



Perlindungan Hukum bagi Atlet E-Sport Muda dalam Konteks Eksploitasi Akademik: Perspektif Undang-Undang dan Peraturan PBESI

Legal Protection for Young E-Sport Athletes in the Context of Academic Exploitation: A Perspective of PBESI Laws and Regulations

Anggelita Hanryanti
202040100009

PROPOSAL SKRIPSI

Program Studi Hukum
Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Bulan Mei, Tahun 2023

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Judul : Perlindungan Hukum bagi Atlet E-Sport Muda dalam Konteks Eksploitasi Akademik: Perspektif Undang-Undang dan Peraturan PBESI
Nama Mahasiswa : Anggelita Hanryanti
NIM : 202040100009

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing
Mochammad Tanzil Multazam, S.H., M.Kn.
NIDN. 00000000

Diketahui oleh

Ketua Program Studi
Noor Fatimah Mediawati, S.H., M.H.

NIDN. 000000000

Tanggal Pengesahan
(-/Mei/2023)

DAFTAR ISI

A. Bagian Pengesahan

1. Sampul
2. Lembar Pengesahan
3. Daftar Isi

B. Bagian Isi

1. Judul
2. Pendahuluan
3. Rumusan Masalah
4. Pertanyaan Penelitian
5. Kategori SDGs
6. Metode
- 7. Jadwal Penelitian**

Perlindungan Hukum bagi Atlet E-Sport Muda dalam Konteks Eksploitasi Akademik: Perspektif Undang-Undang dan Peraturan PBESI

I. Pendahuluan

E-sport merupakan suatu olahraga baru di bidang elektronik yang melibatkan kompetisi permainan video game. Saat ini, e-sport telah menjadi fenomena global yang semakin populer dan banyak digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa[1]. Antusiasme terhadap e-sport semakin tinggi, sehingga tidak mengherankan jika terdapat atlet-atlet muda yang bergabung dalam perusahaan e-sport untuk mengembangkan minat mereka terhadap dunia game[2]. Perusahaan-perusahaan tersebut melihat potensi dan bakat yang dimiliki oleh atlet-atlet muda ini, dan mereka memberikan dukungan dan pelatihan untuk mengasah keterampilan mereka dalam kompetisi e-sport.

Di Indonesia, saat ini peraturan mengenai e-sport masih terbatas pada pelaksanaan kegiatan e-sport itu sendiri[3]. Belum ada regulasi yang secara khusus mengatur lamanya jam bermain bagi atlet e-sport, terutama untuk atlet e-sport muda yang masih bersekolah[4]. Kondisi ini dapat menjadi celah terjadinya eksploitasi jam akademik[5]. Perusahaan-perusahaan e-sport dapat dengan bebas mengatur jam bermain atlet sesuai keinginan mereka tanpa mempertimbangkan hak akademik yang seharusnya dijamin.

Dari salah satu penelitian yang membahas mengenai perlindungan hukum bagi atlet e-sport yang masih di bawah umur, dengan mempertimbangkan status mereka sebagai pekerja anak. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk memberikan perlindungan hukum yang kuat kepada atlet e-sport muda, sehingga mereka dapat terhindar dari eksploitasi jam kerja yang berlebihan. Sebagai pekerja anak, atlet e-sport muda rentan mendapatkan situasi di mana mereka dapat dieksploitasi dalam hal jam kerja yang tidak wajar. Penelitian tersebut juga bertujuan untuk menyoroti pentingnya perlindungan hukum bagi atlet e-sport muda, sehingga mereka dapat menjalani karir mereka dengan seimbang antara prestasi olahraga dan pendidikan yang layak[6].

Meskipun telah banyak penelitian mengenai e-sport, belum ada penelitian yang secara spesifik membahas bentuk perlindungan hukum bagi atlet e-sport muda yang masih bersekolah. Agar terhindar dari eksploitasi terhadap hak akademik, perlindungan hukum yang memadai sangat dibutuhkan dalam menjaga keseimbangan antara karir e-sport dan pendidikan[7]. Tanpa adanya perlindungan yang memadai, atlet e-sport muda lebih berisiko mengalami eksploitasi yang dapat merugikan hak akademik mereka. Sehingga perlu dilakukan penelitian yang mendalam untuk mengidentifikasi bentuk perlindungan hukum yang sesuai untuk atlet e-sport di bawah umur, dengan memperhatikan hak akademik mereka.

