

**TINJAUAN YURIDIS JAMINAN HAK SOSIAL BUDAYA TERHADAP
PERLINDUNGAN ATLET E-SPORTS BERDASARKAN UNDANG-
UNDANG NOMOR 3 TAHUN 2005 TENTANG SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL**

Oleh : Evan Nikola Ocsa

Pembimbing 1 : Dr. Emilda Firdaus, S.H.,M.H

Pembimbing 2 : Adi Tiara Putri, S.H.,M.H

Alamat : Jl. Hangtuah, Harapan 1, Pekanbaru

Email : Evannicolaocsa14@gmail.com - Telepon : 081371076229

ABSTRACT

Indonesian sports are currently regulated in Law Number 3 of 2005 concerning the National Sports System, the existence of sports is growing, one of which is a new type of sport, namely E-Sports. E-Sports is included in the category of achievement sports. While currently the types of sports are diverse and each sport has its own regulations, so far the sport sector is only regulated by laws and regulations under laws that are partial or have not regulated all aspects of national sports as a whole, and does not reflect the orderly legal order in the field of sports. Social and Cultural Rights, which states that the State recognizes the right of everyone to take part in cultural life, enjoy the results of scientific progress and its applications, and benefit from the protection of the moral and material interests of scientific products. A far satisfying sporting achievement. It could be that the cause is the welfare and rights of athletes in Indonesia which are not fully guaranteed.

This legal research is normative legal research, normative legal research is legal research carried out by examining library materials or secondary data consisting of primary legal materials, secondary legal materials and tertiary legal materials. identification of problems through the statute approach is carried out by reviewing the laws and regulations related to the legal issues under study. In this study the authors conducted research on the principle of legal certainty. This study examines the juridical review of socio-cultural rights guarantees for the protection of E-Sports athletes based on Law Number 3 of 2005 concerning the National Sports System.

The results of this study are expected to have clear rules for the protections that will be given to E-sports athletes, justice and legal benefits for the recognition of E-Sports as a sport in Indonesia. And also what rights athletes will receive should be included in the law and the state responsibility for the E-Sports athletes should be realized.

Keywords: Overview – E-Sports - Athletes

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

E-Sports merupakan singkatan dari *Electronic Sport*. Wagner mendefinisikan atlet *E-Sports* yaitu seseorang yang ahli atau profesional dalam kegiatan olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.¹ *E-Sports* dikategorikan sebagai olahraga prestasi olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.²

Salah satu payung hukum keolahragaan Indonesia diatur dalam Undang-Undang No.3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial.³, undang-undang ini hanya mengatur hal-hal yang sifatnya umum tidak

secara khusus. Sementara jenis-jenis olahraga sangat banyak dan dalam setiap olahraga tersebut mempunyai peraturannya tersendiri.⁴ Penjelasan Undang-Undang No.3 Tahun 2005 secara tegas menyatakan bahwa: selama ini bidang keolahragaan hanya diatur oleh peraturan perundang-undangan di bawah undang-undang yang bersifat parsial atau belum mengatur semua aspek keolahragaan nasional secara menyeluruh dan belum mencerminkan tatanan hukum yang tertib di bidang keolahragaan.

Prestasi olahraga yang jauh kata memuaskan, bisa jadi penyebabnya adalah kesejahteraan dan hak-hak atlet di Indonesia yang belum terjamin seutuhnya. Ketika olahraga *E-Sports* dimasukkan ke kompetisi Asian Games 2018 terdapat contoh kasus yang mana sampai lima bulan, ada pemain dan *caster* yang belum dibayar baik uang hadiah atau honorinya sama panitia saat itu, padahal kejuaraan telah selesai dengan sukses, kemudian memberikan contoh lain, karena tidak adanya standarisasi, maka tak jarang penyelenggara sebuah kejuaraan bertindak seenaknya.⁵ Serta ada juga kasus pembajakan atlet *E-Sports* alias *poaching*

¹ Julia Christophers and Tobias Scholz, *Juornal eSports Yearbook 2015/16*, (Germany: Demand GmbH, Norderstedt, 2017) hlm. 10, diterjemahkan dengan google translate pada tanggal 16 Oktober 2020.

² Penjelasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 1 Nomor 13.

³ Penjelasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 1 Nomor 4.

