

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Digitalisasi di era modern seperti sekarang membuat perubahan pada pergerakan dan interaksi manusia menjadi lebih digital. Digitalisasi ini bahkan berdampak pada perubahan di bidang olahraga, mulai dari pertambahannya jenis olahraga baru dan juga perspektif baru dalam menggunakan teknologi digital sebagai aktivitas olahraga. Salah satu jenis olahraga baru muncul menggunakan teknologi digital sebagai sarana utamanya adalah olahraga elektronik (*Esports*) yang baru saja di asosiasikan sebagai salah satu cabang olahraga di Indonesia. Di karenakan *E-sport* sudah diakui sebagai salah satu cabang olahraga, Pemerintah dan masyarakat dapat bekerja sama dalam mengelola *Esports* sebagai olahraga kompetitif diwakili oleh pemberian pengakuan pemerintah kepada PBESI. Sebagai induk organisasi *Esports* Indonesia, PBESI adalah satu-satunya badan pengelola resmi yang mengawasi *Esports* sebagai olahraga kompetitif di bawah KONI<sup>1</sup>.

Perkembangan *Esports* dalam besarnya pertumbuhan pemain gim di dunia. Pertumbuhan dalam industri gim online ini semakin pesat saat pandemi covid-19 mewabah di seluruh dunia. pada saat pademi covid-19 masyarakat harus mengubah cara mereka beraktivitas menjadi lebih digital, dimana hal ini

---

<sup>1</sup> Yudistira Adipratama, *E-SPORTS LAW REVIEW*, dalam jurnal *The 1st E-sports Dedicated Law Firm in Indonesia*, No 1, Vol 01, Oktober 2020. Hal 3.

menyebabkan banyak masyarakat mencari sarana hiburan dari dalam rumah yang salah satunya adalah *game*. Berdasarkan data Forum Ekonomi Dunia (WEF), pasar video *game* dunia diperkirakan mencapai USD159 miliar pada 2020 atau sekitar empat kali lipat pendapatan box office (USD43 miliar pada 2019) dan tiga kali lipat pendapatan industri musik (USD57 miliar pada 2019). Pangsa pasar terbesar berasal dari Asia-Pasifik.<sup>2</sup> Dari perkembangan pasar dunia *game* inilah mulai banyak orang mencoba mencari keuntungan dengan berkalir di dunia *Esports* yang salah satunya bekerja menjadi atlet *Esports*

*Esports* itu sendiri mulai mendapat perhatian dari pemerintah setelah terbitnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan di mana dalam pasal 20 ayat (5) poin m berbunyi” mengembangkan Olahraga berbasis teknologi.”<sup>3</sup> Dalam penjelasan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan dijelaskan maksud dari “Olahraga berbasis teknologi” adalah Olahraga bersifat kompetitif dan interaktif yang menggunakan perantara perangkat dan/atau peralatan dengan memanfaatkan

inovasi teknologi elektronik. Sedangkan yang dimaksud dengan “perantara perangkat”, antara lain, adalah komputer, laptop, konsol, simulator, dan gawai.<sup>4</sup> hal ini tentu sudah mencakup seluruh perangkat elektronik yang digunakan untuk bermain gim. dimana Indonesia sendiri tercatat ada sekitar

---

<sup>2</sup> Mia Chitra Dinisari, 14 Maret 2021, Ada 44,2 Juta Pemain Gim *E-sports* di Indonesia , (website: <https://teknologi.bisnis.com/read/20210314/564/1367248/ada-442-juta-pemaingim-E-sporss-di-indonesia>), diakses pada tanggal 24 April 2022, Pukul 20.14 WIB.

<sup>3</sup> Indonesia, *Undang-Undang No.11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan*, Pasal 20 ayat (5).

<sup>4</sup> Indonesia, *Penjelasan Undang-Undang No.11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan*, Pasal 20 ayat (5) .

74% pria dan 70% wanita dari seluruh populasi pengguna internet di Indonesia, sementara itu konsol tercatat ada 62% pria dan 50% wanita dari seluruh pengguna internet di Indonesia, sedangkan untuk pengguna komputer/laptop tercatat ada 67% pria dan 59% persen wanita dari seluruh pengguna internet di Indonesia<sup>5</sup>. selain itu pemerintah pusat dan daerah juga terus megembangkan olahraga elektronik sesuai dengan pasal 21 ayat (1) yang berbunyi “Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah membina dan mengembangkan Olahraga yang berbasis teknologi digital/ elektronik”.<sup>6</sup>

Penonton *Esports* global akan mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, pada tahun 2021 penonton *Esports* global akan mengalami pertumbuhan +8,7% YoY hingga mencapai 474 juta. Itu grup penggemar *Esports* akan bertumbuh mencapai 234 juta, dengan penonton *Esports* sesekali membuat sisanya 240 juta. Jumlah pemirsa global akan terus bertambah dengan CAGR dari +7,7% menjadi 577,2 juta pada tahun 2024, setelah melewati angka setengah miliar pada tahun 2022. Pertumbuhan pasar akan mendorong sebagian besar dari ini, tetapi pasar yang sudah lebih dahulu matang seperti Amerika Utara dan Barat Eropa mengalam pertumbuhan yang lebih banyak.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Remer Rietkerk, 2021, Newzoo, *Insights into the Indonesian Games Market* (website: <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/>) diakses pada 25 april 2022 pukul 14.24.

