

Hubungan Hukum Antara *Brand Ambassador E-Sports* Dibawah Umur dengan Perusahaan *E-Sports* dalam Perjanjian

Sahda Salsabila¹, Merline Eva Lyanthi²

¹Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

²Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: salsag0790@gmail.com¹, merlinelyanthi@untag-sby.ac.id²

Abstract :

The e-sports industry in Indonesia continues to grow. The use of underage e-sports brand ambassadors has also increased along with the growth of the e-sports industry in Indonesia which makes them child laborers. Underage brand ambassadors should get special things that distinguish them from adult brand ambassadors, especially in carrying out work agreements/contracts and legal relationships with e-sports companies. The objective of this study is to ascertain and comprehend the legal connection between underage e-sports brand ambassadors as child laborers and e-sports companies in the agreement. The research in this study employs normative research, incorporating both a statutory approach and a conceptual approach as its methodological framework. The legal relationship that exists between underage e-sports brand ambassadors as child workers and e-sports companies is based on the existence of a working relationship between the two parties which requires the fulfillment of three elements, namely work, wages, and orders. The work agreement between underage e-sports brand ambassadors and e-sports companies required the role of parents or guardians.

Kata kunci : Child Labour, E-Sports, Employment Agreement, Employment Relationship

Abstrak :

Industri *e-sports* di Indonesia terus mengalami perkembangan. Penggunaan *brand ambassador e-sports* dibawah umur juga turut meningkat seiring dengan perkembangan industri *e-sports* di Indonesia yang menjadikan mereka sebagai pekerja anak. *Brand ambassador* dibawah umur sepatutnya memperoleh hal-hal khusus yang menjadi pembeda dengan *brand ambassador* yang telah dewasa terutama dalam melaksanakan perjanjian/kontrak kerja dan hubungan hukumnya dengan perusahaan *e-sports*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan hukum antara *brand ambassador e-sports* dibawah umur sebagai pekerja anak dengan perusahaan *e-sports* dalam perjanjian. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan normatif dengan mempertimbangkan aspek perundang-undangan (statue approach) serta pendekatan konseptual (conceptual approach). Hubungan hukum yang terbentuk antara *brand ambassador e-sports* dibawah umur sebagai pekerja anak dengan perusahaan *e-sports* didasari oleh adanya hubungan kerja kedua belah pihak yang mengharuskan terpenuhinya tiga unsur yakni adanya pekerjaan, upah, dan perintah. Perjanjian kerja antara *brand ambassador e-sports* dibawah umur dengan perusahaan *e-sports* harus menyertakan peran orang tua atau wali.

Kata kunci : Perkerja Anak, E-Sports, Perjanjian Kerja, Hubungan Kerja

Pendahuluan

Menurut definisi pada Undang-Undang Nomor 3 tahun 2005, olahraga didefinisikan sebagai 'semua elemen olahraga yang sistematis, terencana, terpadu, dan berkelanjutan sebagai suatu keseluruhan'. Namun, dengan perkembangan teknologi, olahraga tidak lagi dilakukan secara fisik dan nyata, tetapi telah berkembang menjadi olahraga berbasis teknologi, yang dikenal sebagai *e-sports*. *E-sports* merupakan olahraga modern yang disenangi oleh banyak anak muda saat ini. Kategori olahraga ini membutuhkan penggunaan alat elektronik, seperti ponsel canggih, komputer, atau

konsol *game* (Cendana, 2022). *E-sports* adalah kategori olahraga yang menjadikan *game* sebagai bidang kompetisi. *E-sports* terdiri dari dua kata yaitu *electronic* dan *sports*. *Electronic* berarti elektronik, sedangkan *sports* berarti olahraga. *E-sports* adalah istilah untuk kompetisi video *game* multi-pemain, biasanya antara pemain profesional.

