

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Adhi Kristian et al., *Pengantar Hukum Jaminan Sosial Kesehatan Indonesia*,
.Daerah Istimewa Yogyakarta:PT Kanisius, 2019.

Anton, Moeliono. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1990.

Fernando, M Manulang. *Hukum Dalam Kepastian*. Bandung,:Prakarsa, 2007.

C.S.T Kansil, pengantar ilmu hukum dan tata hukum Indonesia, Jakarta: penerbit
balai Pustaka, 1989

Mertokusumo, Sudikno. *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*, Yogyakarta : Liberty,
2007.

Pranoto, Henry Susanto. *Modul Dasar-Dasar Pengetahuan Legal dan Regulasi
Bidang Seni dan Olahraga*. Jawa Barat : CV.Media Sains Indonesia, 2020.

Raharjo, Satjipto. *Ilmu Hukum*. Bandung : PT.Citra Aditya Bakti, 2000.

Sasongko, Wahyu. *Ketentuan–Ketentuan Pokok Hukum Perlindungan
Konsumen*. Bandar Lampung : Universitas Lampung, 2007.

Syariffudin, M Reza. *Pengantar Ilmu Hukum dan Aspek Hukum Dalam Ekonomi*.
Jakarta : Kencana, 2022.

Wijaya, Andika. *Hukum Jaminan Sosial Indonesia*. jakarta : Sinar Grafika, 2017.

Jurnal Ilmiah:

Adipratama, Yudistira. “*Esports Law Review.*” Vol 01, (2020).

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).

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

Kocadağ, Memduh. “*An Esports research: psychological well-being differences of teenagers in terms of several variables*”, Vol 1 (2020).

Kurniawan Faidillah., “E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian”, Jurnal Olahraga Prestasi, no 15 (2019),

Praditya, Nugroho. “*Perlindungan Hukum Terhadap Atlet Esports di Indonesia.*” (2020).

Sentanoe Kertonegoro, “JPK Perlu Proses Panjang, Majalah ASTEK.” Tahun IX, No. 3, (Agustus 1993).

Sinatra Frita, “Gangguan Kesehatan Pada Atlet Esports JAwa Timur Divisi Mobile Legends.” Jurnal Prestasi Olahraga Vol 5 No 6: Athlete Performance Profile (2022).

Zwibel, Hallie. “*An Osteopathic Physician’s Approach to the Esports Athlet.*” Vol 119, (2019).

Skripsi:

Bela Persada, Yudha ” Kajian Referensi *Esports* Dalam Ranah Olahraga.” ,Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang, Semarang, (2020).

Website Artikel :

Abdul Khair, 2019, “*Problematika Kesehatan di Dunia Esports*” (website :

<https://www.kincir.com/game/mobile-game/problematika-kesehatandi-dunia-Esports-dCGWJ0Tq9RiY>)

Agustinus Dapot,2022, EVOS Rekt Absen Pelatihan Nasional Sea Games Karena Masalah Kesehatan, (website : <https://www.ligagame.tv/mlbb/evosrekt-absen-pelatnas-sea-games-karena-masalah-kesehatan>)

Glosarium,13 April 2014 Perlindungan Hukum Menurut Para Ahli, (website: <http://tesishukum.com/pengertian-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli/>)

Jonathan Liandi, 2022, Wajar R7 Sampe Rehat, Begini Kondisi Tangannya!! Ini Sosok Pengganti R7 Di Rrq?! - Empetalk R7 (website <https://www.youtube.com/watch?v=X2cbPhwNv3U>)

Jonathan Liandi, 2022, R7 Buka-Bukaan Alasan Kenapa Team PH Masih Mendominasi!! - Empetalk R7 (website : <https://www.youtube.com/watch?v=xRLJhw3uTU0>)

Kurniawan Fikri, 26 Maret 2021, Kominfo Berikan 3 Alasan Mengapa *Esports* Terdaftar Sebagai Cabang Olahraga(Website: <https://tekno.sindonews.com/read/377228/765/kominfo-berikan-3alasan-mengapa-Esports-terdaftar-sebagai-cabang-olahraga-1616745837>)

Lam Wahyudi, 2020, R7 Resmi Putuskan Rehat Dari RRQ Hoshi Karena Alasan Ini (website: <https://gamedaim.com/esports/r7-resmi-putuskanrehat-dari-rrq-hoshi-karena-alasan-ini/>)

Mia Chitra Dinisari, 14 Maret 2021, Ada 44,2 Juta Pemain Gim *Esports* di Indonesia.(website:<https://teknologi.bisnis.com/read/20210314/564/1367248/ada-442-juta-pemain-gim-Esports-di-indonesia>),

Remer Rietkerk, 2021, Newzoo, Insights into the Indonesian Games Market (website: <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-theindonesian-games-market/>).

Remer Rietkerk, 2021, Newzoo Global *Esports* & Live Streaming Market Report(website:https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2021_Free_Global_Esportsss_and_Streaming_Market_Report_EN.pdf?utm_campaign=GEMR%202021&utm_medium=email&_hsmi=114762550&_hsenc=p2ANqzt9H0TnHYRCxoVAq7tMIIDdl09IJAve8wrvOKqM)

GjiHjDX4C0NjaXrSQiY8ufmz95E9Gra7ieoicrvG96UkIOd12SAk4t
Q&utm_content=114762550&utm_source=hs_automation).