<sup>6</sup> Indonesia, Undang-Undang No.11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Pasal 21 ayat (1).

<sup>7</sup> Remer Rietkerk, 2021, *Newzoo Global E-sports & Live Streaming Market Report* (website:[https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2021\\_Free\\_Global\\_Esports\\_and\\_Streaming\\_Market\\_Report\\_EN.pdf?utm\\_campaign=GEMR%202021&utm\\_medium=email&\\_hsmt=114762550&\\_hsenc=p2ANqtz9H0TnHYRCxoVAq7tMIIDDlo9IJAVE8wrvOKqMGjiHjDX4C0NjaXrSQiY8ufmz95E9Gra7ieoicrvG96UkIOd12SAk4tQ&utm\\_content=114762550&utm\\_source=hs\\_automation](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2021_Free_Global_Esports_and_Streaming_Market_Report_EN.pdf?utm_campaign=GEMR%202021&utm_medium=email&_hsmt=114762550&_hsenc=p2ANqtz9H0TnHYRCxoVAq7tMIIDDlo9IJAVE8wrvOKqMGjiHjDX4C0NjaXrSQiY8ufmz95E9Gra7ieoicrvG96UkIOd12SAk4tQ&utm_content=114762550&utm_source=hs_automation)) diakses pada 25 April 2022 pukul 15.05.

Peningkatan minat terhadap pekerjaan di dunia *Esports* tidak terlepas dari pemain dan penonton acara *Esports* yang mengalami pertumbuhan pesat selama beberapa tahun belakangan. Pertumbuhan ini sejalan dengan mulai lahirnya banyak olahragawan-olahragawan dalam bidang olahraga elektronik ini. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan dapat dilihat dalam pasal 1 di definisikan Peolahragawan adalah orang yang berolahraga dalam usaha mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Dalam pasal tersebut dijelaskan juga definisi dari Olahragawan adalah Peolahragawan yang mengikuti pelatihan dan kejuaraan Olahraga secara teratur, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan untuk mencapai prestasi. Dalam melaksanakan perannya olahragawan memiliki beberapa hak, antara lain:

1. Didampingi oleh, antara lain, manajer, pelatih, tenaga medis, psikolog, dan ahli hukum;
2. Mengikuti kejuaraan pada semua tingkatan sesuai dengan ketentuan;
3. Mendapatkan pembinaan dan pengembangan dari induk organisasi cabang olahraga, organisasi olahraga profesional, atau organisasi olahraga fungsional;
4. Mendapatkan pendapatan yang layak.

Persaingan ketat di dunia *Esports* menyebabkan atlet *Esports* harus bekerja lebih keras agar dapat mempertahankan posisinya, baik dalam kejuaraan nasional ataupun kejuaraan internasional yang diadakan oleh berbagai

organisasi *Esports*. Persaingan ini bertambah saat banyak atlet profesional asing juga ikut meramaikan kejuaraan club *Esports* lokal. Karena persaingan ini lah membuat para atlet *Esports* memiliki banyak tekanan yang membuat mereka banyak mengalami masalah kesehatan mental dan fisik. Menurut riset yang dilakukan oleh Memduh Kocadağ terhadap 42 atlet *Esports*, 5 dari 42 atlet *Esports* profesional memiliki 6-12 jam waktu main setiap harinya , dan sisanya bermain lebih dari 12 jam per hari,<sup>8</sup> Jam kerja ini lah yang menyebabkan beberapa masalah kesehatan. Selain itu sifat atlet *Esports* yang tidak banyak bergerak dan dapat melakukan ratusan APM selama bermain, atlet cenderung mengalami cedera muskuloskeletal, termasuk disfungsi serviks dan tulang belakang lumbar dan ekstremitas atas. Selain itu Disregulasi sistem metabolik yang ditandai dengan diet dan kebiasaan latihan yang berbeda-beda dari seorang atlet tradisional dapat berfungsi untuk memperburuk masalah ini. Lebih-lebih lagi, ketegangan mata dan gangguan ritme sirkadian relatif umum terjadi. Hal ini disebabkan oleh dioda pemancar cahaya monitor, *gameplay* yang berkepanjangan, dan kewajiban untuk melakukan pelacakan beberapa objek. Terakhir, gangguan kesehatan mental seperti IGD, depresi, kecemasan, dan alexithymia mungkin ada pada tingkat yang lebih tinggi tergantung pada jenis kelamin dan jenis permainan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Memduh Kocadağ, *An E-sports research: psychological well-being differences of teenagers in terms of several variables*, Dalam jurnal *Psychology Research on Education and Social Sciences 1*, Vol 1, 2020 Hal 36.

