia. Karena "keseimbangan hak dan kewajiban" adalah wujud suatu perlindungan hukum yang ideal. Demikian halnya dalam suatu permainan *e'sports* di Indonesia yang harus memberikan perlindungan hukum yang proporsional kedua pihak yaitu pemain *e'sports* dan pengembang *e'sports*. 2. Faktor-faktor yang menyebabkan ketidakseimbangan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) pemain *E'Sports* dalam kontrak kerja, dimana Hak cipta pengembang gim sering kali berbenturan dengan hak ekonomi dan kreativitas pemain, sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum. Banyak kontrak hanya mengatur aspek gaji, bonus, dan kewajiban bermain, namun belum memberikan ruang yang cukup untuk melindungi karya turunan pemain, seperti konten *streaming*, *merchandise*, atau hak citra diri. Hal ini menimbulkan ketidakseimbangan posisi antara tim dan pemain, serta membuka peluang terjadinya penyalahgunaan hak.

Kata Kunci : *hak kekayaan intelektual, permainan esports, kontrak antara pemain dan tim*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Esports* atau olahraga elektronik adalah bentuk kompetisi yang menggunakan permainan video (video games) sebagai medianya. *Esports* melibatkan pemain individu atau tim yang saling berkompetisi dalam berbagai genre game, seperti Strategi Waktu Nyata (RTS), First Person Shooter (FPS), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), dan lainnya. Seiring berjalannya waktu *esports* tidak lagi dipandang sebagai kegiatan hiburan semata, melainkan telah berkembang menjadi industri bernilai miliaran rupiah yang melibatkan unsur profesionalisme, komersialisasi dan persaingan global. Industri ini tumbuh sangat pesat seiring penggunaan internet dan perangkat teknologi dikalangan generasi muda.

Menurut laporan Indonesia *Esports* Premier League (IESPL), pada tahun 2023 jumlah pemain aktif *esports* di Indonesia telah mencapai lebih dari 53 juta orang, dan Indonesia menempati posisi ke-3 sebagai pasar *esports* terbesar di Asia Tenggara. <sup>5</sup> Lonjakan jumlah pemain, penonton, dan penyelenggaraan turnamen lokal maupun internasional membuat *esports* menjadi lahan ekonomi baru yang menjanjikan. Bahkan, sejak 2020, Komite Olimpiade Indonesia (KOI) telah mengakui *esports* sebagai salah satu cabang olahraga resmi yang dihasilkan oleh para pemain *esports* dalam konteks hubungan kontraktual tersebut. <sup>6</sup>

Masuknya *esports* ke dalam salah satu cabang olahraga tentu membuktikan bahwa popularitas olahraga tersebut di Indonesia semakin meningkat. Oleh karena itu pemerintah harus memberikan sebuah peran dan juga dukungan untuk kemajuan *esports* itu sendiri. Peran pemerintah terwujud dengan adanya pembentukan "Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PB-ESI) yang telah diakui oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), organisasi lainnya yang telah dibentuk sebagai pendukung adalah Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia (IESPA), Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI), dsb. Pengaturan berdirinya *esports* di Indonesia didasarkan pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan dimana dalam Pasal 21 menyatakan bahwa:

(1) Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah membina dan mengembangkan Olahraga yang berbasis teknologi digital/ elektronik.

<sup>1</sup> Artikel Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 20071101294

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

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

<sup>5</sup> [www.esportpremierleague.com](http://www.esportpremierleague.com) , Indonesia Esports Premier League, "Laporan Industri Esports Indonesia 2023", hlm. 6

<sup>6</sup> [www.komiteolimpiadeindonesia.com](http://www.komiteolimpiadeindonesia.com) , Komite Olimpiade Indonesia, "Esport Sebagai Cabang Olahraga Resmi", 2022, hlm.3

- (2) Olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diselenggarakan dalam lingkup Olahraga Prestasi, Olahraga pendidikan, dan Olahraga Masyarakat.
- (3) Dalam melakukan Olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tetap berorientasi pada kebugaran, kesehatan, dan interaksi sosial.
- (4) Olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) didorong untuk mendukung pengembangan Industri Olahraga.
- (5) Olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diselenggarakan dengan memperhatikan nilai kemanusiaan, sosial, budaya, literasi fisik, keamanan, norma kepatutan dan kesusilaan, serta sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

“Olahraga Berbasis Teknologi” dijelaskan dalam Pasal 20 huruf m Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan sbb: Yang dimaksud dengan Olahraga berbasis teknologi adalah Olahraga bersifat kompetitif dan interaktif yang menggunakan perantara perangkat dan/ atau peralatan dengan memanfaatkan inovasi teknologi elektronik. Adapun perantara perangkat antara lain adalah komputer, labtop, konsol, simulator dan gawai. Kemudian ditindak lanjuti dengan Peraturan Presiden Nomor 19 Tahun 2024 tentang “Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional”, dan Peraturan Pengurus Besar *Esports* Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang “Pelaksanaan Kegiatan *Esports* di Indonesia”. Dengan telah diakuinya *esports* atau olahraga yang berbasis teknologi digital/ elektronik sebagai olahraga prestasi, maka atlet *esports* juga dianggap sebagai olahragawan, yaitu peolahraga yang mengikuti pelatihan dan kejuaraan olahraga secara teratur, sistematis, terpadu, berjenjang dan berkelanjutan untuk mencapai prestasi.<sup>7</sup>

Peraturan Pengurus Besar *Esports* Seluruh Indonesia Nomor 034/PBESI/B/VI/2021 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* di Indonesia sebagai pemerintah juga mendukung pelaksanaan *esports* di Indonesia melalui PBESI”. Dalam peraturan tersebut telah dinyatakan bahwa atlet olahraga elektronik dibagi menjadi dua kriteria, yakni pemain amatir dan profesional. Para atlet didominasi oleh usia remaja yang memiliki keterampilan hebat yang mampu mewakili Indonesia dalam suatu pertandingan skala internasional<sup>8</sup>

Olahraga elektronik di Indonesia tentu memiliki timnya sendiri yang berbentuk Perseroan

Terbatas (PT), yang berarti dalam pelaksanaan kegiatannya akan tunduk pada aturan dalam “Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas”. Landasan hukum lainnya yang digunakan adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan (selanjutnya disebut dengan “UU Keolahragaan”). Dalam Pasal 1 angka 24 Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa “Induk Organisasi Cabang Olahraga adalah organisasi olahraga yang membina, mengembangkan dan mengkoordinasikan satu cabang/jenis olahraga atau gabungan organisasi cabang olahraga yang merupakan anggota federasi cabang olahraga internasional yang bersangkutan.” Peraturan PBESI tentang penyelenggaraan olahraga elektronik tersebut belum mengatur secara rinci perlindungan terhadap atlet ataupun pemainnya secara konkret. Pemain yang hebat adalah suatu hal yang langka dalam dunia *esports* dan pemain dengan kemampuan di atas rata-rata tentu menjadi sorotan banyak pihak. Hal tersebutlah yang membuat ekosistem *esport* menjadi tidak sehat karena terjadinya kecurangan seperti praktik kecurangan seperti pertukaran atlet atlet antar sesama tim yang dengan sendirinya telah melanggar kontrak yang dibuat sebelumnya.