Yudi Aulia Firmansah, 2 September 2020, *Apa Itu PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia)?* (website: <https://esportsnesia.com/penting/apaitu-pbesi-pengurus-besar-esports-indonesia/>)

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN:

Indonesia, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan;

Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional;

Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2020 Tentang Cipta Kerja;

Indonesia, 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;

Indonesia, Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2018 Tentang Jaminan Kesehatan;

Indonesia, Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2013

Tentang Pelayanan Kesehatan Pada Jaminan Kesehatan Nasional;



Lampiran

SURAT KEPUTUSAN JUDUL

**UNIVERSITAS NASIONAL**
FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional No.276/SK/BAH-PT/Akred/S/1/2018
Jl. Sawo Manila No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520, Telp. (021) 78833074, 7806700, Fax. 7802718
Homepage : <http://www.unas.ac.id>, Email : hukum@unas.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS NASIONAL
NOMOR : 226/DK-FH/XI/2022
tentang
PERPANJANGAN SK DEKAN NO: 236/DK-FH/XI/2021
DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS NASIONAL

Menimbang : a. Bahwa dengan berakhirnya SK Dekan Nomor: 236/DK-FH/XI/2021 tertanggal 9 November 2021 masa berlakunya telah berakhir, maka perlu diterbitkan SK Dekan tentang perpanjangan SK dimaksud.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
5. Statuta Universitas Nasional;
6. Surat Keputusan Rektor Universitas Nasional Nomor 112 Tahun 2022 Tentang Sistem Penyelenggaraan Pendidikan Di Universitas Nasional

Memperhatikan : Permohonan Mahasiswa tanggal 19 Oktober 2022 dan Foto Kopi SK Dekan Nomor: 236/DK-FH/XI/2021 tertanggal 9 November 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
Pertama : Menunjuk dan menetapkan :
Erma Defiana P., S.H., M.H. sebagai Pembimbing

Kedua : Mahasiswa yang akan menyusun Skripsi :
Nama : I Putu Rangga Putra Ariasa
Nomor Pokok : 183112330050125
Judul Skripsi : "PERLINDUNGAN JAMINAN KESEHATAN DAN JAMINAN KECELAKAAN KERJA BAGI ATLET ESPORT BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMO 11 TAHUN 2022 TENTANG KEOLAHRAGAAN"

Ketiga : Perpanjangan dari Surat Keputusan Dekan Nomor 40/DK-FH/IV/2021 tertanggal 19 April 2021 ini berlaku untuk jangka waktu 6 bulan terhitung tanggal ditetapkan.

Keempat : Apabila sampai batas waktu yang telah ditentukan pada butir ketiga penyusunan skripsi tidak dapat diselesaikan, maka mahasiswa yang bersangkutan harus mengajukan permohonan perpanjangan waktu berlakunya SK Dekan ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kelima : Apabila ternyata dikemudian hari Surat Keputusan ini terdapat kekeliruan atau kekurangan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Keenam : Surat Keputusan ini dikeluarkan berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 3 November 2022


Basuki Rekso Wibowo, S.H.,MS. *f*

Tembusan Yth :
1. Yth. Koordinator PK Bisnis;
2. Yth. Pembimbing;
3. Yth. Mahasiswa Bersangkutan

BERITA ACARA UJIAN SIDANG KOMPREHENSIP



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS HUKUM
Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional
No. 276/SK/BAN-PT/Akred//SI/2018
Jl. Sawo Manila Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta 12520
Telp. (021) 78833074, 7806700, Fax. 7802718
Homepage: <http://www.unas.ac.id>, E-mail: hukum@unas.ac.id

PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU HUKUM FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS NASIONAL

BERITA ACARA UJIAN SIDANG KOMPREHENSIP/SKRIPSI

Panitia Ujian Sidang Komprehensif/Skrripsi Program Sarjana, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Nasional, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I Putu Rangga Putra Ariasa
No. Pokok Mahasiswa : 183112330050125
Program Studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum
Judul Skripsi : PERLINDUNGAN JAMINAN KESEHATAN DAN JAMINAN KECELAKAAN
KERJA BAGI ATLET EKSPORT BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR
11 TAHUN 2022 TENTANG KEOALAHRAAGAN

Telah diadakan Ujian Sidang Komprehensif/Skrripsi bagi mahasiswa yang bersangkutan pada :

Hari / Tanggal : Jumat, 3 Maret 2023
Waktu / Ruangan : 18.00 - 19.00/001/2
Hasil Ujian* : *Almas A = (78,83)*
Dengan Catatan : *lihat lampiran*
Batas Waktunya : *5 hari* Apabila catatan perbaikan tidak dilakukan perbaikan sesuai berita acara ujian sidang, maka ijazah ditunda sampai dilakukan perbaikan.

Demikian Berita Acara Ujian Sidang Komprehensif/Skrripsi Program Sarjana, dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Jakarta, *03/03* 2023.

Penguji:

Masidin
Ketua,
Masidin, S.H.,M.H.

Mahruf
Anggota,
Mahruf, S.H.,M.H.

Erna Defiana P
Anggota,
Erna Defiana P, S.H., M.H.
Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum
Universitas Nasional,

I Putu Rangga Putra Ariasa
Mahasiswa,
I Putu Rangga Putra Ariasa

Prof. Dr. Basuki Rekso Wibowo, S.H.,MS.

*) Jumlah nilai akhir dalam bentuk angka = $\frac{79 + 79 + 78,5}{3} = \frac{236,5}{3} = 78,8$
Nilai akhir masing-masing Penguji
Jumlah Penguji

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Putu Rangga Putra Ariasa
Tempat/Tanggal Lahir : Tangerang, 24 Juli 2000
Nomor Pokok Mahasiswa : 183112330050125
Program Studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum
Universitas : Universitas Nasional
Alamat : Jln. H. Som no 92, RT 02/01 Pondok Pucung,
Pondok Aren, Tangerang Selatan, Banten
No. HP : 08991352402

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa skripsi yang saya buat berjudul “PERLINDUNGAN JAMINAN KESEHATAN DAN KECELAKAAN KERJA BAGI ATLET *ESPORTS* BERDASARKAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANG DI INDONESIA”

Adalah benar karya saya sendiri dan belum pernah oleh siapapun. Semua data yang digunakan dalam skripsi ini dilakukan melalui penelitian kepustakaan adalah orisinal. Bila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil plagiat maka saya bersedia mempertanggung jawabkan secara hukum sesuai peraturan perundang-
pbesi.

saya bersedia mempertanggung jawabkan secara hukum sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.