<sup>9</sup> Hallie Zwibel, *An Osteopathic Physician's Approach to the E-sports Athlet*, dalam jurnal *The Journal of the American Osteopathic Association*, Vol 119 Nomor 11, 2019. Hal 760.

Masalah kesehatan atlet *Esports* juga terjadi pada atlet profesional Indonesia salah satunya atlet mobile legend dengan *nickname* Rekt. Atlet profesional Indonesia yang berasal dari EVOS Legends Gustian “Rekt” Hidayat tidak bisa mengikuti latihan nasional Indonesia untuk SEA Games ke-31 karena masalah kesehatan. Rekt mungkin menderita Cubital Tunnel Syndrome yang mengakibatkan tangan mati rasa. Dalam salah satu *live stream* EVOS Rekt mengungkapkan bahwa dirinya tidak akan mengikuti Pelatnas Indonesia. Ia mengatakan, hal itu karena masalah kesehatan yang membuatnya terlalu lama bermain MLBB. “Baiklah teman-teman, ini belum beruntung. Saya sakit, saya tidak bisa melanjutkan latihan,” ujar Rekt.<sup>10</sup> Selain itu salah satu pemain *Esports* dengan *nickname* Louvre Yosua “Kido” Priatama, sempat dirawat karena tifus ketika hendak bertanding pada MSC 2019. kasus yang dialami oleh Louvre pada gelaran MSC 2019. Sang CEO tim Louvre, yaitu Erick Herlangga, membeberkan fakta melalui *Instagram* bahwa biaya perawatan yang dibebankan kepada Kido pada saat MSC 2019 berlangsung tidak ditanggung oleh Moonton.<sup>11</sup> Masalah kesehatan juga terlihat pada saat penyelenggaraan PON Papua 2021. Riset terbaru yang melibatkan 18 orang yang mengikuti PON Papua 2021 dari Jawa Timur dan mendapat peringkat tiga semua nya menunjukkan berada dalam kategori low dalam aktivitas fisik, dan mengalami gangguan kesehatan pada bagian mata, punggung, pergelangan tangan, leher,

---

<sup>10</sup> Agustinus Dapot, 2022, EVOS Rekt Absen Pelatnas SEA Games Karena Masalah Kesehatan, (website : <https://www.ligagame.tv/mlbb/evos-rekt-absen-pelatnas-sea-games-karenamasalah-kesehatan>) diakses pada 23 Mei 2022 Pukul 22.48

<sup>11</sup> Abdul Khair, 2019, Problematika Kesehatan di Dunia *E-sports* (website : <https://www.kincir.com/game/mobile-game/problematika-kesehatan-di-dunia-E-sportsdCGWJ0Tq9RiY>) diakses pada 23 Mei 2022 Pukul 22.54

jari tangan.<sup>12</sup> Kasus terbaru atlet *Esports* dengan *nickname* R7 dari RRQ HOSHI memutuskan rehat dari dunia *Esports Mobile legend* setelah ajan *M4 World Championship* dikarenakan mengalami sakit yang parah pada pergelangan tanganya<sup>13</sup> menyadari hal ini pemerintah telah memberikan jaminan sosial bagi para olahragawan di dunia *Esports* sesuai yang tercantum dalam pasal 100 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang keolahragaan yang berbunyi:

*“Olahragawan dan Pelaku Olahraga diberikan perlindungan jaminan sosial.”<sup>14</sup>*

Dimana jenis program jaminan sosial dapat kita lihat dalam Undang-Undang nomor 40 Tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional yang di ubah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 Tentang Cipta Kerja dimana jenis jaminan sosial yang diberikan oleh pemerintah meliputi:<sup>15</sup>

1. jaminan kesehatan;
2. jaminan kecelakaan kerja;
3. jaminan hari tua;
4. jaminan pensiun;

---

<sup>12</sup> Sinantra Frita, “GANGGUAN KESEHATAN PADA ATLET E SPORT JATIM DIVISI MOBILE LEGENDS,” Jurnal Prestasi Olahraga vol 5 No 6: Athlete Peformance Profile, 2022

<sup>13</sup> Lam Wahyudi, 2020, R7 Resmi Putuskan Rehat Dari RRQ Hoshi Karena Alasan Ini (website: <https://gamedaim.com/esports/r7-resmi-putuskan-rehat-dari-rrq-hoshi-karena-alasan-ini/>) diakses pada 26 januari 2022 pukul 20:13 WIB

<sup>14</sup> Indonesia, Undang-Undang No.11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Pasal 100 ayat (1).