⁴ Femmy Meydini Lazuardi, *Skripsi, Perlindungan Hukum Terhadap Kesejahteraan Atlet Cabang Olahraga Squash Di Jawa Barat Berdasarkan Undang-Undang No.3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*, Fakultas Hukum, Universitas Pasundan Bandung, 2018. hlm.8

⁵<https://republika.co.id/berita/pz3eq6456/agar-atlet-emesports-empunya-tempat-berlindung>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2021.

bukannya cuma terjadi sekali dua kali. Kasus poaching bisa dikatakan terjadi karena belum ada regulasi yang tegas.⁶

Persoalan perlindungan dan pemenuhan Hak Asasi Manusia (HAM) dalam semua aspek termasuk hak, sosial dan budaya (*ekosob*) merupakan bagian dari tujuan pendirian suatu negara, bahkan dalam perspektif Teori Locke Perlindungan hak-hak kodrati (Hak Asasi Manusia) merupakan dasar pendirian suatu negara.⁷

Hal ini menjadi gambaran bahwa para atlet *E-Sports* perlu didukung dengan perhatian khusus mengenai kesejahteraan atlet *E-Sports*. *E-Sports* merupakan potensi olahraga elektronik yang harus dikembangkan dan supaya lebih baik harus ada perlindungan khusus dari sebuah Undang-Undang, karna atlet *E-Sports* Indonesia sudah banyak yang mendunia saat ini. Maka dari itu perlu ada peran negara dalam memajukan cabang ini. Dengan berbagai pro dan kontra yang ada di Atlet *E-Sports*, Berdasarkan ketimpangan antara *dassholen* dan *dassein* maka penulis tertarik mengangkat judul yang berjudul **“Tinjauan Yuridis Jaminan Hak Sosial Budaya Terhadap Perlindungan Atlet *E-Sports* Berdasarkan Undang-Undang**

⁶ <https://www.kincir.com/game/mobile-game/poaching-kasus-atlet-esports-xrLrGBfxZk7w>. diakses pada tanggal 10 januari 2021.

⁷ Yahya Ahmad Zein, *Problematika Hak Asasi Manusia (HAM)*, Liberty Yogyakarta, 2012, hlm. 57.

Nomor 3 Tahun 2005 Sistem Keolahragaan Nasional”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Tinjauan Yuridis Jaminan Hak Sosial Budaya Terhadap Perlindungan Atlet *E-Sports* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Sistem Keolahragaan Nasional?
2. Apakah Gagasan Hukum Dalam Pemenuhan Atlet *E-Sports*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui tinjauan yuridis jaminan hak sosial budaya terhadap perlindungan atlet *E-Sports* berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Sistem Keolahragaan Nasional.
- b. Untuk mengetahui gagasan hukum dalam pemenuhan hak atlet *E-Sports*.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Penelitian ini di harapkan sebagai sambungan pemikiran bagi Mahasiswa /Akademika Fakultas Hukum Universitas, baik terhadap perkembangan diskusi hukum dan perkembangan ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan dalam memperbanyak referensi ilmu di bidang hukum tata negara, khususnya dalam kepastian hukum terhadap atlet serta perlindungan dan jaminan terhadap atlet tersebut.
- b. Untuk menambah referensi kepustakaan Universitas Riau dan sebagai sumbangsih penulis terhadap almamater serta terhadap seluruh pembaca.

- c. Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan, dapat dijadikan sebagai referensi bahan penelitian dan bahan kajian kalangan akademis lainnya yang akan melakukan penelitian dalam kasus yang sama.

D. Kerangka Teori

1. Teori Hak Asasi Manusia

Teori hak kodrati yang berkembang di abad ke 17 dan melalui hak-hak individu yang subjektif diakui, para pendukung teori ini adalah seperti John Locke yang berargumentasi bahwa semua individu dikarunia oleh alam hak melekat (*inherent*) dan harta merupakan milik mereka sendiri dan tidak dapat dipindahkan atau dicabut⁸. *Social and Cultural Rights*, hak asasi untuk mendapatkan jaminan sosial serta mengembangkan kebudayaan.⁹

Negara mempunyai tugas yang penting yaitu mengendalikan dan mengatur gejala-gejala kekuasaan yang timbul dalam masyarakat yang bertentangan satu sama lain, disamping itu negara juga mempunyai tugas untuk mengorganisasi dan mengintegrasikan aktivitas individu/orang perseorangan dan golongan agar dapat dicapai tujuan-tujuan dari masyarakat seluruhnya seperti apa yang mereka cita-citakan.¹⁰

⁸ Firdaus Arifin, *Hak Asasi Manusia Teori Perkembangan dan Pengaturan*, Thafa Media, Yogyakarta, 2019, hlm. 14.

⁹ Rustam. E. Tamburaka, *Pendidikan Pancasila Tinjauan Filasafat Pancasila Serta Etika Profesi Berdasarkan Pancasila*, Dunia Pustaka Jaya, Jakarta, 1995, hlm. 168-169.

¹⁰ Soelistiyati Ismail Gani, *Pengantar Ilmu Politik*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1984, hlm. 59

Jadi atlet yang telah memberikan kontribusi kepada Negara dengan memberikan prestasi-prestasi seharusnya hak-hak terhadap atlet terwujud dan diakui, terutama hak-hak atlet *E-Sports* yang mana belum ada aturan khusus yang mengatur tentang hak-haknya, sedangkan ia tunduk didalam Undang-Undang olahraga, namun tidak dijelaskan secara khusus hak-haknya.