Secara mendasar, *e-sports* bukanlah fenomena yang baru. Sejarah mencatat bahwa pada tanggal 19 Oktober 1972, di Universitas Stanford, diadakan turnamen permainan video di mana para siswa diundang untuk berkompetisi dalam sebuah acara yang dikenal sebagai Olimpiade Intergalaktik Spacewar, yang mana merupakan perlombaan untuk permainan dengan nama "Spacewar". Pada tahun 1980, Atari juga mengadakan turnamen *Space Invader* yang melibatkan partisipasi dari 10.000 pemain. Ketika memasuki era 1990-an, bersamaan dengan penyebaran teknologi internet di Amerika Serikat, terdapat sejumlah turnamen massif yang diadakan, salah satunya adalah Kejuaraan Dunia Nintendo yang diadakan di Amerika Serikat (A. P. Wicaksono, 2021). Ketika memasuki era 2000-an, kemajuan *e-sports* mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Korea Selatan merupakan salah satu negara yang secara signifikan mengadopsi peradaban ini. Pada periode tersebut, juga muncul kejuaraan dan komunitas *e-sports* yang massif. *World Cyber Games*, *Intel Major League Gaming*, dan *Extreme Masters* muncul saat dekade 2000-an tersebut (Kurniawan, 2020).

Perkembangan industri *e-sports* di Indonesia mungkin bisa dibilang cukup pesat. Hal ini ditandai dengan jumlah peminat *e-sports* yang terus bertambah dengan pesat. Kompetisi *e-sports* di Indonesia menarik jutaan penonton secara online maupun offline, contohnya adalah kejuaraan MPL yang diadakan dua kali dalam setahun di Indonesia. Kejuaraan MPL ID atau MPL Indonesia merupakan liga olahraga profesional bagi *game* Mobile Legends di Indonesia. Tim yang mengikuti turnamen MPL ID season 12 ini adalah, Aura Fire, Alter Ego, Bigetron Alpha, Geek Slate, Evos Legends, Dewa United, RRQ, Onic, dan Rebellion Zion. Selain itu, industri *e-sports* menghasilkan pendapatan yang signifikan dari berbagai sumber seperti sponsor, iklan, penjualan tiket, hak siar, dan merchandise. Seiring dengan semakin profesionalnya industri *e-sports*, tim-tim *e-sports* memiliki struktur organisasi yang matang dengan manajer tim, pelatih, analis, dan staf pendukung lainnya. Infrastruktur dan pendampingan industri *e-sports* terus berkembang seiring dengan dibangunnya gaming house, fasilitas pelatihan, studio streaming, dan arena *e-sports* untuk menyediakan lingkungan yang optimal bagi para pemain dan penonton. Perkembangan industri *e-sports* juga ditandai dengan fakta bahwa media tradisional, dengan liputannya tentang turnamen dan peman terkemuka, semakin memperhatikan industri *e-sports*. Sponsor dan merek besar juga semakin tertarik untuk terlibat dalam *e-sports* sebagai cara untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan terhubung dengan audiens muda.

Selain atlet profesional, tim *e-sports* juga memiliki *brand ambassador* dari tim *e-sports* individu atau perusahaan. *Brand ambassador* didefinisikan sebagai orang yang mempromosikan sebuah merek atau produk untuk meningkatkan merek, meningkatkan aktivitas pemasaran, serta menaikkan penjualan. *Brand ambassador* menurut Buchari Alma merupakan sarana yang dipakai oleh suatu perusahaan guna berkomunikasi dengan publik, mengenai cara mereka meningkatkan penjualan (Alma, 2013). *Brand ambassador* dalam konteks tim *e-sports* adalah orang yang dipekerjakan atau ditunjuk oleh tim *e-sports* untuk mewakili mereknya dan mempromosikan tim dan sponsor terkait. Peran utama *brand ambassador* tim *e-sports* adalah membangun kesadaran merek, memperluas basis penggemar, dan meningkatkan keterlibatan dengan komunitas *e-sports*. Sebagai *brand ambassador*, mereka ditugaskan untuk secara aktif mempromosikan tim *e-sports*, baik melalui media sosial, acara, atau platform komunikasi lainnya. Hal ini termasuk membagikan berita, hasil pertandingan, informasi pemain, dan konten terkait tim. *Brand ambassador* bertugas membantu memperluas jangkauan tim dan mengembangkan basis penggemarnya. Mereka dapat melakukan ini dengan menghadiri pertemuan, acara komunitas, atau bekerja sama dengan influencer atau tokoh