Dalam industri *esports*, kekayaan intelektual mencakup banyak hal: dari hak cipta atas konten siaran pertandingan, nama alias (nickname) yang digunakan oleh pemain, konten visual dan audiovisual di media sosial, hingga merchandise yang menggunakan citra pemain. Namun kenyataannya, tidak sedikit pemain yang kehilangan hak atas kekayaan intelektual tersebut akibat kontrak yang merugikan dan minim pemahaman hukum.

Salah satu kasus nyata terjadi pada seorang pemain profesional *esports* Indonesia yang bernama Jonathan Liandi pemain *esports* dalam grup REVO yang harus kehilangan hak kelola kanal YouTube pribadinya karena kena hack setelah keluar dari tim. Kanal tersebut sebelumnya digunakan untuk menyajikan konten permainan dan siaran ulang pertandingan yang secara substansial dibuat oleh pemain. Tim mengklaim kepemilikan kanal berdasarkan klausul kontrak yang menegaskan bahwa seluruh konten yang diproduksi saat pemain tergabung dalam tim menjadi milik manajemen. Kasus ini menjadi sorotan karena menunjukkan lemahnya perlindungan terhadap hak cipta personal yang diciptakan oleh pemain.<sup>9</sup>

<sup>7</sup> Faidillah Kurniawan, *Esports Dalam Fenomena Olahraga Kekinian*, *Jurnal Olahraga Prestasi*, Universitas Negeri Yogyakarta, vol. 15, No. 2, tahun 2019.

<sup>8</sup> *Ibid*

<sup>9</sup> <https://www.ggwp.id/esports/moba/>, diakses 4 November 2025 pk1 20.03

Penting dipahami bahwa dalam dunia *esports*, pemain bukan hanya atlet digital tetapi juga kreator konten. Mereka memproduksi karya intelektual melalui siaran langsung (*live streaming*), video tutorial, analisis permainan, hingga interaksi dengan penggemar di platform digital. Produk-produk ini jelas masuk dalam kategori karya yang dilindungi oleh hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 9 UU Hak Cipta.<sup>10</sup> Oleh karena itu, hak eksklusif atas hasil kreativitas pemain seharusnya tetap menjadi milik pribadi mereka, kecuali jika disepakati sebaliknya secara adil dan setara sebagaimana aturan tentang hak cipta. Proses terbitnya hak cipta harus mengikuti prosedur mendaftar hak cipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual pemain *esports* dalam kontrak kerja antara pemain dan tim di Indonesia?
2. Bagaimana faktor-faktor yang menyebabkan ketidakseimbangan perlindungan hak kekayaan intelektual pemain *esports* dalam kontrak kerja?

## C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini ialah metode penelitian hukum normatif.

## PEMBAHASAN

### A. Perlindungan Hukum Terhadap Hak Kekayaan Intelektual Pemain *Esports* Dalam Kontrak Kerja Antara Pemain dan Tim di Indonesia

Pemain *esports*, selain sebagai individu yang memiliki keterampilan dalam bermain gim, juga merupakan subjek hukum yang memiliki hak kekayaan intelektual (HKI). Dalam konteks industri *esports*, posisi pemain tidak hanya sebagai pekerja atau atlet, melainkan juga sebagai *content creator* dan *public figure* yang menghasilkan karya dan nilai ekonomi. Oleh karena itu, beberapa bentuk HKI yang melekat pada pemain *esports* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hak Cipta,  
Pemain *esports* kerap kali menciptakan konten dalam bentuk rekaman permainan (*gameplay recording*), siaran langsung (*live streaming*), maupun karya turunan lain seperti tutorial,

strategi permainan, atau komentar (*game casting*). Karya-karya tersebut dilindungi sebagai ciptaan menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Perlindungan ini mencakup hak moral (hak untuk tetap dicantumkan namanya dan menjaga reputasi atas ciptaan) serta hak ekonomi (hak untuk mendapatkan manfaat finansial dari distribusi, lisensi, atau komersialisasi karya).

2. Hak atas Nama, Citra, dan Reputasi (Right of Publicity)

Nama panggung (*in-game name*), citra diri, serta reputasi pemain merupakan aset yang bernilai ekonomi tinggi. Tim *esports* dan sponsor biasanya memanfaatkan nama dan citra pemain untuk kepentingan promosi, pemasaran, maupun branding. Oleh karena itu, pemain memiliki hak eksklusif untuk mengendalikan penggunaan nama dan citra dirinya. Hak ini sering kali diatur secara khusus dalam klausul kontrak kerja dengan tim maupun pihak sponsor.

3. Hak atas Merek (Brand Pribadi Pemain)

Beberapa pemain profesional membangun identitas merek pribadi melalui logo, merchandise, dan saluran digital (seperti YouTube atau Twitch). Identitas tersebut dapat didaftarkan sebagai merek dagang sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis. Pendaftaran merek memberikan perlindungan hukum bagi pemain untuk mencegah pihak lain menggunakan nama atau simbol yang serupa secara tidak sah.

4. Potensi Hak Kekayaan Industri

Selain hak cipta dan merek, pemain juga berpotensi menciptakan karya inovatif terkait perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), atau strategi pelatihan yang dapat dikategorikan sebagai penemuan. Jika hal ini memenuhi syarat kebaruan, maka dapat diajukan perlindungan paten atau desain industri. Meskipun hal ini masih jarang dalam praktik *esports*, peluang tersebut tetap terbuka seiring berkembangnya ekosistem industri digital.

Dengan demikian, hak kekayaan intelektual yang melekat pada pemain *esports* tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga memiliki nilai komersial yang signifikan. Perlindungan hukum atas hak-hak ini menjadi krusial dalam kontrak kerja antara pemain dan tim, agar tidak terjadi eksploitasi sepihak yang merugikan pemain sebagai pemilik hak.

Kontrak kerja antara pemain *esports* dan tim pada dasarnya merupakan instrumen hukum yang mengatur hubungan kerja sekaligus mengikat

---

<sup>10</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 9.

kedua belah pihak untuk memenuhi hak dan kewajibannya. Dalam konteks perlindungan hak kekayaan intelektual (HKI), kontrak kerja memiliki fungsi strategis, yakni memberikan kepastian hukum bagi pemain agar hak-haknya tidak disalahgunakan oleh tim, sponsor, maupun pihak ketiga.