Lampiran 1 Surat Izin Penelitian PBESI



Nomor : 177 DK-FH/XI/2022
Lampiran :
Perihal : Permohonan Wawancara Mendapatkan Bahan/ Data

Kepada Yth :
Sekretaris Jenderal Pengurus Besar Esports Indonesia
Gedung Gandaria 8 Office Tower Lantai. 26
Jl.Sultan Iskandar Muda No.10 Kebayoran Lama Jakarta Selatan

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Hukum Universitas Nasional menerangkan bahwa nama tersebut di bawah ini :

Nama	: I Putu Ranga Putra Ariasa
No. Pokok	: 1831123330050125
Program Studi	: Ilmu Hukum
No. Telepon	: 08991352402
E mail	: putu2ranga@gmail.com
Alamat	: Jl.H.Som No.92 Rt.02/Rw.01 Pondok Pucung Pondok Aren Tangerang Selatan Banten

Adalah benar mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Nasional terdaftar pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023, dan berdasarkan Peraturan Fakultas Hukum Universitas Nasional untuk memenuhi persyaratan kelulusan mahasiswa diwajibkan untuk menyusun skripsi sebagai Tugas Akhir dengan judul:

PERLINDUNGAN JAMINAN KESEHATAN DAN JAMINAN KECELAKAAN KERJA BAGI ATLET ESPORT BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2022 TENTANG KEOLAHRAGAAN

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan bahan wawancara yang diperlukan mahasiswa tersebut dalam rangka penyusunan skripsi.

Demikian surat permohonan ini dibuat, atas perhatian, bantuan dan kerjasama dari Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Jakarta, 21 November 2022
Dekan
U. N. W. Dekan

Dr. Mustakim, S.H., M.H.

Tembusan Disampaikan Yth:
1. Dekan (sebagai laporan)
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian KCASE



UNIVERSITAS NASIONAL FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional No.9741/SK/BAN-PT/AK/S/XI/2022
Jl. Sawo Manilla No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520, Telp. (021) 78833074, 7806700, Fax. 7802718
Homepage : <http://www.unas.ac.id>, Email : hukum@unas.ac.id

Nomor : 03/DK-FH/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Mendapat Bahan Penelitian /Data

Kepada Yth :
K- Case Law firm
Jl. Jenderal Sudirman Kav.52-53 Jakarta Selatan 12190

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Hukum Universitas Nasional menerangkan bahwa nama tersebut di bawah ini

Nama : I Putu Rangga Putra Ariasa
Nomor Pokok : 183112330050125
Program Studi : Ilmu Hukum
Alamat : Jl.H.Som No.92 Rt.02/01, Pondok
No. Telepon : 08991352402
Email : puturangga@gmail.com

Adalah benar mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Nasional terdaftar pada Semester Ganjil tahun akademik 2022/2023, dan berdasarkan peraturan Fakultas Hukum Universitas Nasional untuk memenuhi persyaratan kelulusan mahasiswa Hukum Universitas Nasional diwajibkan untuk menyusun skripsi sebagai Tugas Akhir Dengan Judul :

PERLINDUNGAN JAMINAN KESEHATAN DAN JAMINAN KECELAKAAN KERJA BAGI ATLET ESPORT BERDASARKAN UNDANG UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2022 TENTANG KEOLAHRAGAAN

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat mendapatkan kesempatan bahan penelitian/data tersebut dalam rangka penyusunan skripsi sarjana strata satu.

Demikian surat permohonan ini dibuat. Atas perhatian, bantuan dan kerjasama dari Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.



Tembusan Disampaikan Yth
1. Dekan (sebagai laporan)
2. Arsip.

Lampiran 3 Wawancara dengan PBESI

1. Apa yang mendasari pembentukan pengurus besar E-sports Indonesia ?

Jawaban : ketika esport ini menjadi satu cabang olahraga resmi dan di perlombakan di ajang perlombaan nasional terutama di kejuaran resmi Internasional seperti SEAGAMES nah itu harus punya induk organisasi maka dibentuk lah PB yang mengurus Esports yang menaungi semua ekosistem seperti Ispa, AFKI dan lain sebagainya karena dulunya esports belum diakui secara resmi di Indonesia itu proses dan di tahun 2020 baru terbentuk PBESI pengurus nya macam macam dari pemilik tim pro, ISPA dan lain sebagainya yang ditambah dengan orang yang xpert dibidang masing masing seperti legal dsb, karena Lembaga organisasi harus punya kekuatan dari sisi organisasi

2. Apa yang dimaksud dengan PBESI ?

Jawab : PBESI kepanjangan dari pengurus besar E-sports Indonesia merupakan organisasi induk cabang olahraga ESPORTS yang resmi dibawah KEMENPORA dan koni yang menjadi regulator untuk esport perkembangan , pembinaan pelatihan Esports yang berprestasi di Indonesia yang dimana regulasi atau aturan PBESI yang dibuat itu mengacu kepada undang- undang 11 tahun 2022 di olahraga indonesia karena setiap olahraga yang berprestasi mempunyai induk olahraga nya sendiri

3. Bagaimana kedudukan hukum dari pertaturan yang dibuat oleh pengurus Besar E-sports Indonesia?

Jawaban: dia tidak memberikan wewenang untuk membuat peraturan yang mengikat tapi yang ada juga didalam situ dalam pasal sekitar 52-53 ada dia itu bilang penyelenggara aktivitas olahraga atau dalam kapasitas formal dia harus mengikuti peraturan teknis yang dibuat oleh cabang yang dimana maksud nya anggap saja saya PSSI kan sepak bola tapi dia juga sebenarnya peraturan nya tidak mengikat, kenapa harus mengikuti peraturan dia karena dia membuat peraturan teknis yang dimana nantinya dalam undang undang olahraga itu penyelenggara harus ngikuti peraturan teknis nya dia jadi walaupun di situ bisa membuat apa yang namanya peraturan teknis penyelenggaraan jadi walaupun dia tidak bisa membat produk hukum yang mengikat tapi dia bisa membuat apa yang namanya peraturan teknis penyelenggara nah kalau mau ngapa ngapain penyelenggaraan dalam hal mau bikin turnamen mau bikin apapun itu lah lu harus ngikuti kalau sepak bola lu harus ngikuti peraturan PSSI karena itu bahkan ada sanksi jika tidak ngikuti aturan PSSI ya sama aja kaya esports kan di peraturan PBESI sekarang kita buat aplikasinya sama aja dia itu sebenarnya bukan peraturan yang mengikat karena PBESI itu bukan Lembaga pemerintah tapi cabang induk nah kita sekarang membuat peraturan teknis ESPORTS mulai dari setiap tim harus daftar bla bla bla segala macam yaitu peraturan nya jadi mengikat karena ada ada di pasal 52 coba kita lihat dipasal 52 di undang undang olahraga tahun 2022 yang dimana intinya jadi karena olahraga berbasis elektronik tercakup cukup sebagai olahraga yang dimana nanti nya

harus ada cabang induknya yang ngeluarkan peraturan teknis ,peraturan teknis harus diikuti dipasal 52 oke itu 1

