



---

## PERLINDUNGAN HAK UPAH PEMAIN PROFESIONAL GAME ONLINE: ANALISIS PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN KETENAGAKERJAAN

*Protection Of Wage Rights Of Professional Players Of Online Games: Analysis Of Labor Laws And Regulations*

<sup>1)</sup>Muzhaffar Manaaf, <sup>2)</sup>Holyness N Singadimedja, <sup>3)</sup>Rafan Darodjat

<sup>1,2,3</sup> Universitas Padjajaran, Indonesia

\*Email: <sup>1)</sup>[muzhaffarmanaaf01@gmail.com](mailto:muzhaffarmanaaf01@gmail.com), <sup>2)</sup>[holyness@unpad.ac.id](mailto:holyness@unpad.ac.id), <sup>3)</sup>[g.rafandarajat@gmail.com](mailto:g.rafandarajat@gmail.com)

\*Correspondence: <sup>1)</sup>Muzhaffar Manaaf

---

DOI:

10.59141/comserva.v3i4.935

### ABSTRAK

Perkembangan zaman dan teknologi membawa banyak perubahan dalam berbagai sektor industri. Pemain Profesional Game Online atau Professional Player adalah orang yang bekerja di bidang esports dengan menggunakan keahliannya dalam bermain Game Online serta memiliki kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan berdasarkan pada perjanjian antara Professional Player dengan pihak Perusahaan esports atau Manajemen tim. Professional Player memiliki hubungan kerja sebagaimana yang diatur pada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dengan terpenuhinya tiga unsur adanya pekerjaan, perintah, dan upah. penulisan ini menggunakan Metode pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pendekatan yuridis normatif yakni dengan mencari, meninjau, dan menganalisis data sekunder yang berhubungan dengan materi penelitian meliputi hukum primer, bahan hukum sekunder, serta bahan hukum tersier. Penelitian ini melakukan pengumpulan data kualitatif melalui metode wawancara (interview) dengan para pelaku esports melalui komunikasi satu arah secara verbal kemudian dituangkan dalam bentuk kalimat agar dapat menjadi kumpulan data yang berkualitas untuk membantu peneliti dalam melakukan analisis data. Penelitian ini melakukan pengumpulan data kualitatif melalui metode wawancara (interview) dengan para pelaku esports. Berdasarkan hasil penulisan menunjukkan bahwa pelaksanaan esports di Indonesia masih berkembang dan belum terdapat peraturan-peraturan hukum yang mengatur dengan jelas.

**Kata kunci:** Perlindungan Hak Upah; Pemain; Profesional; Game Online; Ketenagakerjaan.

### ABSTRACT

The development of the times and technology brings many changes in various industry sectors, Professional Online Game Players or Professional Players are people who work in the field of esports by using their expertise in playing Online Games and have obligations that must be carried out based on agreements between Professional Players and esports companies or team management. Professional Players have an employment relationship as regulated in Law Number 13 of 2003 concerning Manpower with the fulfillment of three elements of work, orders, and wages. This writing uses The approach method used in this research is a normative juridical approach method, namely by searching, reviewing, and analyzing secondary data related to research material including primary law, secondary legal material, and tertiary legal material. This study

*conducted qualitative data collection through interview methods with esports players through verbal one-way communication and then poured into sentence form so that it can become a quality data set to assist researchers in conducting data analysis. This study conducted qualitative data collection through interview methods with esports players. Based on the results of the writing, it shows that the implementation of esports in Indonesia is still developing and there are no clear legal regulations.*

**Keywords:** *Protection of Wage Rights; Player; Professional; Online Games; Employment.*

---

## **PENDAHULUAN**

Hukum ketenagakerjaan sebagaimana pendapat ahli hukum Molenaar yaitu hukum dalam ketenagakerjaan adalah hukum yang berlaku pada pengaturan hubungan antara buruh dan majikan, buruh dengan buruh, dan buruh dengan pengusaha (Asyhadie et al., 2019) (Ramli, 2020) (Hanifah, 2020). Hal itu berkenaan dengan perkembangan ketenagakerjaan yang harus dapat memenuhi hak-hak tenaga kerja sesuai dengan Sila ke-5, yaitu keadilan sosial sebagaimana yang tertuang juga dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada Pasal 27 ayat (2) berbunyi: “Tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan.”