#### 1. Klausul Perlindungan Hak Cipta

Kontrak kerja idealnya mencantumkan pengaturan mengenai kepemilikan hak cipta atas karya yang dihasilkan pemain, seperti konten video, siaran langsung, atau karya turunan lainnya. Pemain memiliki hak moral yang melekat secara permanen, sementara hak ekonomi dapat dialihkan melalui perjanjian. Dalam praktiknya, sering kali tim meminta hak eksklusif untuk mendistribusikan konten, namun klausul tersebut seharusnya tetap mengakui hak pemain untuk memperoleh bagian dari pendapatan yang dihasilkan.

#### 2. Pengaturan Hak atas Nama dan Citra Diri

Pemanfaatan nama panggung, wajah, atau identitas pemain oleh tim dan sponsor harus didasarkan pada persetujuan eksplisit melalui kontrak. Perlindungan hukum diperlukan agar pemain tidak kehilangan kendali atas penggunaan nama dan citranya dalam aktivitas komersial. Kontrak kerja yang baik seharusnya menetapkan batasan waktu, ruang lingkup, dan kompensasi yang proporsional atas penggunaan hak tersebut.

#### 3. Klausul Kepemilikan dan Lisensi Merek

Apabila pemain memiliki merek dagang pribadi, kontrak kerja dapat mengatur mekanisme lisensi penggunaan merek tersebut oleh tim atau sponsor. Hal ini bertujuan untuk melindungi pemain dari penyalahgunaan atau pengalihan hak merek tanpa persetujuannya. Perlindungan ini penting karena identitas merek pemain merupakan salah satu sumber pendapatan jangka panjang di luar kompetisi.

#### 4. Keseimbangan Hak dan Kewajiban

Perlindungan hukum dalam kontrak kerja juga harus mencakup klausul mengenai pembagian keuntungan yang adil, kompensasi atas kerja tambahan (seperti promosi atau pembuatan konten), serta mekanisme penyelesaian sengketa. Tanpa klausul yang jelas, pemain berpotensi berada dalam posisi yang lemah karena kontrak dapat lebih berpihak pada kepentingan tim.

#### 5. Penerapan Asas Kebebasan Berkontrak

Dalam hukum perdata Indonesia, asas kebebasan berkontrak memberi ruang bagi pemain dan tim untuk menyusun klausul sesuai kebutuhan. Namun, asas ini tetap dibatasi oleh prinsip kepatutan, keadilan, serta

tidak bertentangan dengan undang-undang. Oleh karena itu, kontrak kerja dalam *esports* perlu dirancang dengan memperhatikan perlindungan hak pemain agar tercipta keseimbangan antara kepentingan komersial tim dan hak kekayaan intelektual pemain.

Dengan demikian, kontrak kerja berperan sebagai instrumen perlindungan hukum yang penting dalam memastikan pemain *esports* memperoleh pengakuan dan kompensasi atas hak kekayaan intelektual yang melekat padanya. Namun, efektivitas perlindungan ini sangat bergantung pada sejauh mana klausul-klausul kontrak disusun secara adil, transparan, dan sesuai dengan prinsip hukum perdata serta hukum kekayaan intelektual di Indonesia.

Perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual pemain *esports* di Indonesia tidak hanya bergantung pada kontrak kerja, tetapi juga pada instrumen hukum nasional yang berlaku. Regulasi di bidang kekayaan intelektual, ketenagakerjaan, dan olahraga menjadi dasar penting untuk memberikan kepastian hukum bagi pemain maupun tim.

#### 1. Undang-Undang Hak Cipta (UU No. 28 Tahun 2014)

Pemain *esports* sering kali menciptakan konten berupa rekaman permainan, siaran langsung (live streaming), maupun karya kreatif lain yang termasuk ke dalam objek hak cipta. Undang-undang ini memberikan perlindungan otomatis sejak karya diwujudkan, serta menjamin hak moral dan hak ekonomi pemain. Hak moral melekat secara permanen dan tidak dapat dialihkan, sedangkan hak ekonomi dapat dikelola melalui perjanjian. Hal ini berarti setiap kontrak kerja harus tetap menghormati hak moral pemain meskipun hak ekonominya dialihkan.

#### 2. Undang-Undang Merek dan Indikasi Geografis (UU No. 20 Tahun 2016)

Dalam industri *esports*, banyak pemain menggunakan nama panggung (gamer tag) atau logo pribadi yang dapat didaftarkan sebagai merek. Pendaftaran merek ini memberi perlindungan hukum agar identitas pemain tidak digunakan pihak lain tanpa izin. Bagi tim, penggunaan merek pemain dalam promosi atau sponsor harus diatur dalam kontrak, sesuai dengan prinsip perlindungan merek.

#### 3. Undang-Undang Paten (UU No. 13 Tahun 2016) dan Desain Industri (UU No. 31 Tahun 2000)

Meskipun tidak langsung berkaitan dengan aktivitas pemain, paten dan desain industri

berhubungan dengan aspek teknologi dan perangkat keras (hardware) yang digunakan dalam kompetisi. Perlindungan hukum ini lebih relevan untuk pengembang atau produsen perangkat, tetapi tetap penting dalam ekosistem *esports* karena pemain sering menjadi bagian dari promosi produk teknologi.

#### 4. Regulasi Olahraga dan *Esports*

Walaupun *esports* belum sepenuhnya diatur sebagai cabang olahraga resmi dalam peraturan perundang-undangan Indonesia, beberapa kebijakan mulai diarahkan untuk memberikan pengakuan, terutama melalui peran Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) serta organisasi *esports* Indonesia (IESPA). Pengakuan *esports* sebagai olahraga prestasi akan memperkuat perlindungan hukum bagi pemain, termasuk dalam hal kontrak kerja, penyelenggaraan turnamen, hingga keterlibatan sponsor.

#### 5. Kelemahan Regulasi Nasional

Saat ini, belum ada regulasi khusus yang secara rinci mengatur perlindungan hak kekayaan intelektual dalam industri *esports*. Kekosongan hukum ini berpotensi menimbulkan ketidakpastian, terutama terkait kepemilikan hak cipta atas konten permainan, pembagian pendapatan, dan perlindungan hak atas citra diri pemain. Akibatnya, kontrak kerja menjadi instrumen utama, meskipun regulasi nasional tetap dibutuhkan sebagai payung hukum yang lebih komprehensif.