<sup>15</sup> Indonesia, Undang-Undang No.11 Tahun 2020 Tentang Cipta Kerja, Pasal 82.

5. jaminan kematian; dan
6. jaminan kehilangan pekerjaan.

Undang-Undang keolahragaan masih menyimpan problematika normatif, yakni belum memberikan jaminan kepastian hukum bagi hak-hak atlet profesional *Esports* dalam memelihara kesehatan dan juga penanganan dalam kecelakaan kerja yang dapat dialami atlet profesional *Esports*. Terlebih lagi atlet *Esports* yang sudah masuk kelompok III dimana pekerjaan sebagai atlet memiliki tingkat resiko sedang<sup>16</sup> dimana tentunya perlu adanya jaminan kesehatan dan kecelakaan kerja untuk menjamin kesehatan atlet profesional *Esports*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis ingin mengkajmi lebih dalam dengan melakukan penelitian yang berjudul

**“PERLINDUNGAN JAMINAN KESEHATAN DAN KECELAKAAN  
KERJA BAGI ATLET *ESPORTS* BERDASARKAN PERATURAN  
PERUNDANG-UNDANG DI INDONESIA”.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

---

<sup>16</sup> Indonesia, Lampiran I Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Kecelakaan Kerja Dan Jaminan Kematian



1. Bagaimana pengaturan jaminan kesehatan dan jaminan kecelakaan kerja berdasarkan undang-undang Nomor 11 tahun 2022 tentang keolahragaan?
2. Bagaimana pelaksanaan perlindungan hukum bagi atlet *Esports* terhadap jaminan kesehatan dan jaminan kecelakaan kerja berdasarkan undang-undang Nomor 11 tahun 2022 tentang keolahragaan?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui pengaturan mengenai perlindungan hukum bagi atlet *Esports* terhadap jaminan kesehatan dan jaminan kecelakaan kerja berdasarkan undang-undang Nomor 11 tahun 2022 tentang keolahragaan.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan perlindungan hukum bagi atlet *Esports* terhadap jaminan kesehatan dan jaminan kecelakaan kerja berdasarkan undang-undang Nomor 11 tahun 2022 tentang keolahragaan.

#### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis

- 1) Menambah pengetahuan tentang hukum Keolahragaan dalam peraturan perundang – undangan yang berlaku.
- 2) Menambah wawasan terkait pandangan pengaturan tentang jaminan sosial bagi olahragawan di Indonesia.

b. Manfaat Praktis

- 1) Dapat meningkatkan dan mengembangkan wawasan penulis serta pembaca dalam bidang hukum keolahragaan.
- 2) Dapat menjadi masukan bagi pihak pengembang olahraga dalam memberikan jaminan sosial bagi olahragawan.

## **D. Kerangka Teori dan Konseptual**

### **1. Kerangka Teori**

a. Teori Kepastian Hukum

Jika kita merujuk pada hukum tertulis, maka kepastian merupakan aspek penting yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa kepastian hukum akan kehilangan makna sesungguhnya , Ketika itu terjadi hukum tidak dapat lagi menjadi pedoman perilaku bagi setiap orang. Kepastian itu juga merupakan salah satu dari tujuan hukum itu sendiri.

Kepastian memiliki arti “ketentuan, ketetapan” sedangkan jika kata kepastian itu digabungkan dengan kata hukum menjadi kepastian

hukum, memiliki arti “perangkat hukum suatu negara yang mampu menjamin hak dan kewajiban setiap warga negara”.<sup>17</sup>

Kepastian hukum merupakan pelaksanaan hukum sesuai dengan bunyinya, sehingga masyarakat dapat memastikan bahwa hukum dilaksanakan. Penciptaan kepastian hukum dalam peraturan perundang-undangan, memerlukan persyaratan yang berkenaan dengan struktur internal dari norma hukum itu sendiri.<sup>18</sup>

Menurut subekti hukum itu mengabdikan pada tujuan negara yang intinya ialah mendatangkan kemakmuran dan kebahagiaan rakyatnya. Pengabdian tersebut dilakukan dengan cara menyelenggarakan keadilan dan ketertiban. Keadilan berasal dari Tuhan Yang Maha Esa dan setiap orang yang diberi kemampuan adil itu dan segala apa yang ada di dunia ini sudah semestinya menimbulkan dasar-dasar keadilan pada manusia<sup>19</sup>

Hukum tidak hanya mencari keseimbangan antara berbagai kepentingan yang bertentangan satu sama lain, akan tetapi juga untuk mendapatkan keseimbangan antara tuntutan keadilan tersebut dengan ketertiban atau kepastian hukum<sup>20</sup>

Berdasarkan uraian diatas, teori kepastian hukum digunakan untuk menganalisis peraturan perundang-undangan terkait pengaturan

---

<sup>17</sup> Moeliono Anton . Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka,1990), hal 1028.