Konstitusi telah mengamanatkan bahwa seharusnya setiap Warga Negara Indonesia mempunyai hak pekerjaan dan mendapatkan penghasilan yang layak (Permatasuri & Judge, 2023). Perlindungan tenaga kerja haruslah diperhatikan dalam pelaksanaannya untuk mendukung perangkat dan sistem kebijakan, peraturan dan praktik yang bertujuan melindungi hak dan kepentingan pekerja baik itu modern dan konvensional (Putri Anjulika, 2023). Tujuan dari adanya perlindungan tenaga kerja yaitu untuk terjaminnya hubungan kerja yang sehat tanpa adanya tekanan dari pihak yang berkuasa terhadap pihak yang dibawah kuasa. Perkembangan zaman membuat pekerjaan yang tersedia tidak hanya sebagai pegawai kantor dan pegawai lapangan saja, melainkan dengan adanya kemajuan teknologi memunculkan beragam jenis pekerjaan dalam dunia hiburan, seperti halnya pada bidang e-Sports.

E-Sports merupakan suatu olahraga elektronik yang bersifat digital, dimana kegiatan kompetitifnya menggunakan platform video game yang penyelenggaraannya dapat dengan bantuan jejaring online maupun offline. Titik awal lahirnya e-sports berawal dari para mahasiswa di Universitas Stanford pada tahun 1972 yang pada saat itu mengadakan kompetisi berupa pertandingan video game yang berjudul Spacewar dengan memperebutkan hadiah berupa 1 tahun gratis berlangganan majalah Rolling Stone (Atri Waldi, 2018). Kemudian, terdapat kompetisi sebagai salah satu event video game yang sudah mulai terorganisir dengan rapih pada saat diberlangsungkannya Turnamen Space Invaders Atari yang diselenggarakan pada tahun 1980 dengan menarik minat lebih dari 10.000 orang dari seluruh wilayah pada saat acara tersebut diselenggarakan. Meskipun Space Invaders Atari bukan merupakan kompetisi yang diadakan pertama kali, akan tetapi turnamen tersebut merupakan yang pertama dalam mencakup jumlah minat peserta yang cukup besar (Hasan, 2023). Olahraga merupakan kegiatan fisik yang dilakukan oleh manusia untuk menjaga kesehatan tubuh dan memperoleh kebugaran fisik (Sari et al., 2020). Olahraga selain berfungsi untuk menjaga kesehatan juga dapat menjadi sarana untuk melaksanakan kompetisi, memperoleh penghargaan, dan mengembangkan kemampuan fisik dan mental. Kompetisi olahraga juga menjadi bagian penting bagi kehidupan manusia sejak zaman dahulu. Seiring dengan kemajuan zaman, e-sports menjadi semakin berkembang sehingga kompetisinya pada saat ini dapat diselenggarakan melalui platform game online yang tersedia pada media personal

computer maupun smartphone. Perkembangan game online memberikan peluang untuk memperoleh keuntungan sehingga perusahaan dan organisasi mulai melakukan investasi terhadap dunia e-sports dengan berpartisipasi dalam pembentukan tim, membuat kontrak dengan pemain profesional, atau menjadi sponsor dalam acara-acara tertentu (Mulachela et al., 2020) (Artahsasta & Junaedi, 2020).