Dengan demikian, hukum nasional memiliki peran penting dalam memberikan perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual pemain *esports*. Namun, karena belum adanya regulasi khusus yang mengatur *esports* secara menyeluruh, kontrak kerja dan kesepakatan para pihak masih menjadi instrumen utama. Oleh sebab itu, diperlukan penguatan regulasi nasional agar perlindungan hukum lebih efektif, seimbang, dan mampu menjawab perkembangan pesat industri *esports* di Indonesia.

### **B. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Ketidakseimbangan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Pemain *Esports* Dalam Kontrak Kerja**

Aspek hukum merupakan salah satu faktor krusial dalam melihat perlindungan hak kekayaan intelektual (HKI) pemain *esports* dalam kontrak kerja antara pemain dan tim. Secara normatif, Indonesia telah memiliki berbagai instrumen hukum yang berkaitan dengan perlindungan HKI, baik di bidang hak cipta, merek, maupun hak terkait lainnya. Namun, implementasinya dalam

konteks industri *esports* masih menghadapi tantangan besar, terutama karena sifat *esports* yang merupakan fenomena baru dan berkembang cepat.

#### 1. Ketiadaan Regulasi Khusus tentang *Esports*

Hingga saat ini, belum terdapat regulasi yang secara spesifik mengatur mengenai *esports*, termasuk perlindungan HKI yang melekat pada pemain. Peraturan yang ada lebih banyak bersifat umum, seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Ketiadaan regulasi khusus ini menimbulkan ketidakpastian hukum dalam praktik kontraktual, karena klausul yang disusun lebih banyak ditentukan berdasarkan kebutuhan tim atau standar internasional yang diadopsi tanpa penyesuaian dengan hukum nasional.

#### 2. Ketidakseimbangan Kedudukan Hukum dalam Kontrak

Kontrak kerja antara pemain dan tim sering kali bersifat “kontrak baku” (standard contract), di mana isi perjanjian ditentukan sepihak oleh tim. Pemain, khususnya mereka yang masih baru, tidak memiliki keleluasaan untuk melakukan negosiasi terhadap klausul-klausul penting yang berkaitan dengan hak cipta, citra diri, atau pemanfaatan karya digital yang dihasilkan selama bermain. Hal ini bertentangan dengan prinsip dasar hukum perjanjian dalam Pasal 1320 KUH Perdata, yang menekankan adanya kesepakatan yang seimbang antara para pihak.

#### 3. Pengaturan Hak Kekayaan Intelektual dalam Kontrak

Salah satu kelemahan yang muncul adalah belum jelasnya klausul mengenai kepemilikan dan pemanfaatan HKI dalam kontrak pemain *esports*. Misalnya, karya konten digital berupa live streaming, rekaman permainan, atau penggunaan citra diri untuk kepentingan komersial seringkali secara otomatis dialihkan haknya kepada tim tanpa kompensasi tambahan yang layak. Padahal, berdasarkan prinsip hukum HKI, hak moral dan hak ekonomi tetap melekat pada pencipta atau pemilik karya, kecuali secara sah dialihkan melalui perjanjian yang jelas dan transparan.

#### 4. Minimnya Mekanisme Penyelesaian Sengketa

Banyak kontrak kerja *esports* di Indonesia tidak mengatur secara rinci mekanisme penyelesaian sengketa yang dapat muncul, baik terkait hak cipta, pembagian pendapatan,

maupun penggunaan citra diri pemain. Akibatnya, ketika tim dan pemain berselisih, penyelesaian sering kali dilakukan secara sepihak atau melalui jalur non-formal yang merugikan pemain. Hal ini menunjukkan lemahnya perlindungan hukum preventif dan represif yang seharusnya hadir untuk menjamin kepastian hukum.

#### 5. Keterbatasan Perlindungan terhadap Hak Pemain

Dari perspektif hukum perburuhan, status pemain *esports* sering kali tidak jelas apakah mereka dikategorikan sebagai pekerja dalam hubungan kerja berdasarkan UU Ketenagakerjaan, atau hanya sebagai kontraktor independen. Ketidakjelasan ini berdampak pada perlindungan hak-hak dasar pemain, seperti jaminan sosial, upah minimum, maupun hak cuti. Selain itu, aspek perlindungan konsumen juga dapat ditarik ke dalam diskursus ini, mengingat penonton *esports* adalah pengguna jasa hiburan yang secara tidak langsung berinteraksi dengan produk industri *esports*.

Dengan demikian, dari aspek hukum dapat disimpulkan bahwa perlindungan HKI pemain *esports* dalam kontrak kerja masih lemah. Permasalahan utama terletak pada ketiadaan regulasi khusus, ketidakseimbangan kedudukan hukum antara pemain dan tim, lemahnya klausul terkait HKI, minimnya mekanisme penyelesaian sengketa, serta ketidakjelasan status hukum pemain. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi maupun penyusunan standar kontrak yang lebih adil agar hak kekayaan intelektual pemain *esports* dapat terlindungi secara optimal dalam sistem hukum Indonesia.

Selain aspek hukum, faktor ekonomi menjadi salah satu penyebab utama terjadinya ketidakseimbangan perlindungan hak kekayaan intelektual dalam kontrak kerja pemain *esports* di Indonesia. Dinamika industri *esports* yang sangat bergantung pada kapitalisasi pasar, sponsor, dan investasi menyebabkan hubungan antara pemain dan tim seringkali tidak berada dalam posisi yang setara.

#### 1. Perbedaan Posisi Tawar antara Pemain dan Tim

Dalam praktiknya, tim *esports* sering kali memiliki posisi tawar yang jauh lebih kuat dibandingkan pemain, terutama bagi mereka yang baru memulai karier. Tim didukung oleh sumber daya finansial, sponsor, serta jaringan industri yang lebih luas, sehingga dapat menentukan syarat dan ketentuan kontrak secara sepihak. Sementara itu, pemain yang ingin mendapatkan kesempatan untuk tampil

di turnamen besar atau memperoleh dukungan finansial dari tim cenderung menerima kontrak tanpa banyak negosiasi. Kondisi ini memperbesar risiko adanya klausul yang merugikan pemain, misalnya terkait pengalihan hak cipta atas konten permainan, pembatasan kegiatan komersial pribadi, hingga pembagian keuntungan yang tidak proporsional.

#### 2. Dominasi Kepentingan Sponsor dan Investor Industri *esports* sangat dipengaruhi oleh sponsor dan investor sebagai sumber utama pendanaan. Hal ini menjadikan kepentingan sponsor sering kali lebih diutamakan daripada perlindungan hak pemain. Dalam beberapa kasus, sponsor bahkan dapat menuntut eksklusivitas penggunaan citra diri pemain (image rights) untuk kepentingan promosi produk, tanpa memberikan kompensasi yang memadai. Ketergantungan tim pada sponsor membuat pemain berada dalam posisi sulit, karena hak kekayaan intelektual mereka dapat dimanfaatkan secara komersial tanpa kontrol penuh dari pihak pemain.