<sup>18</sup> M Manulang Fernando, *Hukum Dalam Kepastian*, (Bandung, Prakarsa, 2007), Hal 95.

<sup>19</sup> Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*, (Yogyakarta : Liberty, 2007), Hal 160.

<sup>20</sup> *Ibid.*

jaminan sosial bagi olahragawan khususnya atlet profesional *Esports* di Indonesia . Sehingga penulis dapat menganalisis lebih dalam mengenai kepastian hukum tentang pengaturan jaminan sosial bagi atlet profesional *Esports* ditinjau dari undang-undang Keolahragaan.

b. Teori Perlindungan Hukum

Pengertian perlindungan hukum adalah Segala daya upaya yang di lakukan secara sadar oleh setiap orang maupun lembaga pemerintah, swasta yang bertujuan mengusahakan pengamanan, penguasaan dan pemenuhan kesejahteraan hidup sesuai dengan hak-hak asasi yang ada sebagaimana di atur dalam Undang-undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia<sup>21</sup>

Secara garis besar perlindungan hukum merupakan bentuk perlindungan utama karena berdasarkan pemikiran bahwa hukum sebagai sarana yang dapat mengakomodasi kepentingan dan hak konsumen secara komprehensif. Disamping itu, hukum memiliki kekuatan memaksa yang diakui secara resmi oleh negara, sehingga dapat dilaksanakan secara permanen. Berbeda dengan perlindungan melalui institusi lainya seperti perlindungan ekonomi atau politik misalnya, yang bersifat temporer atau sementara<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Glosarium, 13 April 2014 *Perlindungan Hukum Menurut Para Ahli*, (website: <http://tesishukum.com/pengertian-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli/>) diakses pada tanggal 28 April 2022, Pada Pukul 15.37 WIB.

<sup>22</sup> Wahyu Sasongko, *ketentuan–Ketentuan Pokok Hukum Perlindungan Konsumen* , (Bandar Lampung : Universitas Lampung, 2007), hal 25.

Bentuk perlindungan hukum bersifat preventif dan represif. Hukum preventif bisa di jumpai pada rambu-rambu atau aturan yang sifatnya mencegah pelanggaran hukum. Sedangkan hukum represif yang sifatnya menyelesaikan permasalahan hukum berupa sanksi dalam bentuk denda, hukuman penjara, atau hukuman tambahan

lainnya<sup>23</sup>

Maksud dan tujuan hukum secara umum adalah untuk melindungi kepentingan orang-orang didalam masyarakat, atau dengan kata lain untuk melindungi hak asasi seseorang. Demikian pula halnya dengan hukum pidana, dalam hal mana keberadaan hukum pidana itu adalah untuk melindungi hak asasi seseorang. Namun dalam pelaksanaan hukum pidana, bagi pelanggar hukum pidana akan dikenakan sanksi berupa nestapa atau siksaan pada dirinya, baik berupa hukuman mati, penjara, kurungan, denda yang pada hakekatnya adalah merupakan pelanggaran bagi hak asasinya. Hak asasi tersebut merupakan keistimewaan hukum pidana, demi untuk melindungi hak asasi orang lainnya.<sup>24</sup>

Teori perlindungan hukum ini, digunakan penulis untuk menganalisis lebih perlindungan hukum terhadap atlet profesional *Esports* dalam mendapatkan jaminan sosial.

---

<sup>23</sup> Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*. (Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, 2000), hal.74

<sup>24</sup> Nugroho Praditya, *Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-sports di Indonesia*, 2020, hal 5

## 2. Kerangka Konseptual

### a. Atlet

Atlet dalam KBBI berarti olahragawan, terutama yang mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan)<sup>25</sup>. Sedangkan, dalam undang-undang keolahragaan lebih dikenal dengan sebutan olahragwan. Olahragawan adalah peolahraga yang mengikuti pelatihan dan kejuaraan olahraga secara teratur, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan untuk mencapai prestasi.<sup>26</sup> Atlet dalam peraturan PBESI dibagi menjadi dua yaitu atlet profesional dan pemain amatir.<sup>27</sup>

### b. Esports

*Esports* atau yang biasa dikenal sebagai olahraga elektronik merupakan salah satu bidang olahraga yang tidak dipertandingkan secara fisik tetapi dipertandingkan secara online melalui *game* dan diakui oleh Pengurus Besar Esports Indonesia. Menurut Undang-undang keolahragaan *Esports* dikenal sebagai cabang olahraga prestasi dan

---

<sup>25</sup> KBBI, Atlet, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 2018) (website : <https://kbbi.web.id/>) diakses pada 27 April 2022.