Amerika Serikat pada tahun 2013 memberikan Visa P-1 terhadap atlet e-sports sebagai atlet perorangan. Riot sebagai perusahaan pengembang game kompetitif League of Legends” memberikan dukungan terhadap pemain profesional untuk mendapatkan haknya sebagai atlet profesional (Ramadhan, 2022). Visa P-1 merupakan kategori yang diberikan untuk atlet, baik secara perorangan bagian dari grup atau tim dengan menerapkan tingkat kinerja yang diakui secara internasional, selain diperuntukan atlet profesional, juga dapat diberikan kepada pelatih, anggota liga, atau asosiasi asing. Klasifikasi Visa P-1 juga berlaku bagi atlet amatir yang datang sementara ke Amerika Serikat baik secara individu maupun bagian dari grup (Charge, 2021).

Pemain profesional yang tergabung dalam klub tentunya akan bermain secara totalitas. Mengeluarkan tenaga, waktu, dan pikiran untuk memiliki performa yang terbaik, pemilik/pemilik saham klub pun mempekerjakan pemain profesional untuk mendapatkan suatu keuntungan. Latar belakang penulis untuk meneliti hal ini untuk melihat dari segi keadilan mengenai pembayaran upah bagi pemain profesional, sehingga dapat menghidupkan e-sport di Indonesia.

## **METODE**

Penelitian menggunakan gambaran teori-teori hukum kemudian dianalisis berdasarkan seluruh data yang didapatkan melalui buku, artikel dan jurnal ilmiah serta didukung dengan sumber-sumber lain yang relevan terkait esports. Penelitian menggunakan gambaran teori-teori hukum lain untuk memperkaya analisis data yang diperoleh. Analisis data dilakukan berdasarkan seluruh data yang didapatkan melalui buku, artikel, jurnal ilmiah, dan sumber-sumber lain yang relevan terkait esports. Metode pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pendekatan yuridis normativ yakni dengan mencari, meninjau, dan menganalisis data sekunder yang berhubungan dengan materi penelitian meliputi hukum primer, bahan hukum sekunder, serta bahan hukum tersier. Penelitian ini melakukan pengumpulan data kualitatif melalui metode wawancara (interview) dengan para pelaku esports melalui komunikasi satu arah secara verbal kemudian dituangkan dalam bentuk kalimat agar dapat menjadi kumpulan data yang berkualitas untuk membantu peneliti dalam melakukan analisis data. Penelitian ini melakukan pengumpulan data kualitatif melalui metode wawancara (interview) dengan para pelaku esports. Wawancara dilakukan secara satu arah secara verbal dan direkam untuk kemudian ditranskrip dan dituangkan dalam bentuk kalimat. Data wawancara tersebut digunakan sebagai kumpulan data yang berkualitas untuk membantu peneliti dalam melakukan analisis data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Hak Upah Pemain Profesional Game Online**

Dunia digital berkembang sangat pesat, sehingga merobah paradigma olahraga yang sebatas dengan kemampuan fisik sebelumnya (Hasanuddin et al., 2022). Sekarang olahraga tidak hanya sebatas kemampuan fisik dan fikiran, tetapi juga ada olahraga game online atau yang dikenal dengan e-sport. Games online didefinisikan sebagai jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (Surbakti, 2017).

Menurut penulis game online adalah permainan digital dengan perangkat apapun, yang dijalankan secara berinteraksi dengan manusia menggunakan jaringan teknologi informasi. Perkembangan game online menjadi komoditas baru yang tidak hanya sebatas perusahaan software dan hardware melakukan pengembangannya. Game Online pada saat ini memunculkan bisnis baru, yaitu klub e-sports. Klub e-sports seperti halnya klub sepakbola yang memiliki manajemen untuk memberikan performa terbaik dalam pertandingan, klub ini pun dalam kegiatannya memiliki sponsor dan berkompetisi untuk mendapatkan hadiah.

Pada praktiknya, atlet e-sports bekerja dengan melakukan kegiatan-kegiatan seperti latihan, turnamen, dan menghadiri acara-acara tertentu yang berkaitan dengan e-sports. Para atlet e-sports tersebut melakukan seluruh kegiatannya dengan nama perusahaan atau club e-sports berdasarkan terdapat hubungan kerja yang timbul karena terdapat kontrak yang disepakati. Adapun, hubungan kerja sebagaimana dijelaskan pada Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan pada Pasal 1 angka 8 dijelaskan: "Hubungan Kerja adalah hubungan antara pengusaha dengan Pekerja/Buruh berdasarkan Perjanjian Kerja yang mempunyai unsur pekerjaan, upah, dan perintah".