4. Bagaimana proses perekrutan anggota pemain E-sports Indonesia?

Jawaban : jadi kalau di undang undang itu kan ada dibagi menjadi olahraga amatir dan olahraga profesional yang dimana itu ada ketentuannya yang dimana olahraga profesional itu harus jadi amatir dulu terus memenuhi ketentuan dan lain sebagainya, sebenarnya semua atlet itu olahragawan, untuk jadi atlet itu harus jadi atlet olahragawan dulu jadi selama lu jadi olahragawan amatir secara tekniknya lu jadi olahraga amatir kan gitu Teknik li lu itu olahragawan amatir jadi kalau menjadi esports player yang pertamanya itu kalau misalnya lo intinya mirip olahragawan profesional intinya miripnya dan untuk jadi untuk dianggap sebagai atlet amatir itu sebenarnya gampang asal lu ikut kompetisi lu pernah ikut secara teratur misalnya ada kompetisi kompetisi kecil kaya turnamen kecil gitu lu bisa jadi dianggap sebagai atlet amatir nah atlet amatir itu sendiri lu tinggal daftar kesini tinggal daftar kedepan habis itu kaya minta of mau daftar ini ini atlet ini secara realistis tpi kita gk buat peraturan secara spesifik tapi kalo secara realistis seperti itu biasanya dia datang sama tim nya atau tim yang nemuin dia yang mau insight kalau mau jadi atlet esport Indonesia yang profesional dia mendapatkan kartu KEI yang dimana dia dianggap sebagai orang queen amatir nanti kita ngetrack dia ikut turnamen atau apa apa ada tracking nya nah salah satu jadi anggota PBESI untuk olahraga online PBESI kita bisa bantuin misalnya dia mau konsultasi apa apa bis

akita bantuin, selain itu kita bisa konekin ke tim tim yang lg nyari atlet itu lg progress dibuat semacam liga liga kaya semacam jual beli atlet ada track record nya juga jadi kalo tertarik atau cocok bisa langsung recruit, yang dimana lug k bisa professional gk bisa tanpa tim karena ada surat rekomendasi yang dimana pada saat ini masih banyak pemain yang masih amatir tpi tergantung dengan kotrak dengan tim nya untuk bermain professional kita bisa recruit untuk ikut pelatnas yang dimana nantinya bisa kita ikutin ke perlombaan yang internasional atau apapun itu tpi sayang nya banyak yang pemain amatir males daftar jadi pemain professional padahal untuk daftar nya itu gk ribet cumin sayang masih banyak tim yang masih agak berantakkan manajemen tim nya

5. Apa saja yang membedakan cabang olahraga Esports dengan cabang olahraga lainnya?

Jawaban : dikategori main sport kaya catur, bridge yang menarik yang menjadi pembeda nya esports dengan main games biasa kalau esports sudah masuk ke ranah olahraga karena mereka memenuhi persyaratan mereka mempunyai prestasi yang harus diraih, ada turnamennya , si pemain juga dituntut harus bugar, harus memiliki disiplin , ada turnamen berjenjangnya dan sebagainya itu nanti ada kategori kategori olahraga prestasi lainnya yang membedakan esports dengan main game biasa adalah kalo main game biasa tidak ada target nya hanya paling target pribadi nya, main tidak disip;in, kitab isa 24 jam tanpa berhenti, tanpa ada aturan semau gw, main berdasarkan mood kalo gk mood gak main kalau di esport ini semua harus

tertata dengan baik Latihan harus ada jam nya kemudian mereha harus selain Latihan mereka juga harus dituntut untuk Latihan fisik karena kebugaran itu penting bayangkan saja dia bermain dalam beberapa waktu lamanya tpi dia harus tetap fit, kondisi tetap fit ngak mungkin dicapai hanya dengan latihan fisik sebelum bertanding tapi ini proses yang lama jadi harus professional kemudian ada turnamen yang harus mereka ikuti kemudian ada achievement, harus ada target yang harus mereka set mereka capai terus ada peraturan peraturan yang harus mereka patuhi juga, sebenarnya game apapun bisa dikatakan esport jika ada jenjang karir, jenjang turnamennya dan bisa dipertandingkan

6. Adakah jaminan Kesehatan bagi atlet Esports?

Jawaban : ada untuk memberikan proteksi dalam arti yang seluas luas nya jadi dalam peraturan itu disebutkan bahwa ini contoh saja event saja eo harus didaftarkan agar semua hak dan kewajiban itu terselenggara dengan baik tidak ada yang meleset contohnya itu yang waktu itu teter missal nya ada kompetisi lari di Bali ada hadiah yang tidak bisa disampaikan yang juara nya bule iya itu memalukan buat kita yaitu tidak terjadi Ketika pelaksananya semua nya memenuhi undang undang kemudian yang mendaftarkan dan memenuhi persyaratan jadi Ketika terjadi dispute itu jelas siapa yang harus kita minta bertanggung jawaban, contoh lainnya pssi kejadian kejanhuruan sapa sekarang belum jelas ini siapa yang salah padahal dari aturan nya itu sampai agenda itu harus dilaporkan dan mendapat persetujuan dari PB nya harus di review oleh PB nya, jadi

misalkan sekarang besok ada PMGC yang ada dikemayoran itu semua juga sudah review dari PBESI jadi mereka sudah mendaftarkan EO nya , harus ada izin keramaian macam macam nah itu fungsi dari peraturan maupun undang undang begitu juga nanti dengan jaminan yang tadi masalah yang ditanyakan itu menjadi satu kesatuan yang harus dipenuhi oleh pelaku sportif sendiri