#### 3. Keterbatasan Pendapatan Pemain di Luar Kompetisi

Meskipun terdapat pemain profesional dengan pendapatan tinggi, sebagian besar pemain *esports* di Indonesia masih berpenghasilan rendah dan bergantung pada kontrak dengan tim. Pendapatan tambahan melalui live streaming, endorsement, atau monetisasi konten sering kali dibatasi oleh klausul kontrak yang memberikan kontrol penuh kepada tim. Hal ini menyebabkan pemain kehilangan kesempatan untuk mengembangkan merek pribadi (personal branding) dan memanfaatkan hak kekayaan intelektualnya secara independen.

#### 4. Ketidakstabilan Industri *Esports*

Industri *esports* di Indonesia masih dalam tahap berkembang sehingga pendapatan tim dan pemain sangat fluktuatif. Kondisi ini mendorong tim untuk menerapkan kontrak yang menekan pemain agar risiko finansial lebih banyak ditanggung oleh individu pemain. Misalnya, terdapat klausul yang membebankan biaya pelatihan, penalti, atau pemutusan kontrak sepihak yang sangat merugikan pemain. Ketidakstabilan ekonomi industri ini secara tidak langsung melemahkan perlindungan hak kekayaan intelektual pemain karena fokus utama tim adalah menjaga arus pendapatan, bukan memberikan perlindungan hukum yang seimbang.

Dengan demikian, aspek ekonomi memainkan peranan penting dalam menciptakan

ketidakseimbangan kontraktual antara tim dan pemain. Perbedaan posisi tawar, dominasi kepentingan sponsor, keterbatasan pendapatan alternatif, serta ketidakstabilan industri menjadi faktor utama yang melemahkan perlindungan hak kekayaan intelektual pemain *esports*. Oleh karena itu, diperlukan regulasi yang lebih jelas dan standar kontrak yang adil untuk memastikan hak-hak ekonomi pemain terlindungi secara proporsional.

Ketidakseimbangan perlindungan hak kekayaan intelektual pemain *esports* dalam kontrak kerja tidak hanya dipengaruhi oleh faktor hukum dan ekonomi, tetapi juga aspek sosial serta tingkat pengetahuan hukum yang dimiliki oleh para pemain. Faktor ini memiliki peran penting karena berkaitan dengan kesadaran, pemahaman, dan akses pemain terhadap mekanisme perlindungan hukum.

#### 1. Kurangnya Literasi Hukum pada Pemain *Esports*

Mayoritas pemain *esports*, khususnya di Indonesia, lebih mengutamakan pengembangan keterampilan bermain, prestasi kompetitif, dan peluang karier dibandingkan dengan memahami aspek hukum yang mengatur profesi mereka. Minimnya pemahaman mengenai hak kekayaan intelektual, seperti hak cipta atas konten siaran (live streaming), hak komersial atas nama dan citra diri (image rights), serta hak kontraktual atas hasil karya digital, membuat banyak pemain menandatangani kontrak kerja tanpa mempertimbangkan implikasi jangka panjang. Kondisi ini sering dimanfaatkan oleh tim atau sponsor untuk memasukkan klausul sepihak yang berpotensi merugikan pemain, seperti pengalihan seluruh hak atas konten atau pembatasan kegiatan di luar tim.

#### 2. Keterbatasan Akses terhadap Bantuan dan Konsultasi Hukum

Selain minimnya pengetahuan, sebagian besar pemain tidak memiliki akses memadai terhadap jasa hukum profesional. Faktor biaya menjadi hambatan utama, mengingat banyak pemain yang masih berstatus amatir atau baru merintis karier dalam industri *esports*. Pada saat yang sama, belum tersedia lembaga khusus yang secara aktif memberikan advokasi maupun perlindungan hukum bagi pemain. Kondisi ini menyebabkan posisi tawar pemain semakin lemah ketika berhadapan dengan tim atau sponsor yang biasanya didukung penasihat hukum berpengalaman dan memiliki kapasitas finansial lebih kuat.

#### 3. Pengaruh Lingkungan Sosial dan Budaya Industri *Esports*

Lingkungan sosial dan budaya kompetitif dalam *esports* juga turut memperkuat ketidakseimbangan tersebut. Budaya “competitive grinding” yang menekankan kerja keras tanpa banyak mempertanyakan aspek non-teknis membuat pemain cenderung mengabaikan pentingnya aspek hukum. Selain itu, stigma bahwa urusan hukum hanya diperlukan ketika muncul masalah besar membuat banyak pemain bersikap pasif terhadap klausul kontrak. Hal ini diperburuk dengan kurangnya organisasi profesi atau asosiasi pemain *esports* yang dapat menjadi wadah kolektif untuk memperjuangkan hak-hak mereka, sebagaimana yang dimiliki atlet olahraga konvensional.

Dengan demikian, aspek sosial dan pengetahuan hukum menjadi salah satu faktor krusial yang menyebabkan ketidakseimbangan dalam perlindungan hak kekayaan intelektual pemain *esports*. Rendahnya literasi hukum, terbatasnya akses bantuan hukum, serta lemahnya kesadaran kolektif di kalangan pemain membuat mereka berada dalam posisi rentan. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan edukasi hukum, penyediaan akses konsultasi hukum yang lebih terjangkau, serta pembentukan asosiasi atau lembaga advokasi pemain *esports* agar perlindungan hukum dapat berjalan lebih efektif dan seimbang.

### Contoh Kasus Dan Analisa Hukum

Pada subbab ini penulis mencoba memaparkan satu contoh kasus yang ada di Indonesia dan akan membahas dari sudut pandang hukum yang berlaku. Contoh kasus adalah kasus Kehilangan Hak Kelola Kanal YouTube yang dapat dibaca pada link berikut.<sup>11</sup>

#### 1. Gambaran Kasus

Jonathan Liandi merupakan mantan pemain profesional Mobile Legends yang pernah bergabung dengan tim esports Revo. Selama berada di bawah kontrak dengan Revo, Jonathan membangun kanal YouTube yang kemudian berkembang pesat dan menjadi sumber pendapatan utama melalui iklan dan kerja sama sponsor.

Permasalahan muncul setelah Jonathan Liandi tidak lagi berada di bawah naungan tim Revo. Terdapat perbedaan persepsi mengenai kepemilikan dan hak pengelolaan kanal YouTube tersebut, apakah merupakan milik pribadi

---

<sup>11</sup> [www.ggwp.id](http://www.ggwp.id), e'sport, diakses 23 Januari 2026 pk1 1538

Jonathan sebagai individu atau menjadi bagian dari aset tim berdasarkan kontrak kerja yang pernah disepakati.