Berdasarkan kegiatan tersebut, sudah menjadi hal yang lumrah bagi para atlet e-sports mendapatkan upah atau bayaran atas kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan untuk kepentingan perusahaan. Hal itu sesuai dengan ketentuan yang terdapat pada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan dan Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 tentang Pengupahan. Sebagaimana disebutkan pada Undang-Undang Ketenagakerjaan Pasal 88 ayat (1) bahwa setiap pekerja/buruh berhak memperoleh upah/penghasilan yang dapat memberikan kehidupan layak bagi kemanusiaan. Pada PP Nomor 36 tahun 2021 tentang Pengupahan pada Pasal 55 ayat (1) disebutkan bahwa "Pengusaha wajib membayar upah pada waktu yang telah diperjanjikan antara pengusaha dengan pekerja/buruh. Para atlet e-sports juga memiliki hak untuk mendapatkan upah mereka sesuai dengan ketentuan upah minimum yang berlaku pada saat itu (Khakim, 2016).

Penulis melakukan pengumpulan data secara kualitatif dengan mewawancarai beberapa pihak yang bekerja di bidang esports.

SF merupakan professional player amatir yang sering mengikuti dan sudah mendapatkan berbagai Achievement di Game Online Valorant (PC) dari tim esports KZ, pada saat dilakukan wawancara dengan SF pada tanggal 21 Juli 2023, SF memberitahukan bahwa sudah bergabung dengan dunia esports sejak usia 15 tahun dan sudah bergabung saat ini selama 3 tahun. Pada saat bergabung dengan esports tidak adanya penanda tanganan perjanjian secara tertulis melainkan hanya kesepakatan antara player dengan pihak manajemen melalui obrolan Whatsapp. Pada saat penulis bertanya kepada SF terkait benefit yang didapatkan selama bergabung dengan manajemen KZ SF menjawab bahwa selama bergabung dengan KZ benefit yang didapatkan yaitu setiap kompetisi yang memerlukan uang pendaftaran dibayarkan oleh pihak manajemen dengan perhitungan apabila mendapatkan juara pembagiannya yaitu 30% untuk manajemen dan 70% dibagi rata dengan anggota tim lainnya serta sudah menjadi kesepakatan antara pihak manajemen dengan player. Apabila pelaksanaan kompetisi tersebut secara online, maka hasil hadiah dari memperoleh juara diberikan seluruhnya menjadi hak professional player 100%. Selain itu, SF memberitahukan bahwa pada saat bergabung dengan manajemen esports sebelum KZ yaitu AA sama sekali tidak memberikan benefit berupa akomodasi yang tidak sesuai dengan kesepakatan awal.

HN merupakan professional player yang bergabung di industri esports serta langsung bergabung dengan perusahaan esports EV di tahun 2017. EV sendiri merupakan perusahaan esports

yang cukup besar di Indonesia. HN menjelaskan mengenai tahapannya bergabung dengan EV yaitu berawal dari YN salah satu karyawan perusahaan EV yang mengajak bergabung sebagai salah satu Professional Player di salah satu divisi. Pada saat HN bergabung dengan EV esports berawal dari trial selama 3 (tiga) bulan. Adapun, benefit yang didapatkan saat ini oleh HN yaitu:

1. Tempat tinggal (Gaming House);
2. Fasilitas Internet WiFi;
3. Makan 3x Sehari;
4. Transportasi (Jika ada pertandingan offline);
5. Tiket Pesawat dan Uang Saku.

Pada saat memenangkan juara BoV dikarenakan belum menjalin hubungan kerja dengan pihak e-sports manapun, maka HN dengan anggota Professional Player lainnya mendapatkan nominal hadiah secara menyeluruh langsung dari pihak pengembang Game Online tersebut berbeda dengan saat ini yaitu adanya potongan sebesar 25%-30% untuk diberikan kepada pihak e-sports dan sisanya dibagikan kepada Professional Player (Sudah dipotong pajak).