terkenal lainnya. Salah satu peran terpenting dari *brand ambassador* adalah mempromosikan dan mengenali sponsor tim *e-sports*. Mereka akan menghadiri acara-acara khusus, mengenakan pakaian sponsor, dan berinteraksi dengan para penggemar atau pelanggan mereka. Selain itu, duta merek harus secara aktif berkomunikasi dengan penggemar dan komunitas *e-sports* melalui media sosial, forum, atau platform lainnya. Mereka harus menjawab pertanyaan, menyemangati penggemar, dan menjaga hubungan positif dengan komunitas yang mendukung tim dan mencerminkan nilai dan budaya tim *e-sports*. Mereka harus menunjukkan profesionalisme, daya saing, kerja sama tim, dan integritas dalam setiap interaksi dengan publik. Seiring berjalannya waktu, *brand ambassador e-sports* juga bertugas untuk melakukan *live streaming* bersama dengan para pemain profesional. Mereka juga dituntut untuk mempromosikan tim mereka melalui *live streaming* tersebut.

Terdapat beberapa *brand ambassador* dibawah umur di bidang *e-sports* Indonesia yang mempunyai nama di kalangan *e-sports* seperti ONIC Vior, ONIC Kayes, BTR Cintra, BTR Meyden, ONIC Vonzy, ONIC Sze. BTR Citra yang memiliki nama asli Citra Tri Kumala Caesar merupakan salah satu *brand ambassador e-sports* yang cukup terkenal. Citra merupakan anak kelahiran tahun 2006. Ia sendiri mulai terkenal pada tahun 2022 dengan sebutan "Cewek Kalkulator" karna videonya yang viral ketika mencoba suatu trend kalkulator di platform tiktok. Saat ini Citra masih menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas. Setelah viralnya video tersebut membuat Citra dikenal oleh hampir seluruh pengguna aplikasi tiktok di Indonesia. Hal tersebut lah yang menyebabkan Citra dilirik oleh tim *e-sports* ternama yakni Bigetron *E-sports* dan merekrut Cintra menjadi *Brand Ambassador* dari tim *e-sports* tersebut. Pada 9 November 2022, BTR Citra resmi diperkenalkan sebagai *Brand Ambassador* Tim Robot Merah melalui postingan Instagram Bigetron *E-sports*. Selain Citra Tri Kumala Caesar yang menjadi *brand ambassador* akibat videonya yang viral, bigetron *e-sports* juga mempunyai *brand ambassador* lain yang berusia dibawah 18 tahun. Ia adalah Rachel Aseelah Hanafi yang merupakan anak kelahiran tahun 2007, resmi bergabung menjadi *brand ambassador* tim Bigetron *E-sports* pada tahun 2023. Saat ini Rachel masih menduduki bangku Sekolah Menengah Atas.

Selebriti tiktok yang telah digandeng perusahaan *e-sports* berganti posisi menjadi *brand ambassador e-sports*. Akibat masuknya mereka ke dalam perusahaan *e-sports* tersebut, mereka harus mematuhi perjanjian-perjanjian yang sudah disetujui dengan perusahaan. Wujud nota kesepakatan bagi seorang *brand ambassador* umumnya merupakan kontrak kerja dan mengacu pada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003. *Brand ambassador* dibawah umur sepatutnya mendapat hal-hal khusus yang menjadi pembeda dengan *brand ambassador* yang telah dewasa terutama dalam melaksanakan perjanjian/kontrak kerja dan hubungan hukumnya dengan perusahaan *e-sports*. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk membahas hubungan kerja antara *brand ambassador e-sports* dibawah umur dalam perjanjian.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan pada artikel ini merupakan penelitian hukum normatif, menerapkan pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan. Mangacu pada uraian tersebut, menunjukkan bahwa penulis memakai bahan rujukan yang berasal dari kepustakaan menjadi data primer guna mengkaji kasus, dan penulis tidak melakukan penelitian secara langsung di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Hubungan Hukum, Perjanjian, Perjanjian Kerja