2. Teori Kepastian Hukum

Kepastian adalah suatu perihal (keadaan) yang pasti, ketentuan atau ketetapan. Hukum secara hakiki harus pasti dan adil. Pasti sebagai pedoman kelakuan dan adil karena pedoman kelakuan itu harus menunjang suatu tatanan yang di nilai wajar. Hanya karena bersifat adil dan di laksanakan dengan pasti hukum dapat menjalankan fungsinya.¹¹ Seorang filsuf hukum Jerman yang bernama Gustav Radbruch mengajarkan adanya tiga ide dasar hukum, yang sama sebagian besar pakar teori hukum dan filsafat hukum, juga diidentikan sebagai tiga tujuan hukum, diantaranya keadilan, kemanfaatan dan kepastian hukum.¹²

Kepastian hukum adalah hukum suatu negara yang mampu menjamin hak dan kewajiban warga negara.¹³ Kepastian hukum menghendaki adanya upaya pengaturan hukum

¹¹ Dominikus Rato, *Filsafat hukum mencari:memahami dan memahami hukum*, Laksbang Pressindo, Yogyakarta, 2010 ,hlm. 59.

¹² Achmad Ali, *Menguk Teori Hukum (Legal Theory) & Teori Peradilan (Judicialprudence) Termasuk Undang-Undang (Legisprudence)*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010, hlm.288.

¹³ Fernando M. Manulang, *Menggapai Hukum Berkeadilan*, buku Kompas, Jakarta, 2007, hlm.92.

dalam perundang-undangan, di buat oleh pihak yang berwenang dan ber-wibawa, sehingga aturan-aturan itu memiliki aspek yuridis. Aspek ini nantinya dapat menjamin adanya kepastian, bahwa hukum berfungsi sebagai suatu peraturan yang harus di taati. Kepastian hukum merupakan jaminan mengenai hukum yang berisi keadilan. Norma-norma yang memajukan keadilan harus sungguh-sungguh berfungsi sebagai peraturan yang ditati. Menurut Gustav Rad-bruch, keadilan dan kepastian hukum merupakan bagian- bagian yang dari hukum. Kepastian hukum harus juga demi kemananan dan ketertiban suatu negara. Akhirnya hukum yang positif harus selalu ditaati. Berdasarkan teori kepastian hukum dan nilai yang ingin di capai yaitu nilai keadilan dan keba-haagiaan.¹⁴

E. Kerangka Konseptual

Adapun batasan terhadap judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tinjauan yuridis adalah kegiatan untuk mencari dan memecah komponen-komponen dari suatu permasalahan untuk dikaji lebih dalam serta kemudian menghub-ungkannya dengan hukum, kaidah hukum serta norma hukum yang berlaku sebagai pemecahan per-masalahannya.¹⁵
2. Jaminan adalah tanggungan atas pinjaman yang diterima agunan ia meminjam uang kepada bank dengan sebuah rumah dan

sebidang tanah miliknya atau janji seseorang untuk menanggung utang atau kewajiban pihak lain, apabila utang atau kewajiban ter-sebut tidak dipenuhi dan juga.¹⁶

3. Hak Sosial Budaya adalah Hak asasi untuk mendapatkan jaminan sosial serta mengembangkan ke-budayaan.¹⁷
4. Perlindungan adalah proses cara atau perbuatan melindungi¹⁸
5. Atlet adalah nama lain dari olahragawan, yang mendedikasi-kan dirinya untuk berlatih mengi-kuti pertandingan.¹⁹
6. *E-Sports* adalah singkatan dari *Electronic Sports* olahraga yang dilakukan melalui media el-ektronik seperti komputer, kon-sol, *handphone*, dan sebagainya.²⁰
7. Undang-undang adalah suatu peraturan negara yang mempuny-ai kekuatan hukum yang mengikat diadakan dan dipelihara oleh penguasa negara.²¹
8. Sistem Keolahragaan Nasional adalah Keseluruhan aspek keo-lahragaan yang saling terkait dan terencana, sistematis, terpadu dan berkelanjutan sebagai satu kesatu-an yang meliputi peraturan, pen-didikan, pelatihan, pengelolaan, pembinaan, pengembangan, dan

¹⁴ St. Paul Mercury Indem,1938, supreme Court Of The United States, *Westlaw Journal*,U.S Government Works. [https://1. Next.Westlaw.com/](https://1.Next.Westlaw.com/), diterjemahkan pada google translate pada 16 Oktober 2020.

¹⁵Bahder Johan Nasution,*Metode Penelitian Ilmu Hukum*, Mandar Maju, Ban-dung, 2008, hlm. 88.