Penelitian ini penulis akan membahas perlunya tindakan hukum untuk melindungi hak akademik para atlet e-sport muda, terutama mereka yang masih bersekolah. Sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam undang-undang Hak Asasi Manusia, khususnya hak anak, setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Dalam konteks e-sport, penting untuk memastikan bahwa atlet muda tetap dapat mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan mereka[8]. Penel

itian ini akan menggunakan pendekatan undang-undang tentang hak asasi manusia dan peraturan yang ditetapkan oleh PBESI (Persatuan Olahraga Elektronik Seluruh Indonesia) mengenai pelaksanaan kegiatan e-sport.

Rumusan masalah :

Belum adanya undang-undang yang mengatur tentang e-sport sehingga kasus eksploitasi dapat terjadi kapan saja terlebih lagi pada anak-anak.

Pertanyaan penelitian :

Bagaimana bentuk perlindungan hukum pemerintah dalam melindungi atlet e-sport dibawah umur dari eksploitasi akademik?

Kategori SDGs: Sesuai dengan kategori SDGs 04 <https://sdgs.un.org/goals/goal4>

II. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif yaitu dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statue approach*). Misalnya dengan menggunakan pendekatan Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia yang menyebutkan bahwa setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, dan juga menggunakan pendekatan Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) No: 034/PB-ESI/B/VI/2021 mengenai pelaksanaan kegiatan e-sport. Pendekatan perundang-undangan ini digunakan untuk melakukan analisis terkait upaya apa saja yang perlu dilakukan pemerintah untuk melindungi atlet e-sport muda agar tidak mendapatkan eksploitasi. Penelitian ini menggunakan data primer yaitu bersumber dari undang-undang dan data sekunder yang bersumber dari jurnal nasional buku hukum dan artikel yang membahas topik terkait.

III. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian sebagaimana bisa dilihat pada gambar 1.

No.	Tahap dan Kegiatan Penelitian	Waktu (Bulan)					
		1	2	3	4	5	6
1.	Persiapan Menyusun Proposal						
2.	Pengumpulan Data Mengumpulkan Data Primer dan Sekunder						
3.	Pengolahan dan Analisis Data						
4.	Penyusunan Laporan						
5.	Dan Lain-lain						

Gambar 1. Jadwal penelitian

Referensi

[1] A. T. Admaja dan Y. A. Saputro, "PERKEMBANGAN E-SPORT PADA PELAJAR REMAJA USIA 13-16 TAHUN PADA MASA PANDEMI COVID-19," *J. Phys. Health Recreat. JPHR*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Nov 2021, doi: 10.55081/jphr.v2i1.521.

- [2] “Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi Dan Regulasi Di Indonesia | Prasetya | JOSEPHA: Journal of Sport Science And Physical Education.” <http://journal.stkipmanetalino.ac.id/index.php/JOSEPHA/article/view/154> (diakses 15 Mei 2023).
- [3] “034.PERATURAN PBESI 04 agustus 2021.pdf.” Diakses: 10 Mei 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://pbsi.org/files/034.PERATURAN%20PBESI%2004%20agustus%202021.pdf>
- [4] “LITERATURE REVIEW-. DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PENGGUNANYA | SENMABIS: Conference Series.” <https://prosiding.senmabis.nusaputra.ac.id/article/view/97> (diakses 8 Mei 2023).
- [5] C. Maulidea dan A. Mahyani, “PENCEGAHAN PEMBAJAKAN ATLET E-SPORTS MELALUI PERLINDUNGAN HUKUM KEPADA TIM E-SPORTS,” *Bur. J. Indones. J. Law Soc.-Polit. Gov.*, vol. 2, no. 3, hlm. 760-782, Des 2022, doi: 10.53363/bureau.v2i3.61.
- [6] I. P. S. Agung, “Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-Sports Dibawah Umur Sebagai Pekerja Anak,” skripsi, UNIVERSITAS AIRLANGGA, 2020. doi: 10/10.%20KESEDIAAN%20PUBLIKAS.pdf.
- [7] “PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEKERJA ANAK BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 13 TAHUN 2003 TENTANG KETENAGAKERJAAN | Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum.” <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/52957> (diakses 15 Mei 2023).
- [8] S. Lutfiwati, “Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi,” *ANFU SINA J. Psychol.*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Des 2018, doi: 10.24042/ajp.v1i1.3643.