Hubungan hukum dapat dijelaskan sebagai keterkaitan antar sejumlah pihak yang berakibat munculnya hak dan kewajiban di antara mereka berdasarkan suatu perjanjian. Hubungan hukum memiliki dua aspek yang berbeda, yaitu hak (*bevoegdheid*) dan kewajiban (*plicht*). Hukum digunakan sebagai landasan atau sumber yang mengatur pemberian kewajiban kepada pihak lain, yang pada akhirnya akan menghasilkan hak setelah pelaksanaan kewajiban sesuai yang telah disetujui oleh para pihak terkait. Selain itu, hukum juga berperan dalam menghindari kesalahpahaman yang dapat mengakibatkan tuntutan hukum terhadap pihak yang terlibat, sehingga hukum juga berfungsi sebagai pengatur dalam konteks ini (R. Soesroso, 2011). Hubungan hukum mempunyai tiga unsur, yakni terdapat pihak-pihak yang hak atau kewajibannya berkaitan, terdapat objek yang terbentuk mengacu pada hak dan kewajiban, dan ada keterkaitan antar pemegang hak dan pelaksana kewajiban.

Pasal 1313 BW mengungkapkan bahwa suatu perjanjian adalah tindakan dimana satu individu atau lebih memasukkan diri mereka dalam kewajiban kepada individu lain. Sejumlah ahli hukum juga memiliki pemikiran tersendiri menyangkut arti perjanjian:

1. Prof. R. Subekti, S.H. mendefinisikan perjanjian ialah suatu peristiwa dimana satu individu mengikatkan diri kepada individu lain, atau di mana dua individu berjanji untuk menjalankan perbuatan tertentu. (R Subekti, 1979).
2. Prof. R. Wirjono Prodjodikoro, S.H. menyatakan suatu perjanjian ialah relasi hukum terkait harta kekayaan antar dua belah pihak, dimana satu individu menjanjikan atau diasumsikan telah menjanjikan untuk menjalankan atau tidak menjalankan suatu tindakan tertentu, sementara pihak lain memiliki hak untuk menuntut realisasi janji tersebut. (Prodjodikoro, 1981).
3. K.R.M.T Tirtodiningrat, S.H. menyatakan suatu tindakan hukum yang terlaksana berdasarkan kesepakatan antar dua individu atau lebih dengan tujuan menghasilkan konsekuensi hukum yang diizinkan oleh peraturan undang-undang. (Meliala, 1985).
4. Yahya Harahap mengatakan bahwa perjanjian adalah kaitan hukum yang melibatkan harta kekayaan antar dua individu atau lebih, yang mengalokasikan hak kepada satu pihak dan kewajiban kepada lainnya berkaitan dengan pencapaian tertentu (Harahap, 1986).

Syarat sah perjanjian sendiri tercantum dalam Pasal 1320 BW, yakni:

1. Adanya Kesepakatan
Dalam hal ini, kesepakatan yang dimaksud ialah adanya keselarasan pernyataan kehendak antar pihak. Pihak-pihak terlibat harus memiliki kebebasan dalam melakukan perjanjian. Oleh karena itu, Pasal 1321 BW menegaskan kesepakatan yang dimaksud ialah tidak melibatkan unsur kelalaian, keterpaksaan, serta penipuan terhadap para pihak dalam perjanjian tersebut.
2. Kecakapan
Subjek yang dimaksud dalam kecakapan guna membentuk sebuah perjanjian merupakan para pihak yang melakukan perjanjian. Pasal 1329 BW menyatakan setiap individu adalah cakap untuk membuat perjanjian, kecuali apabila undang-undang memutuskan tidak cakap. Mengenai orang yang dikatakan tidak cakap, tertuang dalam Pasal 1330 BW yaitu anak, orang yang di bawah pengampuan, serta perempuan yang telah kawin dalam hal yang ditentukan undang-undang.
3. Suatu Hal Tertentu
Pasal 1333 BW menegaskan perjanjian haruslah mencakup sebuah objek yang setidaknya bisa diidentifikasi jenisnya secara minimal. Sebuah perjanjian harus memiliki objek yang spesifik. Hal ini berarti sebuah perjanjian harus memuat hal tertentu, yakni ada hal yang dijanjikan berupa hak dan kewajiban.