¹⁶ <https://kbbi.web.id/jamin>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

¹⁷ Rustam. E. Tamburaka, Lo.cit

¹⁸ <https://kbbi.web.id/perlindungan>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

¹⁹ Asul wiyanto, *Kitab Bahasa Indonesia*, jogja bangkit publisher, Yogyakarta, 2012, hlm. 380.

²⁰ <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/> Diakses pada tanggal 25 Desember 2020.

²¹ Zaeni Asyhdie dan Arief Rahman, *Pengantar Ilmu Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2013, hlm. 89.

pengawasan untuk mencapai tujuan keolahragaan nasional.²²

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.²³ Disebut penelitian hukum doktriner, karena penelitian ini dilakukan atau di tunjukan hanya pada peraturan-peraturan yang tertulis atau bahan hukum yang lain.²⁴

Penelitian ini mengkaji pokok permasalahan sesuai dengan ruang lingkup dan identifikasi masalah melalui pendekatan undang-undang (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah peraturan perundang-undangan dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang diteliti.²⁵ Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian terhadap asas-asas hukum. Penelitian ini mengkaji tentang tinjauan yuridis jaminan hak sosial budaya terhadap perlindungan atlet *E-Sports* berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

2. Sumber Data

a. Bahan Hukum Primer

²² Penjelasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 1 Nomor 3.

²³ Soerjono soekanto, *Penelitian Hukum Normatif*, Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2013, hlm. 89.

²⁴ Suratman dan Phillips Dillah, *Metode Penelitian Hukum*, Alfabeta, Bandung: 2013, hlm. 51.

²⁵ Burhan Ashofa, *Metode Penelitian Hukum*, PT Rineka Cipta, Jakarta 1996, hlm. 133

Yakni bahan-bahan ilmu hukum yang berhubungan erat dengan penelitian yaitu:

1. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Tentang Hak dan Kewajiban Warga Negara.
2. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia.
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2005 Tentang Pengesahan International Covenant On Economic, Soicial Cultural Rights (Konvenan Internasional Tentang Hak-Hak Ekonomi Sosial dan Budaya.
5. Sumber-sumber lain yang berupa tulisan, surat atau laporan yang telah disusun dalam daftar maupun telah dibukukan.

b. Bahan Hukum Tersier

Yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia, kamus hukum, internet dan lain sebagainya.²⁶

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian hukum normatif adalah metode penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu memanfaatkan perpustakaan sebagai sarana dalam mengumpulkan data,

²⁶Burhan Ashofa, *Op cit*, hlm. 103.

dengan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan penelitian ini, yang dilaksanakan di Perpustakaan Soeman H.S. Provinsi Riau, Perpustakaan Universitas Riau dan Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Riau.

4. Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang dilakukan adalah analisis kualitatif, merupakan tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu apa yang dinyatakan tertulis.²⁷ Yakni pemaparan kembali dengan kalimat yang sistematis untuk dapat memberikan gambaran secara jelas atas permasalahan yang ada pada akhirnya dinyatakan dalam bentuk deskriptif analisis. Selanjutnya, penulis menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum kepada hal-hal yang bersifat khusus.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Atlet *E-Sports*

1. Pengertian Atlet

Atlet adalah individu yang memiliki keunikan dan mempunyai bakat tersendiri lalu memiliki sistem perilaku dan juga keperibadian tersendiri serta memiliki latar belakang kehidupan yang

mempengaruhi secara spesifik pada dirinya.²⁸

2. Pengertian *E-Sports*

E-Sports dalam beberapa tahun akhir merupakan suatu cabang olahraga baru yang berkembang seiring kemajuan zaman teknologi informasi dan komunikasi, penggemar *video game* mungkin sudah familiar dengan nama *E-Sports*, tetapi untuk golongan umum masih banyak yang tidak mengetahui apa arti *E-Sports* atau bagaimana sistem *E-Sports* itu sendiri. Pengertian *E-Sports* sendiri adalah singkatan dari *electronic sports*, yaitu olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan oleh profesional.²⁹

3. Sejarah *E-Sports*

Sejarah perkembangan dunia *E-Sports*, perkembangan pertama budaya *E-Sports* berasal dari kompetisi *game*. Menariknya, persaingan *game* ini bahkan sudah berlangsung lama, tepatnya tahun 1972, ketika komputer masih sangat langka, belum adanya *internet*, dan judul *video game* kala itu belum banyak. Kompetisi *game* tersebut diadakan di *Stanford University* di Amerika Serikat

²⁷Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 1983, hlm. 32.

²⁸ Saputro, K.S, Proses Komunikasi Interpersonal Antara Pelatih Yang Merangkap Sebagai Atlet Dengan Atlet Panjat Tebing Yang Dilatihnya. *Jurnal E-Komunikasi*. 2014. Volume 2 Nomor 2.

