

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG JAMINAN KESEHATAN DAN JAMINAN KECELAKAAN KERJA PADA ATLET ESPORTS

A. Tinjauan Tentang Jaminan Kesehatan

1. Definisi Jaminan Kesehatan

Kesehatan merupakan hak dasar yang wajib diberikan oleh negara kepada warganya. Pemenuhan hak Kesehatan itu tentu nya sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 40 tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional dan Undang-Undang No.1 tahun 2014 Tentang Penyelenggara Jaminan Kesehatan. Salah satu pemenuhan hak kesahatan oleh pemerintah kepada warganya adalah diberikannya jaminan Kesehatan, Jaminan Kesehatan itu sendiri adalah jaminan berupa perlindungan kesehatan agar peserta memperoleh manfaat pemeliharaan kesehatan dan perlindungan dalam memenuhi kebutuhan dasar kesehatan yang diberikan kepada setiap orang yang telah membayar iuran atau iurannya dibayar oleh pemerintah.³⁵

Jaminan Kesehatan adalah jaminan berupa perlindungan kesehatan agar peserta memperoleh manfaat pemeliharaan kesehatan dan perlindungan dalam memenuhi kebutuhan dasar kesehatan yang diberikan

³⁵ Indonesia, Undang-Undang No.1 tahun 2014 Tentang Penyelenggara Jaminan Kesehatan, Pasal 1 ayat (1)

kepada setiap orang yang telah membayar iuran atau iurannya dibayar oleh pemerintah.³⁶

2. Dasar Hukum Jaminan Kesehatan

Suatu kegiatan pemberian asuransi tentunya membutuhkan dasar hukum untuk menjadi pilar penyangganya. Demikian juga diperlukannya hukum pemberian jaminan kesehatan yang tentunya memerlukan fondasi hukum yang kuat. Untuk Peraturan perundang-undangan di bidang jaminan sosial Kesehatan dapat dikelompokkan berdasarkan jenisnya, yaitu :

- 
- a) Undang-undang;
 - b) Peraturan Pemerintah;
 - c) Peraturan Daerah;
 - d) dan jenis peraturan perundang-undangan selain yang tercantum dalam Pasal 7 ayat (1) Undang-undang.³⁷

Peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang jaminan Kesehatan dapat dilihat dan dibaca dalam berbagai peraturan perundangundangan, diantaranya adalah:

- a) Undang-undang Nomor 40 Tahun 2004 Tentang Sistem

³⁶ Indonesia, Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2013 Tentang Pelayanan Kesehatan Pada Jaminan Kesehatan Nasional Pasal 1 ayat (1)

³⁷ Adhi kristian et al., Pengantar Hukum Jaminan Sosial Kesehatan Indonesia, (Daerah Istimewa Yogyakarta:PT Kanisius,2019) hal 30.

Jaminan Sosial Nasional;

- b) Undang-undang Nomor 24 Tahun 2011 Tentang Badan

Penyelenggara Jaminan Sosial;

- c) Undang-undang Nomor 11 tahun 2020 Tentang Cipta Kerja ;

- d) Peraturan Presiden nomor 82 Tahun 2018 Tentang Jaminan

Kesehatan;

3. Manfaat Jaminan Kesehatan

Pemberian jaminan Kesehatan tentunya memiliki tujuan untuk menjamin semua pesertanya mendapatkan manfaat pemeliharaan kesehatan dan rasa aman dalam memenuhi segala kebutuhan kesehatannya. Manfaat jaminan kesehatan yang menjadi hak peserta, baik medis maupun non medis dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a) Pelayanan kesehatan perorangan, meliputi: promotive, preventif, kuratif dan rehabilitative;
- b) Akomodasi;
- c) Ambulans;
- d) Pelayanan dalam keadaan gawat darurat; dan

e) **Kompesansi**³⁸

Selain manfaat diatas, Menteri kesehatan juga dapat memberikan penjaminan manfaat pelayanan kesehatan lain yang ditetapkan dengan pertimbangan penilaian teknologi kesehatan dan perhitungan kecukupan iuran. Penetapan manfaat lain itu diberikan setelah berkordinasi dengan menteri keuangan.³⁹

B. Tinjauan Tentang Jaminan Kecelakaan Kerja

1. Definisi Jaminan Kecelakaan Kerja

Kecelakaan kerja atau penyakit yang diakibatkan oleh pekerjaan adalah resiko yang kadang timbul oleh suatu pekerjaan. Seorang tenaga kerja yang saat melakukan suatu pekerjaan harus dapat menanggulangi hilangnya sebagian atau seluruh penghasilan yang diakibatkan oleh kematian, cacat karena kecelakaan kerja baik fisik maupun mental dari kecelakaan kerja itu sendiri.

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.⁴⁰ Berkaitan dengan itu kecelakaan kerja didefinisikan sebagai kecelakaan yang terjadi dalam hubungan kerja, termasuk kecelakaan yang terjadi

³⁸ kristian, op, cit., Hal. 156.