4. Suatu Sebab yang Halal

Mengacu pada Pasal 1335 jo 1337 BW suatu hal dikatakan tidak sah jika tidak selaras dengan undang-undang dan kepentingan umum.

Perjanjian kerja tercantum pada BAB IX Undang-Undang Ketenagakerjaan Pasal 1 Angka 14 dinyatakan perjanjian kerja merupakan kesepakatan antar pekerja dengan pemberi kerja yang berisikan ketentuan-ketentuan terkait pekerjaan, hak, dan tanggung jawab dari para pihak. Perjanjian kerja ialah perjanjian yang dirancang atas kesepakatan antar pihak yakni majikan dan buruh. Perjanjian kerja inilah yang melahirkan sebuah hubungan hukum diantara buruh dan majikan yang dinamakan hubungan kerja (Agung, 2021).

Ketentuan menyangkut perjanjian kerja juga terlampir di Pasal 1601 BW. Pasal tersebut mendefinisikan perjanjian kerja adalah kesepakatan di mana seorang pekerja, yang disebut sebagai buruh, menyetujui untuk melakukan pekerjaan di bawah pengawasan pihak lain, yang disebut sebagai majikan, selama periode waktu tertentu dengan imbalan berupa upah. R. Iman Soepomo menggambarkan perjanjian kerja sebagai sebuah kesepakatan antar pihak pertama, yaitu buruh, setuju untuk menjalankan pekerjaan dengan imbalan upah yang akan diserahkan oleh pihak kedua, yaitu pemberi kerja, yang pada gilirannya setuju untuk mempekerjakan buruh tersebut dan membayar upah sesuai kesepakatan. (Djumadi, 2006). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa perjanjian yang dilakukan para pihak harus mematuhi ketentuan yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan kesepakatan dalam kontrak perjanjian tersebut mengikat para pihak yang membuatnya.

Hubungan Hukum Antara *Brand Ambassador E-Sports* Dibawah Umur dengan Perusahaan

Hubungan hukum yang lahir antara majikan dan buruh/pekerja dalam konteks perusahaan *e-sports* dan *brand ambassador e-sports* dibawah umur sebagai pekerja anak dinamakan hubungan kerja. Pasal 1 Angka 15 Undang-Undang Ketenagakerjaan mengatakan hubungan kerja merupakan ikatan antar pengusaha dan pekerja yang berdasarkan perjanjian kerja, yang mencakup elemen-elemen seperti pekerjaan yang wajib dilaksanakan, pembayaran upah, dan petunjuk atau perintah yang diberikan. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, dapat dinyatakan sebuah perjanjian kerja yang menciptakan hubungan kerja harus memenuhi unsur-unsur pekerjaan, upah, dan perintah. Dapat disimpulkan bahwa perjanjian kerja harus menunaikan tiga unsur yakni terdapat pekerjaan, upah, dan perintah.

Hubungan kerja ialah hubungan yang muncul akibat terciptanya persetujuan antar pekerja dengan majikan. Hubungan kerja merupakan wujud hubungan hukum terbentuk sesudah tercapainya kesepakatan antara buruh dengan majikan. Perjanjian kerja, sesuai yang didefinisikan Pasal 1 angka 14 Undang-Undang Ketenagakerjaan, bermakna perjanjian yang mengelola syarat-syarat kerja, hak, dan kewajiban antar buruh dengan majikan. Sesuai perjanjian kerja yang ada, terbentuklah hubungan kerja. Kemudian, perjanjian ini mengatur berbagai aspek hukum, ini mencakup persyaratan-persyaratan pekerjaan, program jaminan sosial, upaya kesehatan dan keselamatan kerja, resolusi konflik, dan terminasi pekerjaan. (Hastarini, 2019).