<sup>26</sup> Indonesia, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Kelolahragaan, Pasal 1 Ayat (6)

<sup>27</sup> Indonesia, peraturan pengurus besar *E-sports* indonesia nomor : 034/pb esi/b/vi/2021 tentang pelaksanaan kegiatan *E-sports* di indonesia, Pasal 1 ayat (6)

profesional dengan mempertandingkan *game* yang diakui secara nasional oleh Pengurus Besar *Esports* Indonesia.<sup>28</sup>

Olahraga elektronik atau biasa disebut *Esports* merupakan cabang olahraga baru yang berkembang pesat baik di Indonesia maupun di dunia.<sup>29</sup> *Esports* disebut sebagai salah satu olahraga karena didalam olahraga online ini memiliki 3 unsur yaitu unsur kompetitif, unsur sportifitas, dan unsur prestasi yang dimana di cabang olahraga ini masing -masing pemainnya bisa saling berinteraksi dan bertanding secara berkelompok<sup>30</sup>

c. Jaminan Kesehatan

Jaminan Kesehatan merupakan salah satu program pemerintah yang diselenggarakan secara nasional berdasarkan prinsip asuransi sosial dan prinsip ekuitas dengan memiliki tujuan untuk memperoleh manfaat pemeliharaan kesehatan dan perlindungan dalam memenuhi kebutuhan dasar kesehatan sehingga dapat memberikan kepastian jaminan kesehatan yang menyeluruh bagi seluruh rakyat yang dimana agar dapat hidup sehat ,produktif dan sejahtera.<sup>31</sup> menurut UU No 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan menegaskan bahwa setiap orang

---

<sup>28</sup> Indonesia, peraturan pengurus besar *E-sports* indonesia nomor : 034/PBESI/b/vi/2021 tentang pelaksanaan kegiatan *E-sports* di indonesia, Pasal 1 ayat (1)

<sup>29</sup> Yudha Bela Persada, "Kajian Referensi *E-sports* Dalam Ranah Olahraga" , Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020.hal 1

<sup>30</sup> Kurniawan Fikri, 26 Maret 2021, *Kominfo Berikan 3 Alasan Mengapa E-sports Terdaftar Sebagai Cabang Olahraga*( Website:

<https://tekno.sindonews.com/read/377228/765/kominfoberikan-3-alasan-mengapa-E-sports-terdaftar-sebagai-cabang-olahraga-1616745837>) diakses pada 27 April 2022. pukul 22.45 WIB

<sup>31</sup> Indonesia, UU No. 40 Tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional, Pasal 19 ayat (2)

mempunyai hak yang sama dalam memperoleh akses atas sumber daya di bidang Kesehatan dan memperoleh pelayanan kesehatan yang aman,bermutu dan terjangkau Jaminan Kecelakaan Kerja.<sup>32</sup> Dimana asuransi sosial memiliki prinsip sebagai berikut :

- 1) Kegotong-royongan antara kaya dan miskin,yang sehat dan sakit,yang tua dan muda,dan yang berisiko tinggi dan rendah ;
- 2) Kepesertaan yang bersifat wajib dan tidak selektif ;
- 3) Iuran berdasarkan persentase upah atau penghasilan;
- 4) Bersifat nirlaba .

Selain itu jaminan kesehatan memiliki prinsip ekuitas yang merupakan kesamaan dalam memperoleh pelayanan sesuai dengan kebutuhan medisnya yang tidak berkaitan dengan besaran iuran yang telah dibayarkan.

d. Jaminan Kecelakaan Kerja

Menurut peraturan pemerintah nomor 44 tahun 2015 tentang penyelenggaraan program jaminan kecelakaan kerja, dijelaskan bahwa Jaminan kecelakaan kerja adalah manfaat berupa uang tunai dan/ atau pelayanan kesehatan yang diberikan pada saat peserta mengalami kecelakaan kerja atau penyakit yang disebabkan oleh lingkungan kerja.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Indonesia, Undang-undang nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, Pasal 5 ayat (1)

<sup>33</sup> Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Kecelakaan Kerja Dan Jaminan Kematian*, pasal 1 ayat (1)



jaminan Kecelakaan Kerja (JKK) merupakan program jaminan sosial yang diselenggarakan berdasarkan prinsip asuransi sosial dengan tujuan agar dapat menjamin peserta memperoleh manfaat pelayanan kesehatan atau santunan uang tunai apabila seorang pekerja mengalami kecelakaan kerja atau menderita penyakit akibat kerja. Jaminan ini diberikan kepada peserta yang telah membayar iuran secara teratur, biasanya dibayarkan oleh pemberi kerja (perusahaan).