HN memberikan informasi bahwa pengalaman menjadi professional player dibidang e-sports sama halnya seperti bekerja sebagai karyawan kantor dikarenakan terdapatnya hubungan kerja antara HN selaku professional player dengan pihak e-sports selaku perusahaan pemberi kerja. Adapun sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan bahwa unsur hubungan kerja terdiri dari tiga hal yaitu:

1. Adanya Pekerjaan;
2. Adanya Perintah;
3. Adanya Upah

Unsur-unsur diatas berdasarkan hasil wawancara penulis dengan HN dikarenakan pada saat bergabung dengan e-sports HN mendapatkan pekerjaan sebagai professional player atau atlet e-sports, serta adanya perintah yang diberikan oleh perusahaan e-sports seperti melakukan Latihan, mengikuti ajang kejuaraan baik nasional maupun internasional, dan mendapatkan gaji bulanan. Berdasarkan hal tersebut maka, dapat diketahui bahwa professional player bekerja dengan cara melakukan kegiatan-kegiatan yang sudah disepakati antara pihak individu atau tim selaku professional player e-sports pekerja dengan pihak perusahaan e-sports sebagai pemberi kerja.

MY selaku Ex-Professional Player yang sempat aktif di salah satu Game Online pada tahun 2018-2019 (Satu Tahun) memberikan beberapa informasi terkait pengalamannya di bidang e-sports. Pengalaman MY di bidang e-sports yaitu mendapatkan pihak perusahaan dengan manajemen yang cukup rapih yaitu:

1. Terdapat Surat Perjanjian Kerja;
2. Terdapat Atasan (Pihak Manajemen);
3. Terdapat Perintah dan Larangan;

Perjanjian kerja antara pihak perusahaan e-sports dengan MY yaitu terdapat Perintah dan Larangan yaitu:

1. Tidak boleh membawa nama perusahaan tanpa adanya izin dari pihak perusahaan;
2. Wajib melakukan Latihan untuk mendapatkan kemenangan pada saat melaksanakan kompetisi kejuaraan atau Achivement;
3. Tidak boleh mendahulukan Announcement (Pemberitahuan) melalui Social Media sebelum pihak perusahaan yang memberikan Announcement terlebih dahulu.



MY menjelaskan mengenai hal yang paling berkesan bagi dirinya yaitu pada saat berhasil meraih Champions (Juara 1) pada kejuaraan nasional dari salah satu Game Online MOBA dan memperoleh hadiah senilai Rp. 500,000,000 (Lima Ratus Juta Rupiah) dan kemudian melanjutkan BootCamp ke Thailand dengan biaya dari Publisher Game dan menghadiri tournament ke Las Vegas Amerika Serikat. MY memberitahukan bahwa VISA yang didapatkan oleh MY dan anggota tim lainnya pada saat itu VISA Kerja akan tetapi sampai mendaftarkan tiga kali namun adanya penolakan, sehingga membuat MY tidak dapat menghadiri tournament yang dilaksanakan sehingga hanya tiga orang dari timnya saja yang mendapatkan VISA tersebut.

Sejauh ini belum ada regulasi yang secara *lex specialis* mengatur mengenai pengupahan pemain professional game online, akan tetapi penulis akan memberikan suatu terobosan berdasarkan prinsip perlindungan hak tenaga kerja dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pemain professional e-sport pada dasarnya adalah orang yang melakukan pekerjaan bebas, maka dari itu untuk upah yang di dapat berdasarkan perjanjian kerja. Upah yang diterima minimal terdiri dari komponen: gaji, bonus, dan uang makan. Kemudian pemain professional harus dapat terlindungi asuransi jiwa dan Kesehatan selama kontrak kerja tersebut berlangsung (Rizky, 2022) (Fathurrahman, 2020) (Pratama et al., 2021).