7. Apakah ada perbedaan jaminan Kesehatan antara pemain professional dan pemain amatir

Jawaban : seingat gw harusnya gk karena ngak ada distinguished kaya aspek kalau pemain amatir dapat jaminan Kesehatan ini ini kalau pemain professional dapat jaminan Kesehatan ini ini ini itu gk ada mereka semua di treat nya sama tpi balik lg tergantung gimana kontrak nya itu lagi yang kita review trus kita kasih kaya selama gk ada bermasalah yaudah kita ok

8. Apa saja bentuk perlindungan jaminan Kesehatan yang diberikan kepada atlet Esports?

Jawaban :

Si tim yang mau beroperasi esports harus daftar ke PBESI yang dimana itu dalam peraturan PBESI, oke ini masuk lagi ke penyelenggara aktivitasnya itu kalau dia mau melakukan aktivitas esports itu dia harus ngikuti peraturan teknis yang dimana peraturan teknis dia harus daftarnya gitu, oke jadi nih dia daftar tim nya di PBESI, diperaturan PBESI itu ada ketentuan bahwa untuk tim tim yang daftar kontrak kontrak mereka dengan pemain itu harus di review sama pbsi, jadi nih kontrak di review kan sama PBESI tentunya kitab

isa melihat kalau ada sesuatu yang ganjil kan , yang gk sesuai dengan ketentuan kalau missal nya ada orang yang gk dikasih coverange, atau dicurangi jadi kita bisa menjaga hak hak pemain dan kita juga bisa menjaga ilmunya , sebenarnya inpraktis orang itu daftar kita udah secara prakteknya bisa melindungi walaupun oke secara hukumnya dalam legal secara pemerintahnya gitu ya secara official itu baru baru ini tpi dalam praktek nya kita bisa menjamin bahwa hak hak yang kaya gitu terlindungi gitu sih dalam prakteknya, yang dimana harus nya itu sebelum sih atlet tanda tangan kontrak kontrak itu harus di review dulu dengan PBESI yang dimana nantinya kita bilang ke klub nya yang kurang gini gini ada yang kurang segala macam ke klub nya dan ke atlet nya kalau missal nya mereka tidak ngikuti apa yang kita bilang maka ada konsekuensi nya dalam organisasinya sendiri missal nya kita bisa cabut professional nya kita bisa ngestock dulu status professional merka untuk sementara itu masalah juga buat mereka ada konsekuensi atau bahkan ada denda yang dimana jaminan Kesehatan kita mengikuti sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang ada kaya dimana kita bisa menjamin bahwa pemain tidak ada yang kekurangan

9. Apa saja bentuk kecelakaan kerja yang biasa dialami oleh atlet Esport?

Jawaban : definisinya itu kan luas banget buat gambaran aja kalau pemain ini bisa cedera ini misalkan saraf, syaraf Ketika dia pemain sudah tidak bisa dipakai dia gak bisa main iya bener itu kejadian di yang atletik of legend kemaren ya UZI itu bisa seperti itu semua kemungkinan exiden itu bisa

terjadi bisa sampai putus karir nya karena kan banyak komponennya Ketika semua pelaku ini complain missal nya terjadi kecelakaan kerja jadi jelas siapa yang bisa dipertanggung jawabkan sehingga semua harus mematuhi peraturan yang ada

10. Apa saja bentuk perlindungan jaminan kecelakaan kerja yang diberikan kepada atlet Esports?

Jawaban:

11. Siapa yang bertanggung jawab jika atlet esports mengalami kecelakaan dalam pekerjaannya?

Jawab : kalau siapa yang bertanggung jawab itu harus diliat lagi yang bertanggung jawab nya siapa kesalahan nya ada dimana apakah di EO nya, LO nya atau ke teknis nya I

12. Dasar hukum diakui nya esport dan PBESI. Disini salah satu dosen penguji menanyakan kalau esport dan pembentukan PBESI ini berdasarkan apa? surat pembentukan, SK atau apa?

Jawab : Pengukuhan nya berdasarkan surat keputusan KONI, tapi gak ada online, Surat Keputusan Koni 84/2020 Ttg pengukuhan personalia PBESI

13. Berapa jumlah atlet esport di Indonesia saat ini?

Jawab : Kurang Tau

14. Adakah saran dari narasumber untuk penelitian penulis?

Jawab : Pak Yudistira (KCASE)

Lampiran 4 Tanya Jawab Wawancara Susu Gajah

1. Apakah ada jaminan Kesehatan bagi atlet E-sports, jika ada Apa saja bentuk perlindungan jaminan Kesehatan yang diberikan kepada atlet E- sports ?

Jawab : kalo tim pertama saya ada di ggwp dalam artian kita gk dikasih bpjs apa gitu gk tpi kalau kita kerumah sakit itu biaya biayanya 100% dikasih dari tim nya dari boss nya gitu cuman diinfo aja kalo kita sakit ditanggung tinggal lapor ke bos aja tpi untuk tim tim selanjutnya gk ada

2. Siapa yang bertanggung jawab atas pemberian jaminan kesehatan kepada atlet E-sports?

Jawab : kayaknya pribadi paling kalo player paling manager nya kaya beli obat segala macam tpi kalo parah kita gk tau di tanggung apa gk tpi kalo sakit ringan paling dibeliin obat sama makan di pesenin

3. Apakah jaminan Kesehatan yang diberikan bagi atlet E-sports sudah cukup memenuhi kebutuhan Kesehatan para atlet?

Jawaban : beum sih harus nya, yang harus improve itu dari makanan nya karena ada beberapa tim yang emang ada bibi untuk masak tpi ada juga tim yang kita mesen sendiri yang dimana kalo kita mesen sendiri gk ngejaga sama sekali karena ngasal aja gitu mesen nya tpi ada juga beberapa tim ada yang punya chef yang dimana tiap hari makanan nya di control untuk gizi, selain itu juga beberapa tim belum ada olahraga yang dimana jam tidur nya berantakkan yang dimana masih banyak tim yang belum sadar efek kedepannya gimana karena sekarang belum keliatan

4. Apa saja bentuk kecelakaan kerja yang biasa dialami oleh atlet E-sports?

Jawaban : kalo kecelakaan kerja nya sih gk ada, paling carpal cartanal aja karena keseringan genggam handphone dan juga apay a kaya tegang terus tangganya nah biasanya itu tangan tangan nya itu jadi kaya kram gitu, mati rasa tangannya apalagi tangan kanan yang lebih dominasi, ada 1 player RRQ yang kena karpal katangan, R7 sama hendri terja juga mengalami carpal kartangan

5. Apa saja bentuk perlindungan jaminan kecelakaan kerja yang diberikan kepada atlet E-sports?

Jawaban : ngak ada kak, udah kaya kalo udah kena carpal cartanal harus bener bener pensiun karena udah gk bisa main lagi sebenarnya itu terjadi karena postur tubuh nya tidak diperhatiin kaya main sambil tiduran gitu

6. Apakah ada program dari pemerintah atau Pengurus Besar E-sports Indonesia kedepannya dalam meningkatkan pemenuhan jaminan Kesehatan dan jaminan kecelakaan kerja bagi atlet E-sports?