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Tipe Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian hukum yang bersifat hukum normative empiris yang dimana teori dari hukum normative empiris adalah sebuah pemahaman hukum dalam arti norma (aturan) dan pelaksanaan aturan hukum dalam perilaku nyata sebagai akibat keberlakuan norma hukum yang dimana perilaku tersebut dapat diobservasi dengan nyata dan merupakan bukti apakah warga telah berperilaku sesuai atau tidak sesuai dengan ketentuan hukum normative (peraturan perundang-undangan dan dokumen tertulis lainnya)

Penelitian hukum normative empiris (terapan) adalah penelitian dengan mengkaji pelaksanaan atau implementasi ketentuan hukum positif (perundang-undangan) dan dokumen tertulis secara in action (faktual) pada

sebuah setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat. Pengkajian tersebut bertujuan untuk memastikan apakah hasil penerapan hukum pada peristiwa hukum in concreto sesuai atau tidak sesuai denganketentuan peraturan perundang-undangan atau dengan kata lain apakah ketentuan peraturan perundang-undangan telah dilaksanakan sebagaimana mestinya sehingga pihak-pihak yang berkepentingan mencapai tujuannya atau tidak.

Penelitian hukum normative-empiris (applied law research) merupakan penelitian hukum yang mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum normative(kodifikasi, undang- undang atau kontrak) secara in action pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat. Implementasi secara in action tersebut merupakan fakta empiris dan berguna untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan implementasi secara in action diharapkan akan berlangsung sempurna apabila merumuskan ketentuan hukum normatifnya jelas dan tegas serta lengkap [hal 115](#)

## **2. Pendekatan Penelitian**

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

### **a. Perundang-undangan**

Pendekatan perundang-undangan ini dilakukan untuk menelaah semua undang- undang dan regulasi yang berkaitan dengan

penelitian yang akan diteliti. Pendekatan perundang-undangan ini akan membuka kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari adakah konsistensi dan kesesuaian antara satu undang-undang dengan undang-undang lainnya .

b. Konseptual

Pendekatan ini dilakukan karena memang belum atau tidak ada aturan hukum untuk masalah yang dihadapi, pendekatan konseptual biasanya digunakan untuk menguraikan atau menganalisis permasalahan penelitian yang beranjak dari adanya norma kosong, sehingga melahirkan pengertian hukum dan asas – asas hukum yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi.

### **3. Jenis dan Sumber Bahan Hukum**

Dalam penelitian hukum normative bahan Pustaka merupakan bahan dasar yang dalam ilmu penelitian umumnya disebut data sekunder. Adapun bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bahan hukum primer dan sekunder :

#### **A. Bahan hukum primer**

Data primer merupakan data yang berasal dari data lapangan yang diperoleh dari responden dan informan. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber utama. Sumber data primer yang dimaksud adalah memperoleh dari responden dan informan serta narasumber.

## B. Bahan hukum sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dari data kepustakaan dan dokumen hukum yang lebih dikenal dengan bahan hukum meliputi : bahan hukum primer, bahan hukum tersier dan bahan hukum tersier dan bahan hukum non hukum. Serta data primer yang didapat langsung dari asyarakat, subjek yang diteliti pada lembahga atau kelompok masyarakat , pelaku langsung yang dapat memberikan informasi kepada peneliti. Bahan hukum sekunder meliputi :

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- 2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2022 tentang Keolahragaan;
- 3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
- 4) Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2011 tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial;
- 5) Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2004 tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional; dan
- 6) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 2015 tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Kecelakaan Kerja Dan Jaminan Kematian Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2018 Tentang Jaminan Kesehatan.

### **C. Bahan hukum tersier**

Bahan hukum tersier merupakan sebuah sumber hukum yang memberi perunjuk maupun penjelasan, seperti contohnya kamus hukum, kamus Bahasa, ensiklopedia, dan internet.

### **4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum**

Dalam penelitian hukum normatif – empiris ada 2 macam yaitu data primer dan data sekunder oelah karena itu teknik pengumpulan data dalam penelitian hukum normatif- empiris dapat digunakan secara terpisah maupun secara Bersama sama, Teknik pengumpulan data tersebut meliputi : pengumpulan data sekunder ( kepastakaan dan dokumen tertulis) melalui studi pustaka dan studi dokumen dan pengumpulan data primer (data primer (data pada objek penelitian dilakukan) melalui wawancara dengan responden dan informan serta narasumber, angket (kuisisioner) atau daftar pertanyaan dan observasi terhadap lokasi penelitian yang akan dilakukan.