## 2. Analisis Hukum

Dari perspektif hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia, ada beberapa aspek penting yang dapat dikaji:

- Kepemilikan Hak Cipta atas Konten YouTube Berdasarkan Pasal 1 angka 3 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pencipta adalah seseorang yang secara sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Dalam konteks ini, Jonathan Liandi merupakan pihak yang secara langsung menciptakan konten video, baik berupa rekaman permainan, komentar, maupun materi hiburan lainnya.

Selanjutnya, Pasal 8 UU Hak Cipta menyatakan bahwa hak cipta timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. Dengan demikian, sejak konten video tersebut dibuat dan diunggah, hak cipta pada prinsipnya melekat pada Jonathan Liandi sebagai pencipta.

Namun, Pasal 34 UU Hak Cipta membuka kemungkinan bahwa hak cipta dapat dimiliki oleh pihak lain apabila ciptaan tersebut dibuat dalam hubungan kerja, sepanjang diperjanjikan lain dalam kontrak. Oleh karena itu, apabila kontrak antara Jonathan Liandi dan Revo secara tegas menyatakan bahwa seluruh konten yang dibuat selama masa kontrak menjadi milik tim, maka hak cipta dapat beralih kepada Revo.

Sebaliknya, apabila tidak terdapat klausul pengalihan hak cipta secara tegas, maka secara hukum hak cipta tetap berada pada pemain, sedangkan tim hanya dapat memperoleh hak penggunaan (lisensi) terbatas.

## 3. Dampak Praktis Sengketa HKI dalam Kontrak Pemain Esports bagi Pemain dan Industri

- Dampak Praktis bagi Pemain Esports
  - a. Hilangnya Kontrol atas Karya dan Aset Digital  
Salah satu dampak utama bagi pemain adalah potensi kehilangan kontrol atas karya dan aset digital yang dihasilkan selama masa kontrak. Konten video, akun YouTube, serta media sosial yang semula dibangun sebagai bagian dari personal branding dapat beralih pengelolaannya kepada tim apabila tidak diatur secara jelas dalam kontrak.

Hal ini berimplikasi pada berkurangnya kebebasan pemain dalam mengelola karier digitalnya setelah kontrak berakhir. Pemain berisiko kehilangan akses terhadap sumber pendapatan utama dari iklan dan kerja sama sponsor.

- b. Kerugian Ekonomi dan Ketergantungan pada Tim

Penguasaan konten dan akun oleh tim dapat menimbulkan kerugian ekonomi bagi pemain, karena hak atas monetisasi tidak sepenuhnya berada di tangan pemain. Dalam jangka panjang, pemain menjadi sangat bergantung pada kebijakan tim, baik dalam hal pembagian pendapatan maupun dalam pengembangan citra profesionalnya.

Kondisi ini dapat melemahkan posisi tawar pemain, terutama bagi pemain muda yang belum memiliki pemahaman hukum yang memadai.

- c. Ketidakpastian Status Hak Setelah Kontrak Berakhir

Sengketa seperti dalam kasus Jonathan Liandi menimbulkan ketidakpastian hukum mengenai status hak atas konten dan akun setelah kontrak berakhir. Pemain dapat menghadapi kesulitan dalam melanjutkan karier sebagai kreator konten independen karena terbatasnya akses terhadap aset digital yang telah dibangun sebelumnya.

- Dampak Praktis bagi Industri Esports

- a. Menurunnya Kepercayaan terhadap Manajemen Tim

Sengketa HKI antara pemain dan tim berpotensi menurunkan tingkat kepercayaan pemain terhadap manajemen tim esports. Apabila kontrak dianggap merugikan pemain, maka reputasi tim dapat menurun dan menyulitkan proses rekrutmen pemain berbakat di masa depan. Kepercayaan merupakan faktor penting dalam industri esports yang sangat bergantung pada kerja sama jangka panjang antara pemain dan organisasi.

- b. Hambatan terhadap Profesionalisme Industri

Kasus ini menunjukkan bahwa industri esports di Indonesia masih berada dalam tahap perkembangan dan belum sepenuhnya memiliki standar kontrak profesional, khususnya terkait pengaturan Hak Kekayaan Intelektual. Ketidakjelasan regulasi dan praktik kontrak yang tidak seragam dapat menghambat proses profesionalisasi industri esports. Dalam



jangka panjang, hal ini dapat mengurangi minat investor dan sponsor yang membutuhkan kepastian hukum dalam kerja sama komersial.

c. **Perlunya Standarisasi Kontrak dan Regulasi Khusus**

Dampak penting lainnya adalah meningkatnya kesadaran akan perlunya standarisasi kontrak pemain esports yang memuat klausul HKI secara rinci, termasuk:

- Kepemilikan hak cipta atas konten
- Pengelolaan akun media sosial
- Pembagian pendapatan monetisasi
- Batasan penggunaan nama dan citra pemain

Selain itu, kasus ini mendorong kebutuhan akan regulasi khusus esports yang mengintegrasikan aspek ketenagakerjaan dan Hak Kekayaan Intelektual agar tercipta kepastian hukum bagi seluruh pelaku industri.

#### **4. Perspektif Penyelesaian Sengketa Hak Kekayaan Intelektual dalam Kontrak Pemain Esports**

a. **Penyelesaian Berdasarkan Ketentuan Kontrak**  
Langkah pertama dalam penyelesaian sengketa adalah meneliti kembali klausul kontrak yang mengatur mengenai:

- Kepemilikan hak cipta atas konten
- Pengelolaan akun media sosial dan kanal YouTube
- Penggunaan nama dan citra pemain
- Klausul penyelesaian sengketa (dispute resolution clause)

Berdasarkan asas pacta sunt servanda sebagaimana diatur dalam Pasal 1338 KUH Perdata, perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi para pihak. Oleh karena itu, apabila kontrak telah secara tegas mengatur pengalihan atau pembagian hak HKI, maka penyelesaian sengketa harus mengacu pada ketentuan tersebut.

Namun, apabila kontrak tidak mengatur secara jelas atau mengandung multitafsir, maka dapat diterapkan prinsip interpretasi kontrak yang melindungi pihak yang lebih lemah, yaitu pemain, sebagai bentuk perlindungan terhadap ketidakseimbangan posisi tawar.

b. **Penyelesaian melalui Negosiasi dan Mediasi (Non-Litigasi)**

Jika Dalam praktik industri esports, penyelesaian sengketa melalui jalur non-litigasi lebih diutamakan karena bersifat

cepat, fleksibel, dan menjaga hubungan baik antar pihak.