²⁹<https://www.jejak-ide.com/pengertian-esports-sejarah-esport/>. diakses pada tanggal 13 Juni 2021.

pada tahun 1972. Jika ditanya soal hadiahnya, yang dikenal sebagai kompetisi *E-Sports* pertama ini hanyalah langganan satu tahun majalah *Rolling Stone*. Hasilnya, kompetisi *Gamepun* berkembang menjadi kompetisi *online*, dan organisasinya juga tertarik untuk mengubah kompetisi *game* menjadi sebuah organisasi industri *E-Sports*.³⁰

B. Tinjauan Umum Tentang Keolahragaan

1. Pengertian Keolahragaan

Keolahragaan menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan.³¹

2. Sejarah Olahraga

Olahraga di dunia dimulai pada masa prasejarah, olahraga sudah dikenal sejak zaman prasejarah meski aktivitasnya mungkin berbeda dengan olahraga yang berkembang pada zaman sekarang. Pada zaman dahulu, olahraga hanya dijadikan sebagai cara bertahan hidup terhadap kerasnya lingkungan alam. Di masa Mesir kuno sejarah perkembangan olahraga

pada zaman Mesir kuno ditunjukkan pada peninggalan sejarah berupa Monumen untuk Faraoh. Olahraga yang berkembang ada masa itu seperti renang, memancing, lempar lembing, gulat, dan lompat tinggi, dan saat ini olahraga berkembang dan banyak jenisnya.³²

3. Ruang Lingkup Olahraga

Menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional menetapkan ruang lingkup olahraga itu sendiri mencakup tiga pilar, yaitu: olahraga pendidikan, olahraga prestasi, dan olahraga rekreasi. Adapun ruang lingkup dari ketiga pilar olahraga dapat dijabarkan sebagai berikut:³³

- a. Olahraga Pendidikan
- b. Olahraga Prestasi
- c. Olahraga Rekreasi

C. Tinjauan Umum Tentang Hak Asasi Manusia (Hak Sosial dan Budaya)

1. Sejarah Hak Asasi Manusia

Konsep Hak Asasi Manusia secara sederhana sampai kepada filsafat stoika di zaman kuno lewat yurisprudensi hukum kodrati (*natural law*) *Grotius* dan *Ius naturale* dari undang-undang romawi. Tampak jelas bahwa asal usul konsep hak asasi manusia yang

³⁰ <http://www.ftia.org/sejarah-dari-perkembangan-dan-pertandingan-esports-di-dunia/>. Diakses pada tanggal 15 Juni 2021.

³¹ Penjelasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 1 ayat 1.

³² <https://www.cryptowi.com/sejarah-olahraga/>. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2021.

³³ Penjelasan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. BAB VI, Pasal 18 – 20.

modern dapat dijumpai dalam revolusi inggris, amerika serikat dan prancis pada abad ke-17 dan ke-18.³⁴ Konsepsi Hak Asasi Manusia terus tumbuh sampai pada tahapan yang disebut sebagai generasi ketiga yang dimana antara lain mencakup hak untuk memperoleh lingkungan hidup yang sehat, hak untuk memperoleh lingkungan hidup yang sehat, hak untuk memperoleh perumahan yang layak, hak untuk memperoleh pelayanan kesehatan yang memadai.³⁵

2. Pengertian Hak Asasi Manusia

Hak asasi pada hakikatnya adalah seperangkat ketentuan atau aturan untuk melindungi warga negara dari kemungkinan penindasan, pemasungan dan atau pembatasan ruang gerak warga negara oleh negara Artinya ada pembatasan-pembatasan tertentu yang diberlakukan pada negara agar hak warga negara yang paling hakiki terlindungi dari kesewenangan kekuasaan.³⁶

3. Ruang Lingkup Hak Asasi Sosial Budaya

1. Pada aspek kehidupan secara keseluruhan dengan

mengungkit sebuah ungkapan pada permasalahan manusia dan juga budaya dengan pendekatan menggunakan ilmu pengetahuan budaya (*the humanities*) baik dari segi keahlian (disiplin) pada pengetahuan budaya ataupun melalui gabungan (antar-bidang) dari beberapa disiplin pengetahuan budaya.

2. Pada hakekat manusia yang *universal* tapi juga beraneka ragam, diwujudkan dalam masing-masing kebudayaan secara tempat atau waktu. Hubungannya pada kehidupan sehari-hari yaitu dengan kebiasaan serta minat untuk menyelidiki yang mungkin ada apa yang terjadi di sekitar lingkungan juga di luar lingkungan tersebut. Dengan keberanian moral dalam mempertahankan nilai yang dirasa dapat diterima dengan tanggung jawab, juga sebaliknya dapat menolak nilai yang dirasa tidak benar.³⁷

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tinjauan Yuridis Jaminan Hak Sosial Dan Budaya Terhadap Perlindungan Atlet *E-Sports*

³⁷ Resty Nurqomah, *Jurnal*, Hak Asasi Manusia di Bidang Sosial dan Budaya, Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, hlm 3.