### **5. Pengolaan Analisis Bahan Hukum**

Setelah data primer dan data sekunder (bahan hukum) dikumpulkan, taham selanjutnya adalah melakukan pengolahan data yaitu mengolah data sedemikian rupa sehingga data dan bahan hukum tersebut diolah secara runtut, sistematis, sehingga kan mempermudah peneliti melakukan analisis

Data yang telah terkumpul melalui kegiatan pengumpulan data belum memberikan makna apapun bagi tujuan penelitian. Oleh karena itu, setelah pengumpulan data, peneliti kemudian melakukan pengolahan data. Pengolahan data dalam penelitian hukum normatif – empiris umumnya dilakukan melalui tahap- tahap sebagai berikut :

- 
- a. Pemeriksaan data;
  - b. Penandaan data;
  - c. Klasifikasi, melakukan klasifikasi terhadap data dan bahan hukum yang telah terkumpul ke dalam permasalahan yang diteliti;
  - d. Penyusunan/ sistematisasi data;
  - e. Validasi data; dan
  - f. Analisis data.

Analisis data dalam penelitian hukum normatif- empiris dilakukan secara kualitatif, komprehensif, dan lengkap sehingga menghasilkan hasil penelitian hukum normatif empiris yang lebih sempurna.

Analisis data merupakan dilakukan dengan cara mengkaji atau telaahan terhadap hasil pengolahan data dengan menggunakan teori- teori yang telah dipilih sebelumnya dalam kerangka teori/ studi Pustaka. Analisis data merupakan menguraikan data dalam bentuk rumusan norma, angka-angka, sehingga mudah dibaca dan diberi arti bila data itu kuantitatif

dan benar sehingga mudah dibaca dan diberi arti (dinterpretasikan apabila data itu kualitatif <sup>34</sup>

Menurut Mukti Fajar ND dan Yulianto Achmad “ analisis data merupakan kegiatan memberikan telaah yang dapat berate menentang, mengkritik, mendukung, menambah atau memberikan telaahan yang dapat berate menentang, mengkritik , mendukung, menambah atau memberikan komentar dan kemudian membuat sebuah kesimpulan terhadap hasil penelitian dengan pikiran sendiri dengan bantuan yang telah dikuasainya

#### **F. Sistematikan Penulisan**

Penyusunan skripsi ini dibuat secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari skripsi ini. Berkenan penulis Menyusun skripsi ini yang berisi 5 bab dengan garis besar sebagai berikut :

#### **BABI           PENDAHULUAN**

Dalam bab ini, penulis akan menguraikan tentang latar belakang masalah rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teori dan konseptual, metode penelitian dan sistematika penulisan.

---

<sup>34</sup> Dr. Muhaimin. SH.,M.Hum, Metode Penelitian Hukum (Mataram: Mataram University Press, 2020) Hal 126.

**BAB II                    TINJAUAN    UMUM    TENTANG    JAMINAN  
KESAHATAN    DAN    JAMINAN    KECELAKAAN  
KERJA    PADA    ATLET    *ESPORTS***

Dalam bab ini, penulis akan menguraikan serta menjelaskan mengenai pengaturan terkait perlindungan hukum terhadap jaminan sosial atlet *Esports* di Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2022

Tentang Keolahragaan.

**BAB III                    FAKTA    PELAKSANAAN    PERLINDUNGAN  
HUKUM    TERHADAP    JAMINAN    KESEHATAN    DAN  
KECELAKAAN    KERJA    BAGI    ATLET  
*ESPORTS*    DI    INDONESIA**

Dalam bab ini, penulis akan membahas fakta hukum mengenai pelaksanaan perlindungan hukum hukum jaminan kesehatan dan kecelakaan kerja bagi atlet *Esports* di Indonesia.



**BAB IV ANALISIS YURIDIS PEMBERIAN  
PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP  
PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP JAMINAN  
KESEHATAN DAN KECELAKAAN KERJA BAGI  
ATLET *ESPORTS* DI INDONESIA PASCA UNDANG**

**– UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2022 TENTANG  
KEOLAHRAGAAN**

Dalam bab ini, penulis akan menguraikan perlindungan hukum terhadap perlindungan hukum terhadap jaminan kesehatan dan jaminan kecelakaan kerja bagi atlet *Esports* di Indonesia.

**BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini, penulis akan menarik kesimpulan dari hasil penelitian ini, serta memberikan saran yang berkaitan dengan solusi dari hasil penelitian.