Jawaban : gak ada , setau saya gk ada

7. Apakah Saat melakukan liga atau kompetisi E-sports, terdapat tim medis dari pihak panitia penyelenggara,PBESI atau tim yang bersiaga jika terjadi kecekakaan atau masalah medis saat pertandingan E-sports berjalan?

Jawaban : kalau tim medis gk ada tpi kalo LO ada yang jagain ada yang ngurusin yang dimana dia bertanggung jawab agar tim kita bisa ngikuti turnamen sampai akhir tanpa kendala kalo untuk medis yang spesifik itu gk ada cuman ada LO

8. Apa saja bentuk penanganan yang dilakukan oleh tim saat terjadi kecelakaan kerja pada atlet E-sports?

Jawabn : belum pernah ada

9. Apakah Dari tim sendiri, Langkah apa saja yang dilakukan untuk menjamin Kesehatan para atlet E-sports?

Jawaban : paling buat jadwal yang sehat dan yang bagus yang dimana beberapa tim udah ada coach yang buat fitness yang ada tim bgetron dan onix yang dimana lebih kebugaran yang bener bener di jaga kalo untuk gizi belum ada yang spesifik

10. Mengenai jadwal Latihan atau kegiatan para atlet yang terkesan dimasyarakat cukup padat, apakah ada upaya perlindungan Kesehatan yang dilakukan oleh tim maupun pemerintah?

Jawaban : kalo dari masyarakat yang kedegaran itu kita kejam kaya kita kerja itu bener bener padat jadwal nya ,jadi sebenarnya kedegaran di public itu serem banget ya kaya kita itu bangun jam 10 terus kita kegiatan jam 1 sampai dengan jam 11-12 malam yak an itu mungkin kedegaran nya kaya kita kerja lebih dari 12 jam kurang lebih kan gitu nah tapi emang kalau untuk kitanya terasa kayak ya gak begitu capek bgt ya mungkin kalo kerja pada normal nya itu dari jam 9- 5 sore itu udah cape bgt nah kita tuh kadang baru jam berapa gitu gk kerasa capek sama sekali gitu karena emang kerja ini bukan kerja yang kerjaan selesai gitu dalam sehari, selsai kerjaan ini kelar itu gk yang dimana kita kerja untuk kejar agar kita bisa juara 1 mungkin jadwal kita terdengar serem atau banyak banget atau kaya padet banget

cuman kalo dari sarya maksud nya atlet yang waktu saya jadi atlet ya ini biasa aja yang gimana gk ada rasa capek aja sih palimh kita capek ibarat nya cuman paling mata sama otak aja sih itu mikir gimana cara menanganin kaya gitu kalu gitu gitu aja sebenarnya, untuk susunan jadwal setiap tim itu beda beda karena tiap coach mempunyai treatment nya masing masing kalo buat saya di tim yang saya pegang itu belum ideal karena ideal nya tuh menurut saya paling maksimal tuh jam 8 kalau buat saya bangun nya paling maksimal jam 8 tidur paling lama jam 12 malam untuk latihan itu yang idealitu jam 1 jam 2 jam 3 3 jam jam 45 nya free nya jam 45 free jam 9 eh jam 5 makan jam 6 nanti biasanya ngerank lg nanti jam 7 latihan lagi gitu, sebenarnya tidak sepadat apa yang dipikir oleh masyarakat tpi itu perempuan ya kalo laki laki lebih padat lagi kalo laki laki itu 1 4 7 9 tetep ada waktu istirahat paling setengah jam laki laki sama perempuan itu ada perbedaan jauh karena cewek kalau cewek kalo capek ngaruh ke mood nya beda sama cowok lebih ke masalah ke psikologis sih kalo cewek harus di maintainace

11. Dari wawancara saya dengan PBESI dan K-Case lawfirm saya mendapatkan informasi jika PBESI melakukan pengawasan terhadap kontrak atlet E-sports. Apa saja yang diawasi dan klausul yang harus ada dalam kontrak atlet E-sports dalam menjamin kondisi Kesehatan mereka?

Jawab : kayak nya gk deh, apa yang diawasi ya sama pbesi paling dulu tuh lebih terlalu jahat ya kalo dulu kan gk sebanding sama gaji kaya jam kerjanya itu padat tpi gaji nya kecil jadi lebih kerasa capek menguras waktu dan

tenaga kalo sekarang harus lebih sebanding gaji nya harus sesuai kalo dari jadwal gk begitu diperhatiin lebih ke kelayakan gaji sih yang di lebih diperhatiin sama PBESI

12. Dari segi pemain E-sports, apa masalah Kesehatan yang sering mereka alami selama menjadi atlet E-sports?

Jawab : pusing pusing sih biasanya

13. Apakah ada perbedaan dalam memberikan jaminan Kesehatan bagi pemain amatir dan atlet professional, jika ada perbedaan seperti apa?