1) **Negosiasi**

Para pihak dapat melakukan perundingan langsung untuk mencapai kesepakatan mengenai:

- Pengembalian pengelolaan akun kepada pemain
- Pembagian hak ekonomi dari konten yang telah dibuat
- Pengaturan ulang lisensi penggunaan konten dan identitas pemain

Negosiasi memungkinkan tercapainya solusi yang saling menguntungkan (win-win solution) tanpa merusak reputasi pemain maupun tim.

2) **Mediasi**

Apabila negosiasi tidak mencapai hasil, para pihak dapat menempuh mediasi dengan melibatkan pihak ketiga yang netral, seperti:

- Asosiasi esports
- Lembaga mediasi
- Federasi olahraga elektronik

Mediasi sejalan dengan ketentuan UU No. 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, yang mendorong penyelesaian sengketa perdata di luar pengadilan.

c. **Penyelesaian melalui Arbitrase**

Arbitrase merupakan mekanisme penyelesaian sengketa yang sering digunakan dalam kontrak bisnis dan olahraga profesional. Dalam konteks esports, arbitrase memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- Proses lebih cepat dibandingkan pengadilan
- Putusan bersifat final dan mengikat
- Kerahasiaan lebih terjaga

Apabila kontrak antara pemain dan tim memuat klausul arbitrase, maka para pihak wajib menyelesaikan sengketa melalui forum tersebut. Arbitrase dapat dilakukan di lembaga arbitrase nasional maupun internasional, tergantung kesepakatan para pihak.

d. **Penyelesaian melalui Jalur Litigasi (Pengadilan)**

Apabila jalur non-litigasi tidak menghasilkan penyelesaian, maka para pihak dapat mengajukan gugatan ke pengadilan, khususnya:

- Pengadilan Niaga untuk sengketa hak cipta
- Pengadilan Negeri untuk sengketa wanprestasi atau perbuatan melawan hukum

Dalam gugatan tersebut, pemain dapat menuntut:

- Pengakuan sebagai pemegang hak cipta
- Pengembalian pengelolaan akun
- Ganti rugi atas kerugian ekonomi

Namun, penyelesaian melalui litigasi memiliki kelemahan, yaitu:

- Proses panjang dan biaya tinggi
- Terbuka untuk umum sehingga berpotensi merusak reputasi
- Berisiko memutus hubungan profesional secara permanen.

## 5. Relevansi dengan Penelitian

Kasus sengketa Hak Kekayaan Intelektual antara Jonathan Liandi dan tim Revo memiliki relevansi yang sangat signifikan dengan penelitian ini karena secara nyata mencerminkan permasalahan hukum yang menjadi fokus utama kajian, yakni pengaturan dan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam kontrak kerja pemain esports di Indonesia. Kasus tersebut memperlihatkan bagaimana perkembangan industri esports yang sangat pesat tidak selalu diikuti oleh kesiapan perangkat hukum dan praktik kontraktual yang memadai, khususnya dalam mengatur kepemilikan hak cipta atas konten digital, pengelolaan akun media sosial, serta pemanfaatan nama dan citra pemain sebagai bagian dari kegiatan komersial. Dalam kasus ini, muncul ketidakjelasan mengenai apakah konten video yang dihasilkan selama masa kontrak merupakan milik pribadi pemain sebagai pencipta atau menjadi aset tim sebagai pemberi kerja, serta siapa yang berhak mengelola akun YouTube dan menikmati hasil monetisasi dari aktivitas tersebut. Permasalahan tersebut sangat sejalan dengan rumusan masalah penelitian yang mengkaji kedudukan hukum pemain esports dalam hubungan kontraktual dan bentuk perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual yang melekat pada diri pemain sebagai kreator sekaligus atlet profesional.

Dari sudut pandang teori perjanjian, kasus ini memperlihatkan bahwa kontrak kerja pemain esports pada dasarnya tunduk pada asas kebebasan berkontrak dan asas pacta sunt servanda sebagaimana diatur dalam Pasal 1338 KUH Perdata, namun dalam praktiknya asas tersebut sering kali berjalan tidak seimbang karena adanya perbedaan posisi tawar antara pemain dan organisasi esports. Pemain, khususnya pemain muda atau pemain yang baru memasuki dunia profesional, cenderung berada pada posisi yang lebih lemah sehingga menerima klausul kontrak tanpa memahami sepenuhnya implikasi

hukum terhadap hak cipta, hak ekonomi, dan hak atas identitas dirinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kontrak tidak selalu menjadi instrumen perlindungan hukum, melainkan justru dapat menjadi sumber kerugian apabila disusun tanpa prinsip keadilan dan keseimbangan. Dalam konteks inilah penelitian ini menjadi relevan karena berupaya menilai sejauh mana kontrak pemain esports mampu memberikan perlindungan yang proporsional terhadap hak-hak pemain.

Dari perspektif teori perlindungan hukum, kasus Jonathan Liandi menegaskan pentingnya peran hukum dalam melindungi pihak yang lebih lemah dalam hubungan kerja modern yang bersifat kreatif dan digital. Perlindungan hukum tidak hanya berkaitan dengan pemberian upah dan jaminan kerja, tetapi juga mencakup perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual sebagai sumber utama pendapatan dan keberlanjutan karier pemain. Konten digital, akun media sosial, serta personal branding merupakan aset tidak berwujud yang memiliki nilai ekonomi tinggi, sehingga kehilangan kontrol atas aset tersebut dapat berdampak langsung terhadap masa depan profesional pemain setelah kontrak berakhir. Dengan demikian, penelitian ini relevan karena mengkaji perlindungan hukum tidak hanya dalam kerangka ketenagakerjaan konvensional, tetapi juga dalam konteks industri kreatif digital yang memiliki karakteristik khusus.

Selanjutnya, dari perspektif teori Hak Kekayaan Intelektual, kasus ini memperlihatkan adanya ketegangan antara prinsip bahwa pencipta adalah pemegang hak cipta dengan praktik hubungan kerja yang sering kali mengalihkan hak tersebut kepada pemberi kerja. UU Hak Cipta memang membuka kemungkinan pengalihan hak dalam hubungan kerja, namun pengalihan tersebut harus dinyatakan secara tegas dalam perjanjian. Ketidakjelasan klausul dalam kontrak Jonathan Liandi menunjukkan bahwa norma hukum positif belum sepenuhnya diinternalisasi dalam praktik kontraktual esports. Hal ini menjadi sangat relevan bagi penelitian yang bertujuan menganalisis kesesuaian antara ketentuan normatif dalam peraturan perundang-undangan dengan praktik industri esports di Indonesia.