Keuntungan pemilik klub tidak sebatas dari hadiah kemenangan saja, tetapi dari sponsor dan royalty hak cipta yang berasal dari sajian permainan. Sehingga sudah sewajarnya pemain e-sport diperlakukan layaknya atlet ataupun artis dalam melakukan pekerjaannya. Gaji atlet Esports di Indonesia saat ini sendiri memiliki besaran yang beragam menurut Ketua Humas PB ESI, Ashadi Ang : "Serendahnya Rp1,5 juta - Rp2,5 juta per bulan. Ada juga yang sekitar Rp6 juta atau Rp7 juta per bulan. Setelah itu yang di atasnya ada yang Rp10 per bulan. Bahkan sampai ada yang Rp15 juta sampai Rp20 juta juga ada" (CNN Indonesia, 2022).

Besaran gaji tersebut belumlah optimal, seharusnya ada regulasi yang mengatur mengenai kontribusi minimal berdasarkan jam Latihan dan pertandingan. Penulis berdasarkan penulisan gaji ideal apabila hitungan jam minimal Rp. 50.000,- sampai dengan Rp. 1.000.000,-. Apabila hitungan kerja berdasarkan bulanan, maka besaran upah minimal sesuai dengan UMR Ibukota Indonesia, yaitu DKI Jakarta pada 2023 tercatat sebesar Rp. 4.901.798. Meskipun tidak ada pertandingan, akan tetapi pemain esport senantiasa melatih kemampuannya di waktu di luar jam pekerjaan dan juga Kota Jakarta sebagai barometer diselenggarakannya pertandingan e-sport.

### **Contoh Kasus Telat Pembayaran Upah Professional Player di Indonesia.**

Aerowolf Pro Team merupakan sebuah Klub E-Sports berasal dari Indonesia yang didirikan di Jakarta pada tanggal 21 Mei 2017. Permasalahan terjadi pada saat Professional Player yang berasal dari klub e-sports Aerowolf Pro Team dari Divisi PUBG Mobile dan Mobile Legends Bang Bang. para pemain yang bertanding pada liga MPL (Mobile Legends Pro League) tidak menerima bayaran atau gaji tepat waktu. Hal tersebut dinyatakan oleh Rinazmi, salah satu player dari tim Genflix Aerowolf pada divisi Mobile Legends dalam acara Podcast Jonathan Liandi, salah satu konten kreator Mobile Legends menyebutkan "Para Pemain tidak mendapatkan gaji selama bertanding di turnamen besar yaitu MPL, seharusnya gaji dibayarkan per minggu setiap kali bertanding." Adapun terkait gaji bulanan yang seharusnya dibayarkan setiap waktunya menjadi terlambat sebagaimana yang dinyatakan oleh Rinazmi "Sudah tidak menerima gaji dari MDL ID Season 6 yaitu sejak 16 Oktober 2020, hampir 8 (delapan) bulan tidak menerima gaji turnamen (Jeri Utama, 2021)."

Pada kasus divisi PUBG Mobile, yaitu tim Aerowolf Limax mengenai beredarnya kabar bahwa pihak manajemen juga tidak memberikan haknya kepada para pemain terkait gaji. Hal tersebut langsung diberikan tanggapan oleh pihak PUBG Mobile ESPORTS dengan peringatan sebagai berikut: “PENGUMUMAN: Efektif dengan segera, Aerowolf LIMAX akan dicabut haknya untuk berpartisipasi dalam liga PUBG MOBILE di seluruh dunia hingga 31 Desember 2022 (PUBG Mobile Esports, 2021).”

Berdasarkan pemberitahuan dari pihak PUBG Mobile ESPORTS tersebut mengenai pemberhentian dan pencabutan hak bagi tim Aerowolf Limax dalam mengikuti acara kompetisi yang diselenggarakan oleh pihak resmi, hal tersebut dikarenakan tindakan dari pihak Manajemen yang mengakibatkan kerugian secara finansial, memberikan kerugian terhadap pemain tim profesional pada tim Aerowolf Limax (Amalia Septiyani, 2022).