³⁹ ibid

⁴⁰ Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Kecelakaan Kerja Dan Jaminan Kematian*, pasal 1 ayat (1)

dalam pekerjaan dari rumah menuju tempat kerja atau sebaliknya dan penyakit yang disebabkan oleh lingkungan kerja.

2. Dasar Hukum Jaminan Kecelakaan Kerja

Ketentuan dalam peraturan perundang-undangan yang menjadi landasan atau dasar bagi jaminan kecelakaan kerja adalah sebagai

berikut:

- 
- a) Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional;
 - b) Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2011 Tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial;
 - c) Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 2015 tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Kecelakaan Kerja dan Jaminan Kematian; dan
 - d) Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 2015 tentang Penyelenggaraan Program Jaminan Kecelakaan Kerja dan Jaminan Kematian.

3. Jenis-Jenis Manfaat Jaminan Kecelakaan Kerja

Jaminan kecelakaan kerja memiliki beberapa manfaat bagi pekerja yang mengalami kecelakaan kerja atau penyakit akibat kerja yang berupa:

a) Pelayanan Kesehatan sesuai kebutuhan Medis berupa:

- 1) Pemeriksaan dasar dan penunjang;
- 2) Perawatan tingkat pertama dan lanjutan;
- 3) Rawat inap kelas I rumah sakit pemerintah, rumah sakit pemerintah daerah, atau rumah sakit swasta yang setara;
- 4) Perawatan insentif;
- 5) Penunjang diagnostic;
- 6) Penanganan, termasuk komorbiditas dan komplikasi yang berhubungan dengan kecelakaan kerja dan penyakit akibat kerja;
- 7) Pelayanan khusus
- 8) Alat kesehatan dan implant;
- 9) Jasa dokter/medis; 10) Operasi;
- 11) Pelayanan darah;
- 12) Rehabilitasi medik
- 13) Perawatan di rumah bagi peserta yang tidak memungkinkan melanjutkan pengobatan di rumah sakit; dan
- 14) Pemeriksaan diagnostic dalam penyelesaian kasus



penyakit akibat kerja;

b) Santunan berupa uang berupa:

1) Penggantian biaya transportasi;

a. Biaya transportasi peserta yang mengalami kecelakaan kerja atau penyakit akibat kerja, kerumah sakit dan/atau ke rumahnya, pertolongan pertama pada kecelakaan, dan rujukan ke rumah sakit lain; dan/atau

b. biaya transportasi peserta yang mengikuti program kembali kerja menuju dan pulang dari fasilitas pelayanan kesehatan dan balai latihan kerja;

2) Santunan sementara tidak mampu bekerja;

3) Santunan cacat Sebagian anatomis, cacat sebagian fungsi, dan cacat total tetap

4) Santunan kematian dan biaya pemakaman

5) Santunan berkala yang dibayarkan sekaligus apabila peserta meninggal dunia atau cacat total tetap akibat kecelakaan kerja atau penyakit akibat kerja

6) Biaya rehabilitasi berupa penggantian alat bantu dan/atau alat pengganti

- 7) Penggantian biaya gigi tiruan, alat bantu dengar, dan kacamata; dan/atau
- 8) Beasiswa pendidikan bagi anak dari peserta yang meninggal dunia atau cacat total tetap akibat kecelakaan kerja.

C. Tinjauan Umum Tentang Olahraga Berbasis Teknologi (*Esports*)

1. Definisi Olahraga Bebasis Teknologi (*Esports*)

Olahraga berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan *Esports* adalah olahraga bersifat kompetitif dan interaktif yang menggunakan perantara perangkat dan/atau peralatan dengan memanfaatkan inovasi teknologi elektronik⁴¹. Perantara elektronik yang dipakai antara lain, adalah computer, laptop, konsol, simulator dan gawai.

Perkembangan *Esports* yang cukup pesat dalam beberapa tahun ini membuat pemerintah berusaha mengembangkan olahraga teknologi ini secara serius, hal ini dapat kita lihat dimana pemerintah membuat peraturan untuk membina dan mengembangkan *Esports* di lingkup pemerintah pusat dan pemerintah daerah.⁴²

⁴¹ Indonesia, Undang-Undang No.11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Penjelasan Pasal 20 ayat (1).

⁴² Indonesia, Undang-Undang No.11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, Pasal 21 ayat (1).

2. Dasar Hukum Olahraga Teknologi (*Espots*)

Ketentuan dalam peraturan perundang-undangan yang menjadi

landasan atau dasar bagi *Espots* adalah sebagai berikut:

a) Undang-Undang No.11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan.

b) Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan

3. Jenis dan Cabang *Espots*

Espots adalah olahraga yang menekankan pada kemampuan seseorang terhadap aplikasi elektronik yang disebut game sebagai wujud dari tujuan olahraga kompetitif. menjadi Sebuah kejutan di dunia olahraga, karena hadirnya esports yang mengikuti kompetisi olahraga tidak hanya di tanah air tetapi juga berlaku dalam skala internasional.