Jawaban : kalo tim kecil gk diperhatiin paling tpi kalo tim besar diperhatiin kaya kalo lu sakit pusing atau apa dibeliin apa aja agar bisa sembuh kalo tim kecil gk diperhatiin kaya kalo missal nya kalo pusing beli obat sendiri karena kalo tim kecil hanya online gk punya game house

14. Ada gak sih perbedaan antara hak dan kewajiban dengan pemain amatir dan professional ?

Jawab : iya kalo pastinya ngomongin hak nya pasti nya lebih dapet banyak apa apa lebih diakomodasiin kalo pemain professional kaya kalo tim nya besar kalo gk sediain makan dikasih uang makan uang laundry uang pulsa kalo kewajiban nya lebih kaya wajib streaming, promosiin sponsor yang masuk kaya gitu gitu kalo untuk amatir sesimpel paling kontrak nya cuman gaji karena perbedaannya lumayan jauh tpi kalo untuk BPJS bahkan asuransi perjalanan itu gk ada bahkan untuk pemain yang lingkup professional yang udah ikut ajang lomba internasional ikut SEAGAMES pun gk ada

15. Dalam peraturan PBESI NOMOR : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia pasal 5 terdapat hak atlet esport professional yang wajib mendapatkan program jaminan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Ketenagakerjaan, asuransi kesehatan dan asuransi perjalanan baik domestik maupun internasional. Apa saja bentuk perbedaan antara BPJS, jaminan Kesehatan dan asuransi perjalanan yang diberikan bagi atlet professional?

Jawaban : gak ada

16. Apa saja hambatan dalam upaya pemenuhan jaminan kesehatan dan kecelakaan kerja bagi atlet E-sports yang dialami oleh tim?

Jawaban :

Sebenrnya hambatannya gak ada karena belum ada atlet yang sakit parah kali yak arena kaya aktivitasnya pertama didalam jadi gk keliatan jenjangnya mungkin baru keliatan bahanya di 5-10 tahun lah biasanya mungkin 10 tahun kedepan baru keliatan gitu jadi kaya kalo dibilang ada hambatan ya gk ada karena belum pernah keliatan parah jadi kerasanya gk perlu karena gk begitu banyak yang butuh itu masih dikit karena di nasional kasus nya bener bener dikit karena untuk player gk ketemu banyak orang paling cuman ketemu tim, pelatih, coach dan anak anak gk ketemu banyak orang paling kalo lagi tanding ketemu fans aja gitu untuk sakit sendiri kan kadang datang dari pikiram paling kaya banyak tekanan atau stress yang biasa orang kerja kantor kalo kita kan biasanya sakit kebanyakan karena emang bawaan

kaya asma dan sebagainya jadi udah pada bawa obat pribadi kalo emang penyakit nya bawaan



Lampiran 5 Surat balasan KCASE



Nomor : 030/K-CASE/YA/I/2023

Jakarta, 19 Januari 2023

Lampiran : 1 (satu)

Kepada Yth.,

Dr. Mustakim, S.H.,M.H

Dekan Fakultas Hukum Universitas Nasional

di Tempat

Perihal : **Surat Balasan Permohonan Mendapat Bahan Penelitian/Data**

Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Permohonan Mendapat Bahan Penelitian/Data Nomor: 03/DK-FH/I/2023 pada tanggal 12 Januari 2023 terhadap nama tersebut di bawah ini:

Nama	: I Putu Ranga Putra Ariasa
Nomor Pokok	: 183112330050125
Program Studi	: Ilmu Hukum
Alamat	: Jl. H. Som No. 92 RT/RW 02/01, Podok
No. Telepon	: 08991352402
Email	: puturangga@gmail.com

Dengan ini, kami atas nama K-CASE Lawyer, bersedia memberikan kesempatan bahan penelitian/data dalam penyusunan skripsi Saudara I Putu Ranga Putra Ariasa dengan memberikan tanggapan pertanyaan wawancara yang dilampirkan pada Lampiran 1 (satu).

Demikian surat balasan permohonan mendapat bahan penelitian/data ini kami buat, kami sampaikan untuk menjadi perhatian. Terima kasih.

Hormat kami,

K-CASE Lawyer

WWW.KCASELAWYER.COM

DAFTAR PERTANYAAN DAN TANGGAPAN:

1. Apa itu K-CASE Lawyer & Business Attorney?

Tanggapan:

K-CASE Lawyer & Business Attorney adalah *The First Esports Dedicated Law Firm in Indonesia*. Kami bekerja sama dengan para pemimpin di industri esports dan berpengalaman dalam praktik hukum esports di Indonesia. Selain esports kami juga bergerak di bidang *lifestyle* dan *entertainment*, baik dalam aspek korporasi maupun litigasi pada umumnya.

2. Mengapa K-CASE Lawyer & Business Attorney tertarik untuk berdedikasi di dunia esports Indonesia?

Tanggapan:

Kami melihat peluang dalam rezim hukum esports yang berkembang dengan cepat di Indonesia. Dengan mendedikasikan diri kami untuk itu, kami telah menjadi yang paling berdampak di sektor ini.

3. Menurut Bapak, apa yang dimaksud dengan esports?

Tanggapan:

Secara legislatif, Pasal 1 ayat 1 Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia ("Peraturan PBESI") mendefinisikan esports sebagai cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan game yang diakui secara nasional oleh Pengurus Besar Esports Indonesia. Kemudian berdasarkan Pasal 21 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, esports dapat juga dipahami sebagai olahraga yang berbasis teknologi digital/elektronik yang dipertandingkan dalam lingkup olahraga prestasi.

4. Mengapa *esports* bisa menjadi salah satu cabang olahraga yang diakui di Indonesia?

Tanggapan:

Olahraga menurut Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial dan budaya.

Esports dapat menjadi suatu cabang olahraga yang diakui karena memenuhi unsur-unsur pasal tersebut. *Esports* melibatkan pikiran, raga dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis, melalui *eye-hand coordination*.

5. Apakah yang membedakan cabang olahraga *esports* dengan cabang olahraga lain?

Tanggapan:

Pertama adalah tentunya sifat unik *esports* sebagai olahraga berbasis teknologi digital/elektronik. 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 unik. Hal yang paling membedakan antara *esports* dengan cabang olahraga lain, selain mengedepankan *eye-hand coordination*, adalah dalam *esports* terdapat berbagai jenis media pertandingan/*gim* dengan peraturan yang berbeda-beda. Lain halnya dengan olahraga seperti sepak bola, maupun panahan yang hanya memiliki satu peraturan dari tiap-tiap permainannya.