Pasal 56 Undang-Undang Ketenagakerjaan membagi wujud perjanjian kerja menjadi 2 (dua):

1. Perjanjian Kerja Waktu Tertentu (PKWT)

Perjanjian kerja waktu tertentu merupakan perjanjian kerja antar majikan dan pekerja guna mengikat hubungan kerja dengan waktu yang sudah ditentukan. PKWT berisi kewajiban masing-masing pihak, jabatan, upah, dan lain-lain. PKWT wajib didaftarkan dalam bentuk tertulis dan diberikan kepada Dinas Ketenagakerjaan.

2. Perjanjian Kerja Waktu Tidak Tentu (PKWTT)

Berbeda dengan PKWT, PKWTT ialah perjanjian antar majikan dan pekerja guna menjalin hubungan kerja yang tidak ditentukan waktunya atau dapat dikatakan pekerja dipekerjakan secara permanen. PKWTT dapat dibuat secara lisan.

Bentuk perjanjian kerja yang terbentuk antar *brand ambassador e-sports* dibawah umur dengan perusahaan *e-sports* berupa perjanjian kerja waktu tertentu, dapat dinamakan pekerja kontrak. Hal ini mengizinkan *brand ambassador e-sports* melanjutkan atau mengakhiri masa kerjanya pada perusahaan tersebut.

Pengelompokan perjanjian sesuai Pasal 1601 BW meliputi perjanjian guna menjalankan jasa-jasa tertentu, perjanjian antara seorang pekerja dan pengusaha, dan perjanjian pemborongan kerja. Perjanjian antara *brand ambassador e-sports* dengan perusahaan sebagai pihak pemberi kerja adalah perjanjian untuk menjalankan jasa-jasa tertentu. Maka timbullah suatu kewajiban yang harus dituntaskan dan hak yang harus diperoleh.

Pada hubungan kerja *brand ambassador e-sports* dibawah umur dengan perusahaan *e-sports* melibatkan perusahaan *e-sports* sebagai pemberi kerja dan *brand ambassador e-sports* sebagai buruh anak/pekerja anak. Setelah menandatangani perjanjian kerja, timbullah hak dan kewajiban pada *brand ambassador e-sports* sebagai pekerja anak. Kewajiban yang dimiliki oleh *brand ambassador* yakni adalah bekerja dalam konteks ini adalah mewakili berbagai kegiatan promosi dan kerjasama yang dilakukan oleh perusahaan *e-sports* selaku pemberi kerja. Perusahaan memiliki regulasi tersendiri terkait pelaksanaan kewajiban *brand ambassador e-sports* seperti untuk membuat konten promosi, jadwal *live streaming*, jadwal menghandiri pertandingan *e-sports* yang harus dipatuhi oleh *brand ambassador e-sports* sebagai pekerja/buruh. Dengan adanya *brand ambassador e-sports* dalam suatu perusahaan *e-sports* akan menaikkan audiens dan penggemar terhadap tim yang berada dalam perusahaan tersebut. Memakai jasa brand ambassador dalam tindakan pemasaran mendatangkan profit, ia juga dijadikan sebagai ikon dari produk yang ia jual, meningkatkan efektivitas pengiklanan dan rekrutmen, mendukung menyelesaikan kendala juga merupakan manfaat memakai jasa brand ambassador (Sampurna & Sudradjat, 2023).