Industri dunia game yang saat ini sedang mengalami perubahan yang signifikan. Saat ini, kehadiran esports telah menjadi tren berkembangnya aplikasi game di dunia maya dengan berbagai bentuk permainan. Terlebih lagi, gaming saat ini tidak lagi menasar kalangan remaja dan dewasa, namun anak-anak juga merasakan perkembangan teknologi gaming ini. Dengan demikian, esports cenderung tidak mengenal jenis kelamin, usia, dan latar belakang individu dari mereka yang masuk dalam olahraga ini.

Berbagai prestasi dan manfaat di dunia esports yang semakin berkembang pesat beberapa tahun terakhir didapat dari esports juga cenderung mengurangi pandangan negatif sebagian orang bahwa bermain game tidak memberikan manfaat apapun selain menghabiskan waktu. Pandangan negatif masyarakat bahasa seperti ini mulai berkurang dengan berbagai macam prestasi yang diraih oleh para pemain esports mulai dari tingkat lokal, nasional, hingga internasional. Jenis *game Esports* yang sering dipertandingkan jenis genre esports antara lain:⁴³

- 
- a) Multiplayer Online Battle Arena atau MOBA;
 - b) First Person Shooter atau FPS;
 - c) Battle Royal;
 - d) Pertempuran atau *fight game*;
 - e) *Card Game* atau permainan Kartu; dan
 - f) Pro Evolution *Soccer* atau PES.

⁴³ Anugrah Syafa'at et al., "Regulation of Esports in the Context of the Employment in Indonesia", Nationally Accredited Journal, Sinta 5, Decree No. 105/E/KPT/2022 (October, 2022)

4. Perbedaan *Esports* Dengan Cabang Olahraga Lain

Esports telah menerima banyak kontroversi dari masyarakat dan penggiat olahraga dikarenakan *Esports* kurang melakukan aktifitas fisik. Namun hal itu tidak menutup perkembangan *Esports* yang saat ini berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Sifat unik *Esports* sebagai olahraga berbasis teknologi digital/elektronik.⁴⁴

Selain dari itu, ada juga fakta bahwa esports terdiri dari beberapa game berbeda dengan genre-nya masing-masing seperti FPS dan MOBA, yang semuanya memiliki aspek-aspek yang unik. Banyaknya jenis genre berbeda merupakan poin yang paling membedakan antara *Esports* dengan cabang olahraga lain, selain lebih mengedepankan *eye-hand coordination*. di dalam esports terdapat berbagai jenis media pertandingan/*game* dengan peraturan yang berbeda-beda. Berbeda halnya dengan olahraga seperti sepak bola, panahan, dan bulu tangkis yang hanya memiliki satu peraturan dari tiap-tiap permainannya.

Secara garis besar berikut perbedaan *Esports* dengan cabang olahraga lain adalah sebagai berikut ⁴⁵:

⁴⁴ DiFrancisco-Donoghue J et al., “*Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model*”, *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, vol 5 (January 10, 2019)

⁴⁵ Bachelor’s in Rawlings Sports Business Management, 2022, Esports vs. Sports: Getting Students Involved (website: <https://online.maryville.edu/blog/category/bachelors-in-rawlings-sport-business-management/>) diakses pada 22 Febuari 2023 pukul 22.00

Tabel
2.

<i>Esports</i>	Cabang olahraga lain
<p>1. <i>Esports</i> atau olahraga berbasis elektronik menggunakan <i>game</i> dan perantara perangkat ;</p> <p>2. <i>Atlet</i> atau tim <i>Esports</i> tidak selalu diwajibkan untu berada di tempat kompetisi itu berjalan. Karena kompetisi <i>Esports</i> dapat dilakukan secara daring;</p> <p>3. <i>Esports</i> pada umumnya lebih berfokus kepada pergerakan mata dan tangan sehingga tidak terjadi banyak aktifitas fisik dan minim terjadi perkembangan pada otot; dan</p> <p>4. <i>Esports</i> memiliki banyak genre <i>game</i> yang setiap <i>game</i> memiliki peraturan yang berbeda-beda</p>	<p>1.Olahraga pada umumnya lebih banyak melakukan pergerakan fisik maupun penggunaan otot; dan</p> <p>2.Olaharagapada umumnya seperti sepak bola, panahan, dan bulu tangkis yang hanya memiliki satu peraturan dari tiap-tiap permainannya.</p>

1Perbedaan E Sport dengan cabang olahraga lain

5. Pemain dalam Kegiatan Esports

Pemain dalam kegiatan *Esports* dalam peraturan pengurus besar *Esports* indonesia nomor : 034/PBESI/b/vi/2021 tentang pelaksanaan kegiatan *Esports* di indonesia terdiri atas:

1) Pemain Amatir

Pemain Amatir adalah individu yang berpartisipasi dalam Turnamen Esports di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dan memiliki Kartu Esports Indonesia.

2) Atlet Profesional Indonesia

Atlet Profesional Indonesia adalah seorang Atlet Profesional yang memiliki status warga negara Indonesia yang telah memenuhi persyaratan sebagaimana yang ditentukan dalam Peraturan PBESI.

3) Atlet Profesional Asing

Atlet Profesional Asing adalah seseorang Atlet Profesional yang memiliki status warga negara asing.