³⁴ Scott Davidson, *Hak Asasi Manusia*, Graffiti, 1994, Jakarta, 1994. Hlm: 2.

³⁵ Jimly Asshidiqqie, *Pokok-Pokok Hukum Tata Negara Indonesia Pasca Reformasi*, Bhuana Ilmu Populer, Jakarta, 2008. hlm: 623.

³⁶ Muladi, *Hak Asasi Manusia*, Refika Aditama, Bandung, 2005 hlm: 39.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional

Undang-undang Nomor 3 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) yang diterbitkan pada tahun 2005 memiliki elemen-elemen yang saling terikat dan berkesinambungan (pelaku olahraga, organisasi olahraga, dan olahraga, prasarana dan sarana olahraga, peran serta masyarakat, penunjang keolahragaan termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan industri olahraga). Semua elemen tersebut membutuhkan dukungan dari institusi sebagai penentu keputusan, pemberdayaan organisasi sebagai manajerial, pengembangan kualitas sumberdaya manusia sebagai pelaksana kegiatan, pengembangan sarana dan fasilitas olahraga, dan juga pendanaan. Tujuan akhir dari kegiatan olahraga adalah kesejahteraan atletnya. Apresiasi yang diberikan kepada para atlet harus detail atau jelas komposisi dan bentuknya supaya para atlet tidak merasa dirugikan bahkan tetap dapat menikmati di masa pensiunnya.³⁸

Berdasarkan teori Hak Asasi Manusia yang mana diartikan Hak Asasi Manusia adalah seperangkat hak yang melekat pada manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa

³⁸ Widyani, Permatasari. "Analisis Peranan Pemerintah Daerah dalam Peningkatan Prestasi Olahraga di Kabupaten Maros", *Jurnal Hukum*, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 7, Nomor 1, Januari 2011 (51-62). 58

dan merupakan anugerahnya yang wajib di hormati, dijunjung tinggi, dan dilindungi bagi Negara hukum, pemerintah, dan setiap orang demi kehormatan serta perlindungan harkat dan martabat manusia.³⁹

Seperti permasalahan yang terjadi saat ini adanya atlet *E-Sports* yang telah mengharumkan nama bangsa hingga ke manca Negara dalam memberiprestasi si-prestasi dibidang olahraga, namun permasalahannya belum adanya perlindungan yang jelas terkait hal-hal apa saja yang harus dilindungi serta hak-hak apa saja yang harus didapati oleh atlet tersebut, dengan adanya perubahan dalam pasal yang ada di dalam aturan Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional tersebut.

Para pemain *E-Sports* ingin membuktikan bahwa bermain *game* bukanlah hanya hobi semata melainkan dapat dijadikan sebagai pekerjaan maupun kegiatan yang positif dimana hanya baru saja di Indonesia *game* baru dipandang sedangkan perkembangan di luar negeri sudah diakui dan dijadikan sebagai ajang kompetisi yang luar biasa. Seharusnya adanya Perancangan untuk membantu para pengunjung untuk mengetahui dan menambah pengalaman baru bahwa kompetisi sebuah *game* harus sangat didukung dikarekanakan potensi dari teknologi sendiri yang selalu berkembang.

³⁹A. Masyhur dan Taufani Sukmana Evandri, *HAM Dalam Dimensi Sosial Budaya*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2007, hlm.7.

Sangat diharapkan dengan adanya perancangan *interior* bagi para pemain *E-Sports* maupun para penggemar dan pengunjung dapat membuat industri *game* menuju arah yang lebih positif.

B. Gagasan Hukum Dalam Pemenuhan Atlet *E-Sports*

E-Sports atau dapat disebut juga sebagai olahraga *elektronik* sudah berkembang di seluruh dunia, berkembangnya *E-Sports* menimbulkan dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif dari *E-Sports* adalah tidak adanya payung hukum atau peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang *E-Sports* itu sendiri karena masih timbul perdebatan apakah *E-Sports* tersebut dapat dikategorikan sebagai olahraga atau tidak, sehingga tidak ada standar yang dapat dijadikan dasar di industri *E-Sports* itu sendiri. Dengan tidak adanya standar di dalam industri *E-Sports* tersebut terdapat salah satu organisasi *internasional* yang secara khusus dibentuk dengan tujuan untuk mengembangkan *E-Sports* itu sendiri yaitu *World E-Sports Association (WESA)* adalah organisasi *E-Sports* dunia yang dibentuk oleh beberapa tim *E-Sports* dan *Electronic Sports League (ESL)*. *ESL* adalah salah satu perusahaan *E-Sports* terbesar di dunia.⁴⁰