Akibat adanya kasus tersebut, Shin memberikan bantahan bahwa selama dia menjadi General Manager “tidak pernah melakukan tindakan tidak membayar gaji pemainnya, meski pemain tersebut bermain buruk sekalipun. Namun, jika telat memang benar dan Shin mengakui hal tersebut (Bennartha Denys, 2022).”

Berdasarkan kasus tersebut, dapat diketahui bahwa masih kurangnya ketentuan-ketentuan hukum yang ada di Indonesia terkait kepastian kontrak kerja sama di bidang e-Sports. Walaupun manajemen Aerowolf Genflix dan Aerowolf Limax tetap memberikan bayaran gaji, namun tidak diberikan secara tepat waktu. Pemberian gaji yang tidak tepat waktu dapat menimbulkan konflik dan kerugian antar pemberi pekerjaan maupun pekerja. Kinerja dari para pemain e-Sports juga dapat menurun sehingga tidak dapat memberikan kemampuan yang maksimal pada saat bertanding. Pengupahan di Indonesia dijelaskan pada Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2021 Tentang Pengupahan pada Pasal 1 angka 1 dijelaskan bahwa:

“Upah adalah hak Pekerja/Buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari Pengusaha atau pemberi kerja kepada Pekerja/Buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu Perjanjian Kerja, kesepakatan, atau tunjangan bagi Pekerja/Buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan.”

Soedarjadi berpendapat, bahwa sistem pengupahan di Indonesia dikategorikan dalam tiga fungsi (Trimaya, 2014):

1. Sesuai dengan hasil kerja seseorang;
2. Memberikan jaminan kehidupan yang layak bagi tenaga kerja dan keluarganya;
3. Memberikan uang intensif guna meningkatkan produksi kerja.

Berdasarkan pada tiga fungsi upah yang telah dipaparkan, para atlet e-sports profesional atau Pro Player merupakan setiap individu yang mendedikasikan tenaga, pikiran dan waktu untuk dapat memperoleh suatu pencapaian berupa kejuaraan pada perlombaan lingkup nasional dan internasional. Hal tersebut menyatakan bahwa atlet e-sports berhak mendapatkan hak-haknya tanpa adanya terkecuali, apalagi dengan keterlambatan seperti yang dialami sebelumnya oleh para atlet e-sports dari AEROWOLF E-Sports.

## **SIMPULAN**

Industri e-sports di Indonesia merupakan hal yang masih dalam tahap berkembang hingga saat ini. Pada kasus dari klub Aerowolf Pro Team terkait telatnya pemberian hak gaji oleh pihak manajemen e-sports` serta adanya perbedaan pemberlakuan setiap professional online game sebagaimana dari hasil wawancara penulis hal tersebut dikarenakan adanya ketidakpastian dan kejelasan regulasi mengenai