6. Apa yang membedakan *Game* biasa dengan *Game Esports*?

Tanggapan:

Berdasarkan Pasal 1 butir 21 dan 22, dan Pasal 39 ayat (7) Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021, perbedaan antara *game* biasa dengan *game esports* adalah sebagai berikut:

<i>Game Blasa</i>	<i>Game Esports</i>
1. Tidak bersifat kompetitif;	1. Bersifat kompetitif dalam bentuk antarpemain atau antartim;
2. Tidak harus diterima secara luas oleh masyarakat Indonesia;	2. Diterima oleh masyarakat Indonesia secara luas;
3. Tidak perlu terdaftar di PBESI;	3. Harus didaftarkan di PBESI sebagai <i>game esports</i> ; dan
dan	4. Menjadi media pertandingan <i>esports</i> .
4. Bukan merupakan media pertandingan <i>esports</i> .	

7. Dalam Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor : 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia Pasal 5 ayat (1) poin (C) dan poin (D), bagaimanakah perbedaan pemberian BPJS dengan asuransi kesehatan dan asuransi perjalanan?

Tanggapan:

Pemberian BPJS ditentukan berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional sebagaimana telah diubah oleh Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 dan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2011 Tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial sebagaimana telah diubah oleh Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022, sedangkan asuransi kesehatan dan perjalanan diatur berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 Tentang perasuransian dan KUHD.

8. Apa saja bentuk perlindungan jaminan kesehatan yang diberikan kepada atlet esports?

Tanggapan:

Bentuk jaminan yang dapat diberikan adalah berupa BPJS ketenagakerjaan, asuransi kesehatan, dan/atau asuransi perjalanan berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional sebagaimana telah diubah oleh Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 dan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2011 Tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial

sebagaimana telah diubah oleh Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 dan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Perasuransian. Namun dalam prakteknya hal tersebut diatur lebih lanjut dalam perjanjian antara atlet dengan tim *esports* yang menaungi.

9. Apakah ada perbedaan antara pemenuhan jaminan kesehatan terhadap pemain amatir, atlet profesional Indonesia dan atlet profesional asing dalam tim *esports* profesional di Indonesia? Jika ada mohon jelaskan bentuk perbedaan tersebut.

Tanggapan:

Berdasarkan peraturan yang berlaku, pemain amatir dan atlet profesional tidak memiliki pembeda. Namun, sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 5 Peraturan PBESI bahwa atlet profesional berhak mendapatkan jaminan kesehatan.

10. Dalam wawancara singkat beberapa waktu lalu, saya mendapat informasi bahwa PBESI memberikan perlindungan jaminan kesehatan terhadap pemain amatir dengan melakukan pengawasan terhadap kontrak kerja pemain amatir tersebut. Bagaimana bentuk konkrit yang terdapat dalam kontrak kerja pemain dalam memberikan jaminan kesehatan terhadap pemain amatir?

Tanggapan:

Pertanyaan ini lebih tepat untuk dijawab oleh induk cabang olahraga *esports* sebagai olahraga prestasi di Indonesia, yang dalam hal ini berada dibawah pembinaan PBESI.

11. Apakah pernah ada laporan atau kasus masalah kesehatan yang dialami oleh atlet *esports* di Indonesia? Jika pernah ada, seperti apakah pelaporan kasus tersebut? Mohon berikan contoh dan penjasannya.

Tanggapan:

Pertanyaan ini lebih tepat untuk dijawab oleh induk cabang olahraga *esports* sebagai olahraga prestasi di Indonesia, yang dalam hal ini berada dibawah pembinaan PBESI.

16. Apa saja bentuk perlindungan jaminan kecelakaan kerja yang diberikan kepada atlet esports? Mohon jelaskan.

Tanggapan:

Bentuk jaminan yang dapat diberikan adalah berupa BPJS ketenagakerjaan dalam bentuk program jaminan kecelakaan kerja, maupun asuransi kesehatan berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2004 Tentang Sistem Jaminan Sosial Nasional sebagaimana telah diubah oleh Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 dan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2011 Tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial sebagaimana telah diubah oleh Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 dan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Perasuransian. Namun dalam prakteknya hal tersebut diatur lebih lanjut dalam perjanjian antara atlet dengan tim esports yang menaungi.

17. Siapa yang bertanggung jawab jika atlet esports mengalami kecelakaan dalam pekerjaannya?

Tanggapan:

Seperti kecelakaan pada umumnya, fakta dari setiap kejadian harus dikaji untuk menentukan apakah kecelakaan terjadi karena kelalaian seseorang, kondisi pada saat kecelakaan, dan sebagainya.

18. Apa saja program Pengurus Besar Esports Indonesia kedepannya dalam meningkatkan pemenuhan jaminan kesehatan dan jaminan kecelakaan kerja bagi atlet esports melalui kerja sama dengan K-CASE Lawyer & Business Attorney?

Tanggapan:

Hingga saat ini belum ada.

19. Apa saja hambatan atau kekurangan dalam upaya pemenuhan jaminan kesehatan dan kecelakaan kerja bagi atlet esports? Bagaimana cara menanggulangi atau cara mengatasinya?

Tanggapan:

Kami tidak memiliki kapasitas untuk menjawab pertanyaan tersebut.

20. Adakah saran dari narasumber untuk penelitian penulis?

Tanggapan:

Kami menyarankan agar Saudara mengumpulkan lebih banyak data melalui wawancara dengan *stakeholders esports* di Indonesia.





Turnitin iputu rangka putra ariasa

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pbsi.org Internet Source	2%
2	perpajakan.ddtc.co.id Internet Source	2%
3	www.jogloabang.com Internet Source	2%
4	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.unram.ac.id Internet Source	1%
6	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
7	baroindo.id Internet Source	1%
8	Dede Agus. "PERKEMBANGAN PENGATURAN JAMINAN SOSIAL TENAGA KERJA DALAM RANGKA PERLINDUNGAN HUKUM BURUH/PEKERJA", FIAT JUSTISIA, 2015 Publication	1%

9	dspace.uii.ac.id Internet Source	1%
10	www.ligagame.tv Internet Source	1%
11	fh.upnvj.ac.id Internet Source	1%
12	repository.dharmawangsa.ac.id Internet Source	1%
13	www.hukumonline.com Internet Source	1%
14	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	1%
15	bphn.go.id Internet Source	1%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches 1%

