

ABSTRAK

PENGATURAN HUKUM ORGANISASI E-SPORT DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMENUHAN HAK KETENAGAKERJAAN

Oleh :

**SULTAN AGUNG BUDISYAH
E1A017107**

Penelitian ini menjelaskan tentang kebutuhan perlindungan hukum terhadap hak ketenagakerjaan dalam industri E-Sport di Indonesia yang menjadi hal baru dengan kurangnya percepatan kepastian hukum dan pemahaman yuridis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif dengan spesifikasi penelitian deskriptif. Sumber data yang digunakan adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan dan dokumentasi, data yang diperoleh disajikan dengan teks naratif, dan metode analisis data yang digunakan adalah metode normatif kualitatif dan menggunakan penafsiran gramatikal dan sistematis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan E-Sport di Indonesia berkembang sangat cepat di Indonesia dan memerlukan adanya kepastian hukum dan perlindungan hukum sebagai bagian dari ketenagakerjaan. Regulasi mengenai organisasi E-Sport dan segala kegiatannya diatur dalam Peraturan Pengurus Besar E-Sport Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan E-Sport yang sebelumnya tidak memiliki kepastian hukum. Pada pencarian pemenuhan hak ketenagakerjaan tidak dapat mengacu pada Peraturan Pengurus Besar dan tetap mengacu pada kontrak kerja, Undang-undang ketenagakerjaan dan ketentuan kontrak lainnya.

Kata Kunci : Ketenagakerjaan, E-Sport, Hak Tenaga Kerja.

ABSTRACT
**REGULATION OF LAW IN E-SPORT ORGANIZATION AND THE IMPACT OF
EMPLOYMENT AND WORKERS RIGHTS**

By:

SULTAN AGUNG BUDISYAH
E1A017107

This research explain about needs a protection of law and the impact for employment and workers right of Industy E-Sport in Indonesia which is be a new things because expand of law globalizationand and juridical knowledge.

The method used in this study is normative juridical with descriptive research specifications. Data sources used are primary legal materials, secondary legal materials, and tertiary legal materials. The method of data collection is carried out by the study of literature and documentation, the data obtained are presented with narrative texts, and the method of data analysis used is a qualitative normative method and uses grammatical and systematic interpretation.

The results of the study tells that E-Sport Organization in Indonesia expand as fast as their activity and needs some law-based for protect workers right in E-Sport Industry. Regulation about E-Sport organization for event and activity ruled by manage of organization number 034/PB/-ESI/B/VI/2021 about implemantion E-Sport Event in Indonesia that before doesn't have juridical based. In the end, that regulation can't be one and still needs some any regulation to make sure workers right have protection.

Keywords: Workers, E-Sport, Workers Right.