industri e-sports di Indonesia. Masih kurangnya perlindungan dan penegakan hukum bagi para profesional online game termasuk pembayaran gaji bulanan tepat waktu, perlindungan hak pekerja, dan dimudahkannya dalam pembuatan administrasi atau dukungan dari pemerintah Indonesia. Pada pelaksanaan e-sports di Indonesia perlu adanya peran aktif dari pemerintah dan perusahaan-perusahaan e-sports dalam melakukan perlindungan terhadap hubungan kerja antara profesional online game dengan pihak perusahaan e-sports. Kasus Aerowolf Pro Team menunjukkan bahwa pada praktiknya profesional online game masih rentan terhadap eksploitasi. Oleh karena itu, diperlukan regulasi yang jelas dan tegas yang mengatur hubungan kerja antara profesional online game dan tim e-sports. Profesional online game atau atlet esports merupakan pekerja yang memiliki hak-hak yang sama dengan pekerja lainnya, maka dari itu diperlukannya regulasi yang dapat melindungi hak-hak profesional online game. Regulasi tersebut harus mencakup ketentuan mengenai upah, jam kerja, asuransi kesehatan, dan hak-hak lain yang dimiliki oleh pekerja pada umumnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Septiyani. (2022). Aerowolf Limax Tak Boleh Ikut Liga PUBG Mobile Seluruh Dunia, Kenapa? In <https://games.grid.id/read/152743942/aerowolf-limax-tak-boleh-ikut-liga-pubg-mobile-seluruh-dunia-kenapa?page=all>.
- Artahsasta, T., & Junaedi, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Online untuk Berita dan Kegiatan Esports. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 2(02), 69–75.
- Asyhadie, H. Z., Sh, M., & Rahmawati Kusuma, S. H. (2019). *Hukum ketenagakerjaan dalam teori dan praktik di Indonesia*. Prenada Media.
- Atri Waldi, I. (2018). Pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler game online e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(2).
- Bennartha Denys. (2022). Klarifikasi, Shin Bantah Pemain Aerowolf LIMAX Tidak Digaji diakses. In <https://revivaltv.id/news/others/klarifikasi-shin-bantah-pemain-aerowolf-limax-tidak-digaji>.
- Charge, P. (2021). *US Citizenship and Immigration Services*. Updated April.
- Fathurrahman, A. (2020). *Sistem Pengupahan Atlet E-Sport di Aceh dalam Perspektif UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan Akad Ijarah Bi Al-Amal (Suatu Penelitian Pada Team Uncreach e-Sport Banda Aceh)*. UIN AR-RANIRY.
- Hanifah, I. (2020). [BUKU] Hukum Ketenagakerjaan Di Indonesia. *Kumpulan Berkas Kepangkatan Dosen*.
- Hasan, M. S. (2023). Peran Suplemen Herbal Untuk Prestasi Olahraga. *Menelisik Ilmu Keolahragaan*, 49.
- Hasanuddin, H., Mulyadi, M., Amrullah, A., & Tardin, T. (2022). Penguatan Manajemen dan Sistem Pemasaran Usaha Kuliner Pasca Pandemi Covid-19 di Desa Telajung Cikarang Barat Kabupaten Bekasi. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 1(9), 709–716.
- Khakim, A. (2016). *Pengupahan dalam perspektif hukum ketenagakerjaan Indonesia*. PT Citra Aditya Bakti.
- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyuddin, Y. A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51.
- Permatasuri, I., & Judge, Z. (2023). Kedudukan Hukum Pencipta Dan Pemegang Hak Cipta Terhadap Akuisisi Perusahaan Penerbit. *Jurnal Hukum Indonesia*, 2(2), 93–104.
- Pratama, E. G., Prasetyo, I., Syahputra, W. F., & Firmansyah, I. (2021). *Pembuatan Situs Web E-Sport*



*Berbasis Team "E-Play Game Center. UPN Veteran Jawa Timur.*

Putri Anjulika, A. (2023). Kewajiban Notaris dalam Memberikan Jasa Hukum tanpa Honorarium Kepada Orang yang tidak Mampu. *Jurnal Impresi Indonesia*, 2(1), 83–90. <https://doi.org/10.58344/jii.v2i1.1920>

RAMADHAN, F. I. (2022). *Diplomasi Korea Selatan Melalui Electronic Sports (Esports) Pada Tahun 2015-2020.*

Ramli, L. (2020). *Hukum ketenagakerjaan.* Airlangga University Press.

Rizky, M. E. (2022). *Tinjauan Pelaksanaan Kontrak Kerjasama Antara Pemain Dengan Team VOXA E-sports.* Universitas Islam Riau.

Sari, A. S., Wibowo, A. T., & Gupita, E. C. (2020). Workout From Home Sebagai Aktivitas Mahasiswa Menjaga Kebugaran Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 1(2), 94–100.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

Trimaya, A. (2014). Pemberlakuan upah minimum dalam sistem pengupahan nasional untuk meningkatkan kesejahteraan tenaga kerja. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 5(1), 11–20.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).