Perkembangan *E-Sports* di Indonesia sendiri cukup

berkembang dari tahun ke tahun, hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya turnamen *E-Sports* baik di tingkat daerah hingga nasional. Para *publisher game* yang ada di Indonesia juga mempunyai *event* tahunan yang dapat diikuti oleh semua team *E-Sports* yang ada di Indonesia, *event* yang diadakan juga menarik beberapa *gamers* yang ada pasalnya hadiah yang diberikan bisa dibidang cukup menarik perhatian oleh *gamers*. Didalam menjamin hak sosial dan budaya yang mana Pada hak sosial dan budaya identik dengan *Basic Humanities*, di mana *Humanities* dari kata latin "*Human*" , "manusiawi", "berbudaya" serta "berbudi halus" (*refined*) yang diharap seorang menekuni *Basic Humanities* bukanlah sama dengan *the humanities* (pengetahuan budaya) yang menyangkut keterampilan filsafat serta seni dalam seni pahat, seni tari serta lainlain.

Berdasarkan teori kepastian hukum, yang mana Kepastian hukum secara normatif adalah ketika suatu peraturan dibuat dan diundangkan secara pasti karena mengatur secara jelas dan logis. Jelas dalam artian tidak menimbulkan keragu-raguan (multi tafsir) dan logis. Jelas dalam artian ia menjadi suatu sistem norma dengan norma lain sehingga tidak berbenturan atau menimbulkan konflik norma. Kepastian hukum menunjuk kepada pemberlakuan hukum yang jelas, tetap, konsisten dan konsekuen yang pelaksanaannya tidak dapat dipengaruhi oleh

⁴⁰ World E-sports Association, *WESA*, <http://www.wesa.gg/>, diterjemahkan pada tanggal 6 Agustus 2021.

keadaan-keadaan yang sifatnya subjektif. Kepastian dan keadilan bukanlah sekedar tuntutan moral, melainkan secara factual mencirikan hukum. Suatu hukum yang tidak pasti dan tidak mau adil bukan sekedar hukum yang buruk.

Gagasan hukum terhadap hak atlet, penulis memahami bahwa ide-ide yang diberikan oleh penguasa dalam membentuk suatu peraturan sangatlah baik karena mengacu kepada Undang-Undang yang terkait, namun beberapa poin penting yang menjadi perhatian khusus bagi penulis ialah tidak adanya pengaturan khusus terkait atlet *E-Sports*.

Seharusnya adanya perubahan dalam pasal yang ada di dalam aturan Undang-Undang Keolahragaan tersebut dengan memasukkan aturan atau pasal khusus terkait *E-sports* yang mana atlet *E-sports* telah banyak memberi kontribusi terhadap Negara dengan memberikan prestasi-prestasi terhadap Negara, lalu seharusnya adanya aturan yang jelas terhadap perlindungan-perlindungan yang akan diberikan kepada atlet *E-sports*.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Undang-undang Nomor 3 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) yang diterbitkan pada tahun 2005 mempunyai isi yang saling terikat dan berkesinambungan (pelaku olahraga, organisasi olahraga,

dan olahraga, prasaran dan sarana olahraga, peran serta masyarakat, penunjang keolahragaan termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan industri olahraga). Semua elemen tersebut membutuhkan dukungan dari institusi sebagai penentu keputusan, pemberdayaan organisasi sebagai manajerial, pengembangan kualitas sumberdaya manusia sebagai pelaksana kegiatan, pengembangan sarana dan fasilitas olahraga, dan juga pendanaan. Tujuan akhir dari kegiatan olahraga adalah kesejahteraan atletnya.

2. Gagasan hukum terhadap hak atlet, penulis memahami bahwa ide-ide yang diberikan oleh penguasa dalam membentuk suatu peraturan sangatlah baik karena mengacu kepada Undang-Undang yang terkait, namun beberapa poin penting yang menjadi perhatian khusus bagi penulis ialah tidak adanya pengaturan khusus terkait atlet *E-Sports*. Gagasan hukum hak terhadap atlet *E-Sports* sesuai dengan teori kepastian seharusnya adanya aturan yang mengatur secara jelas terkait hak-hak apa saja yang seharusnya diterima atlet.

B. Saran

1. Seharusnya adanya perubahan dalam pasal yang ada di dalam aturan Undang-Undang Keolahragaan tersebut dengan memasukkan aturan atau pasal khusus terkait *E-sports* yang mana atlet *E-sports* telah banyak

memberi kontribusi terhadap Negara dengan memberikan prestasi-prestasi terhadap Negara, lalu seharusnya adanya aturan yang jelas terhadap perlindungan-perlindungan yang akan diberikan kepada atlet *E-sports*.