Selain kewajiban, *brand ambassador e-sports* juga memiliki hak yang ia dapatkan setelah menunaikan kewajibannya. Hak dasar yang disandang oleh pekerja pada umumnya ialah upah. Dalam Pasal 1 angka 30 Undang-Undang Ketenagakerjaan diterangkan upah adalah hak pekerja yang diperoleh dalam wujud uang sebagai kompensasi dari majikan yang ditentukan sesuai kesepakatan. Pasal 89 ayat (1) Undang-Undang Ketenagakerjaan menyatakan upah minimum terbagi atas upah minimum wilayah provinsi atau kabupaten/kota dan berdasarkan sektor pada wilayah provinsi atau kabupaten/kota. Livi Renata, seorang *brand ambassador* dari tim *e-sports* Alter Ego menyatakan bahwa upah yang ia terima selama berada dalam perusahaan tersebut ialah mencakup Rp. 10.000.000 sampai Rp. 20.000.000 (D. A. Wicaksono, 2022). Jika ditinjau dari ketentuan upah minimum, maka hak *brand ambassador esports* telah terpenuhi.

Pihak selanjutnya ialah perusahaan *e-sports* selaku pemberi kerja. Perusahaan *e-sports* sebagai pemberi kerja juga memiliki hak dan kewajiban sebagaimana *brand ambassador e-sports* sebagai pekerja. Kewajiban perusahaan *e-sports* sebagai pemberi kerja ialah mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki oleh *brand ambassador e-sports* dibawah umur sebagai pekerja anak. Pengembangan talenta tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan fasilitas yang memadai terhadap para pekerja seperti memberikan *smartphone* canggih dan perangkat komputer untuk membuat konten serta melakukan *live streaming*. Tak hanya itu, perusahaan juga berkewajiban untuk menyediakan transportasi bagi kerjanya untuk mendatangi acara-acara *e-sports* yang akan didatangi oleh *brand ambassador*, biaya makan, fasilitas keamanan, serta gaji pokok. Setelah

melakukan kewajibannya perusahaan *e-sports* tentu memiliki hak yang ia peroleh dari melaksanakan kewajibannya. Hak perusahaan *e-sports* dalam hal ini yakni memberikan perintah terhadap *brand ambassador e-sports* sebagai pekerja yang terikat kontrak dengan perusahaan. Perintah tersebut dapat memberi perintah untuk mewakili perusahaan dalam melakukan promosi dengan sponsor, melakukan *live streaming*, membuat konten promosi perusahaan, hingga menghadiri acara pertandingan *e-sports*.

Perusahaan *e-sports* yang mempekerjakan anak tentu harus memiliki pengaturan khusus yang berbeda dengan pengaturan pada pekerja biasa. Pasal 69 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Ketenagakerjaan menjelaskan bahwa pengusaha boleh mempekerjakan anak berusia 13-15 tahun pada pekerjaan enteng dengan harus mematuhi syarat sesuai:

- a. persetujuan tertulis dari orang tua atau wali;
- b. perjanjian antar pengusaha dengan orang tua atau wali;
- c. batas waktu kerja maksimum 3 (tiga) jam;
- d. dilakukan saat siang hari dan tidak mengganggu jadwal sekolah;
- e. kesejahteraan dan kesehatan kerja;
- f. terdapat hubungan kerja yang transparan;
- g. menerima upah sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Berdasarkan penjabaran pasal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua/wali turut terpengaruh dalam perjanjian kerja yang melibatkan anak sebagai pekerja.

Pekerja anak (*brand ambassador e-sports* dibawah umur) sendiri dalam melakukan pekerjaannya tentunya memiliki hak dan kewajibannya sendiri. Namun secara hukum belum memiliki kecakapan dalam membuat dan terlibat di dalam suatu perjanjian sehingga harus ada pembedaan secara khusus. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, syarat sah perjanjian di Pasal 1320 BW salah satunya ialah kecakapan. Pasal 1330 BW mengatakan bahwa pribadi yang belum mencapai usia dewasa tidak dianggap cakap oleh hukum oleh karenanya tidak boleh merancang perjanjian dalam hal ini termasuk *brand ambassador e-sports* sebagai pekerja anak yang melakukan perjanjian kerja. Sehingga dalam konteks merancang perjanjian kerja diperlukan peran orang tua/wali.