Relevansi kasus ini juga tampak dari tujuan penelitian yang berupaya merumuskan model pengaturan kontrak pemain esports yang mampu memberikan kepastian hukum dan perlindungan HKI yang memadai. Melalui analisis kasus Jonathan Liandi, penelitian ini memperoleh gambaran empiris mengenai kelemahan kontrak yang berlaku saat ini, khususnya ketiadaan pengaturan rinci mengenai kepemilikan konten, pengelolaan akun, pembagian pendapatan

monetisasi, serta penggunaan identitas pemain setelah berakhirnya kontrak. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar penting bagi penyusunan rekomendasi hukum yang bersifat aplikatif, baik bagi organisasi esports, pemain, maupun pembuat kebijakan.

Selain itu, apabila penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan pendekatan kasus, maka kasus Jonathan Liandi merupakan bahan kajian yang sangat relevan karena memberikan ilustrasi nyata mengenai kesenjangan antara hukum yang seharusnya berlaku (*das sollen*) dengan praktik yang terjadi di lapangan (*das sein*). Kasus ini menunjukkan bahwa meskipun perangkat hukum mengenai hak cipta dan perjanjian telah tersedia, penerapannya dalam industri esports masih menghadapi berbagai kendala, baik dari sisi pemahaman para pihak maupun dari sisi ketiadaan regulasi khusus esports. Dengan menjadikan kasus ini sebagai bagian dari analisis, penelitian tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga memiliki dimensi empiris yang memperkuat argumentasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kasus sengketa HKI antara Jonathan Liandi dan tim Revo memiliki relevansi yang sangat erat dengan penelitian ini karena secara langsung menggambarkan problematika utama yang dikaji, yaitu perlindungan dan pengaturan Hak Kekayaan Intelektual dalam kontrak kerja pemain esports. Kasus ini tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi permasalahan, tetapi juga sebagai pijakan analitis untuk menilai efektivitas hukum yang berlaku, mengidentifikasi kelemahan praktik kontraktual, serta merumuskan rekomendasi hukum bagi pengembangan regulasi dan profesionalisme industri esports di Indonesia..

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Bentuk pelaksanaan perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual pemain e'sports harus dengan tegas tertera dalam kontrak kerja bahwa keseimbangan hak dan kewajiban antara hak pengembang, tim dan pemain e'sports di Indonesia. Karena "keseimbangan hak dan kewajiban" adalah wujud suatu perlindungan hukum yang ideal. Demikian halnya dalam suatu permainan e'sports di Indonesia yang harus memberikan perlindungan hukum yang proporsional kedua pihak yaitu pemain e'sports dan pengembang e'sports.
2. Faktor-faktor yang menyebabkan ketidakseimbangan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) pemain E'Sports dalam kontrak kerja, dimana Hak

cipta pengembang gim sering kali berbenturan dengan hak ekonomi dan kreativitas pemain, sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum. Banyak kontrak hanya mengatur aspek gaji, bonus, dan kewajiban bermain, namun belum memberikan ruang yang cukup untuk melindungi karya turunan pemain, seperti konten *streaming*, *merchandise*, atau hak citra diri. Hal ini menimbulkan ketidakseimbangan posisi antara tim dan pemain, serta membuka peluang terjadinya penyalahgunaan hak.

### B. Saran

1. Perlu adanya regulasi khusus terkait industri eSports di Indonesia yang mengatur kontrak kerja, perlindungan hak cipta, dan hak kekayaan intelektual pemain. Dalam hal ini Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) bersama Pengurus Besar eSports Indonesia (PB ESI) dapat berkolaborasi menyusun pedoman resmi mengenai penggunaan aset digital dalam turnamen maupun konten komunitas.
2. Untuk memenuhi bentuk perlindungan hukum dalam permainan e'sport (terutama dalam turnamen e'sports di Indonesia), perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai bentuk model kontrak kerja yang ideal dalam eSports di Indonesia yang dapat memberikan keseimbangan hak dan kewajiban antara pemain e'sport dan pengembang e'sport.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku Teks :

- Arifin, S. (2012). *Pengantar Hukum Indonesia*. Medan: Medan area University Press.
- Ali, A. (2015). *Menguak Tabir Hukum Edisi 2*. Penerbit Kencana Jakarta.
- Bahasa, T. p. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi kedua, cet. 1*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamali, A. (2006). *Pengantar Ilmu Hukum Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Hadhikusuma, R. T. (1996). *Pengertian pokok hukum perusahaan: bentuk-bentuk perusahaan yang berlaku di Indonesia*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Hadi, S. (2005). *Methodology Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit UGM.
- Marelić, M., & Vukušić, D. (2019). *Esports: Definition and social implications. Exercise and quality of life, 11*(2), 47-54.
- Marzuki, P. M. (2005). *Penelitian Hukum. Edisi Pertama Cetakan ke-2*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Mertokusumo, S. (1996). *Penemuan Hukum: Suatu Pengantar*. Jakarta: Liberty.
- Muchsin. (2003). *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Owen, A., Solomon, M., & Anderson, G. (2025). The Role of Legal Pluralism in Regulating Emerging Esports: Balancing Informal Gaming Cultures, Sports Law, and Commercial Interests.
- Rizkia, N. D., & Fardiansyah, H. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Rahardjo, S. (2010). *Penegakan hukum progresif*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Rahardjo, S. (2006). *Ilmu Hukum Cetakan VI*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Raharjo, S. (2000). *Ilmu Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Ramadhan, C., Siregar, F. Y., & Wibowo, B. F. (2023). *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*. Medan: Universitas Medan Area Press.
- Sofie, Y. (2002). *Pelaku Usaha, Konsumen dan Tindak Korporasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Soekanto, S., & Mamudji, S. (2001). *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat, Edisi 1*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wijayanti, A. (2009). *Hukum ketenagakerjaan pasca reformasi*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wilk, K. (1950). *The Legal Philosophies of Lask, Radbruch, and Dabin*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Werder, K. (2022). Esport. *Business & Information Systems Engineering*, 64(3), 393-399.
- Windholz, E. (2020). Governing Esports: Public policy, regulation and the law. *Sports Law E-Journal*, 1(1).

#### **Jurnal Ilmiah :**

- La Porta, R., Lopez-de-Silanes, F., Shleifer, A., & Vishny, R. (2000). Investor protection and corporate governance. *journal of financial economics*, 3-27.
- Setiono. (2004). Rule of law (supremasi hukum). *Jurnal Hukum*.

#### **Peraturan Perundang-undangan :**

- Undang-Undang Dasar Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan
- Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan WTO

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

#### **Website :**

[www.esportpremierleague.com](http://www.esportpremierleague.com)

[www.esportpremierleague.com](http://www.esportpremierleague.com)

[www.wipo.com](http://www.wipo.com)