2. Seharusnya adanya Perancangan untuk membantu para pengunjung untuk mengetahui dan menambah pengalaman baru bahwa kompetisi sebuah game harus sangat didukung dikarenakan potensi dari teknologi sendiri yang selalu berkembang. Sangat diharapkan dengan adanya perancangan interior ini para pemain *E-Sports* maupun para penggemar dan pengunjung dapat membuat industri game menuju arah yang lebih positif.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ali Achmad, 2008, *Menguak Tabir-Hukum*, Ghalia Indonesia, Bogor. S
- Arifin Firdaus, 2019, *Hak Asasi Manusia Teori Perkembangan dan Pengaturan*, Thafa Media, Yogyakarta.
- Asshidiqqie Jimly, 2008 *Pokok-Pokok Hukum Tata Negara Indonesia Pasca Reformasi*, Bhuana Ilmu Populer, Jakarta
- Ashofa Burhan, 1996 *Metode Penelitian Hukum*, PT Rineka Cipta, Jakarta
- Davidson Scott, 1994, *Hak Asasi Manusia*, Graffiti, Jakarta.

Dillah Phillips dan Suratman ,2013 *Metode Penelitian Hukum*, Alfabeta, Bandung.

Evandri Taufani Sukmana dan A. Masyhur, 2007, *HAM Dalam Dimensi Sosial Budaya*, Ghalia Indonesia, Bogor.

Gani Ismail Soelistiyati , 1983, *Pengantar Ilmu Politik*, Ghalia Indonesia, Jakarta.

Nasution Bahder Johan, 2008, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, Mandar Maju, Bandung.

Muladi, *Hak Asasi Manusia*, Refika Aditama, Bandung, 2005

Rahman Arief dan Asyhdie Zaeni, 2013 *Pengantar Ilmu Hukum*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Rato Dominikus, 2010, *Filsafat hukum mencari:memahami dan memahami hukum*, Laksbang pressindo, Yogyakarta.

Soekanto Soerjono,1983, *Pengantar Hukum*, UI Press, Jakarta.

_____,2013, *Penelitian Hukum Normatif*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Tamburaka E Rustam, 1995, *Pendidikan Pancasila*, PT. Dunia Pustaka Jaya, Jakarta.

Zein Ahmad Yahya 2012,*Problematika Hak Asasi Manusia (HAM)*, Liberty Yogyakarta.

B. Jurnal/Skripsi/Kamus

Asul Wiyanto , 2012, *Kitab Bahasa Indonesia*, jogja bangkit publisher, Yogyakarta..

Femmy Meydini Lazuardi, 2018 *Skripsi*, Perlindungan Hukum Terhadap Kesejahteraan Atlet Cabang Olahraga Squash Di Jawa Barat Berdasarkan Un-

- dangUndang No.3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Fakultas Hukum, Universitas Pasundan Bndung.
- Julia Christophers and Tobias Scholz, *Jurnal eSports Yearbook 2015/16*, (Germany: Demand GmbH, Norderstedt, 2017).
<https://kbbi.web.id/jamin>, diakses pada tanggal 1 November 2021.
- Martin Luther King, Jr. “ introduction”, jurnal West Law “ supreme Court Of the United states, 67, diakses melalui <https://Lib.Unri.ac.id/e-jurnal-ebook/>, di akses pada tanggal 16 Oktober 2020.
- Resty Nurqomah, *Jurnal*, Hak Asasi Manusia di Bidang Sosial dan Budaya, Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
- Saputro, K.S, Proses Komunikasi Interpersonal Antara Pelatih Yang Merangkap Sebagai Atlet Dengan Atlet Panjat Tebing Yang Dilatihnya. *Jurnal E-Komunikasi*. 2014. Volume 2 Nomor 2.
- St. Paul Mercury Indem, 1938, supreme Court Of The United States, *Westlaw Journal*, U.S Government Works. <https://1.Next.Westlaw.com/>.
- Widyani, Permatasari. “Analisis Peranan Pemerintah Daerah dalam Peningkatan Prestasi Olahraga di Kabupaten Maros”, *Jurnal Hukum*, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 7, Nomor 1, Januari 2011 (51-62). 58.
- C. Peraturan undang-undang**
 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- D. Website**
<https://esportsnesia.com/penting/apaitu-esports/> Diakses pada tanggal 25 Desember 2020.
<https://www.cryptowi.com/sejarah-olahraga/>. Diakses pada tanggal 2 Agustus 2021.
<https://republika.co.id/berita/pz3eq6456/agar-atlet-emesports-empunya-tempat-berlindung>. Diakses pada tanggal 10 Januari 2021.
<https://www.kincir.com/game/mobile-game/poaching-kasus-atlet-esports-xrLrGBfxZk7w>. diakses pada tanggal 10 Januari 2021.
<https://www.jejak-ide.com/pengertian-esports-sejarah-esport/>. diakses pada tanggal 13 Juni 2021.
<http://www.ftia.org/sejarah-dari-perkembangan-dan-pertandingan-esports-di-dunia/>. Diakses pada tanggal 15 Juni 2021.