Otoritas orang tua terhadap anak tertulis dalam Undang-Undang Perkawinan dalam Pasal 47 ayat (1) dan (2), yang mengatakan:

1. Anak yang berusia di bawah delapan belas tahun atau yang belum pernah menikah tetap berada di bawah pengawasan orang tua mereka sepanjang tidak ada pencabutan dari pengawasan tersebut.
2. Orang tua bertindak sebagai perwakilan anak tersebut dalam semua tindakan, di dalam dan di luar konteks peradilan.

Pasal 330 ayat (3) BW juga mengatur bahwa perwalian berfungsi bagi mereka yang belum mencapai usia dewasa serta tidak sedang dalam pengawasan orang tua.

Oleh karena itu, hubungan hukum antara anak dan lembaga tersebut dibentuk melalui hubungan kerja antara keduanya. Anak diwakili oleh orang tua/walinya mengacu pada perjanjian kerja, disebabkan anak belum memiliki kemampuan hukum untuk bertindak sendiri. Dalam konteks ini anak dianggap belum cukup dewasa untuk melakukan tindakan hukum. Dengan demikian, perjanjian kerja antara pekerja anak dan pengusaha tetap dianggap sah, selama tetap mematuhi regulasi yang diatur undang-undang, serta mematuhi prinsip-prinsip moral dan ketertiban umum (Hastarini, 2019).

Simpulan dan Saran

Hubungan hukum yang terbentuk antara *brand ambassador e-sports* dibawah umur sebagai pekerja anak dengan perusahaan sebagai pemberi kerja bertumpu pada hubungan kerja kedua pihak, dalam hal ini anak diwakili orang tua/walinya sesuai dengan perjanjian kerja karena *brand ambassador e-sports sebagai* pekerja anak masih belum memiliki kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum secara mandiri. Hal tersebut merupakan perbedaan dengan *brand ambassador e-sports* yang sudah berusia dewasa.

Daftar Pustaka

- Agung, I. P. S. (2021). Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur. *Jurist-Diction*, 4(6), 2365. <https://doi.org/10.20473/jd.v4i6.31850>
- Alma, B. (2013). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung: Alfabeta.
- Cendana, A. (2022). 8 Jenis Esport yang Sedang Booming, Mana Favoritmu? Retrieved from traveloka website: <https://www.traveloka.com/id-id/explore/tips/pl-jenis-esport-game/156720>
- Djumadi. (2006). *Hukum Perburuhan Perjanjian Kerja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Harahap, M. Y. (1986). *Segi-Segi Hukum perjanjian*. Bandung: Alumni.
- Hastarini, A. (2019). Keabsahan Perjanjian Kerja Yang Dilakukan Anak Di Bawah Umur. *Jurnal Wacana Hukum*, 25(1), 19. <https://doi.org/10.33061/1.jwh.2019.25.1.2953>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Meliala, A. Q. (1985). *Pokok-Pokok Hukum Perjanjian Beserta Perkembangannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Prodjodikoro, R. W. (1981). *Asas-Asas Perjanjian*. Sumur.
- R. Soesroso. (2011). *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- R Subekti. (1979). *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa.
- Sampurna, D. A., & Sudradjat, R. H. (2023). *The Influence Of Windah Basudara Brand Ambassador On Rex Regum Qeon Esports Team Brand Loyalty Pengaruh Brand Ambassador Windah Basudara Terhadap Brand Loyalty Tim Esports*. 4(3), 2740–2749.
- Wicaksono, A. P. (2021). Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch. *Proceeding of Conference on Law and* Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS/article/view/1850%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS/article/download/1850/1639>
- Wicaksono, D. A. (2022). Jadi BA Tim Esports, Berapa Gaji Livy Renata? Retrieved September 20, 2023, from sportanews.com website: <https://www.sportanews.com/esport/pr-3553702478/jadi-ba-tim-esports-berapa-gaji-livy-renata>