

PENDAMPINGAN PEMBUATAN KONTRAK KERJA SAMA ANTARA RFG E-SPORT DAN LIVE STREAMER

Novy Suwanny, Nur Hadiyati

Universitas Internasional Batam

Email korespondensi: novitjang@gmail.com, hadiyati@uib.ac.id

Abstrak

Dunia digitalisasi menciptakan cabang olahraga baru yang disebut dengan olahraga elektronik yang lebih sering dikenal dengan sebutan *E-Sport*. Dalam menjalani sebuah *E-Sport*, dibutuhkan kerja sama dengan beberapa pihak, salah satunya adalah *live streamer*. Namun, RFG *E-Sport* belum memiliki sebuah jaminan hukum dalam menjalani kerja sama. Untuk itu, dilakukanlah pengabdian terhadap RFG *E-Sport* dengan membuat sebuah draft perjanjian yang kelak dapat digunakan untuk menjalin kerja sama dengan mitra kerjanya. Pengabdian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah kepastian dan jaminan hukum bagi kedua belah pihak maupun lebih, yang tercantum dalam perjanjian. Metode yang digunakan adalah metode advokasi jenis negosiasi. Hasil dari pelaksanaan pengabdian adalah tersusunnya sebuah draft perjanjian yang dapat digunakan oleh pihak RFG *E-Sport* dengan mitra-mitra kerja samanya.

Kata Kunci: Mitra, Masalah, Perjanjian

Abstract

Digitalization has created a new sport called electronic sports which is more commonly known as E-Sport. In carrying out an E-Sport, cooperation with several parties is needed, one of which is a live streamer. However, RFG E-Sport does not yet have a legal guarantee in undergoing cooperation. For this reason, dedication to RFG E-Sport is carried out by making a draft agreement which can later be used to establish cooperation with its partners. This service aims to create a legal certainty and guarantee for both parties or more, which is stated in the agreement. The method used is the negotiation type advocacy method. The result of the implementation of the service is the compilation of a draft agreement that can be used by the RFG E-Sport with its partners.

Keywords: Partner, Problem, Agreement

Pendahuluan

Salah satu pembagian hukum di Indonesia adalah hukum publik dan privat, di ranah privat terdapat hukum perdata. Untuk para pengusaha atau pebisnis, mereka setidaknya harus paham hukum perdata Indonesia. Salah satu hukum yang sering digunakan untuk landasan kerja sama antara lain sebuah kontrak atau perjanjian.

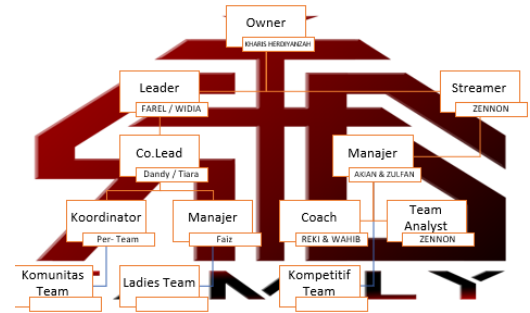
Menurut BW (*Burgelijk Wetboek*) atau di Indonesia lebih dikenal dengan nama Kitab-Kitab

Hukum Perdata (Novi Ratna Sari, 2017), bagian pasal 1313 menyatakan bahwa perjanjian adalah suatu perbuatan yang mengikat antara satu orang dengan yang lainnya dalam sebuah peristiwa hukum. Di dalam sebuah perjanjian, harus ada prestasi atau kewajiban yang harus dijalankan. Salah satu organisasi yang membutuhkannya adalah RFG *E-Sport*.

Di dunia teknologi seperti ini, olahraga otak tidak sebatas olahraga seperti permainan catur. Sekarang,

semakin bervariasi jenis permainan. Salah satunya adalah olahraga dengan permainan elektronik, atau lebih familiar disebut sebagai *E-Sport*. *E-Sport* sendiri sudah menjadi cabang olahraga yang dimasukkan ke dalam *Sea Games* di tahun 2018. Di Indonesia sendiri, sudah berdiri banyak *E-Sport* yang bahkan menembus hingga ke dunia Internasional, seperti *Aura E-Sport*, *RRQ E-Sport*, *EVOS E-Sport*, *ONIC E-Sport*, *BOOM E-Sport* dan lain sebagainya. Salah satu *E-Sport* yang ada adalah *RFG E-Sport* (Audi E. Prasetyo, 2017).

Real of Gamer E-Sport atau yang lebih dikenal dengan nama *RFG E-Sport*, adalah *E-Sport* yang terbentuk di tanggal 19 Desember 2019. *RFG E-Sport* telah didaftarkan ke dalam PBESI (Pengurus Besar Esport Indonesia) yang beralamat di Jalan Kemayoran Gempol nomor 20 RT/RW 006/006, Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat, DKI Jakarta. *RFG E-Sport* adalah suatu *event organizer* (EO) yang bergerak di dunia olahraga elektronik atau kerap dikenal dengan panggilan *E-Sport*. *RFG E-Sport* di samping menjalankan usahanya di bidang EO, *RFG E-Sport* juga mendirikan komunitas-komunitas untuk para pecinta game. Sejauh ini, anggota yang tergabung dalam divisi *PUBG mobile* terdapat 90 orang, divisi *mobile legend* terdapat 15 orang, dan divisi *game line get rich* sebanyak 8 orang. Jam operasional *E-Sport* dimulai dari jam 07.00 WIB – 23.00 WIB.



Gambar 1. Bagan Struktur Organisasi RFG E-Sport

Dalam menjalankan usahanya, *RFG E-Sport* memiliki delapan tiang utama dalam kepengurusannya, yang terdiri atas CEO sekaligus *ownernya*, dipegang oleh Kharis Herdiyanzah, selaku pemegang wewenang tertinggi di EO ini. Dibawahnya terdapat leader dari masing-masing komunitas yang terbagi menjadi dua yaitu komunitas perempuan dan laki-laki. Manager tim *E-Sportnya* sendiri juga terbagi menjadi dua kubu, yaitu tim laki-laki dan tim perempuan. Terdapat juga tim analisis, pelatih, marketing dan streamer yang sekaligus menjadi *ambassador RFG E-Sport*.

RFG E-Sport sebelumnya masih berupa komunitas kecil yang belum memiliki banyak anggota. Setelah berjalan dua tahun, *RFG E-Sport* berhasil menjadi besar dan mendapat sponsor dari beberapa perusahaan, sehingga menjadi sebuah *event organizer*. Kini *RFG E-Sport* sedang melebarkan sayapnya ke dunia nasional dan membutuhkan seorang *live streamer* untuk menjadi komentator di turnamen yang diadakan oleh pihak *RFG E-Sport*. *RFG E-Sport* ingin meminimalisir resiko yang akan terjadi ke depannya, sehingga berharap terdapat kontrak kerja sama antara *live streamer* dengan pihak *RFG E-Sport*.

Tujuan penulis dalam melakukan kerja praktek di *RFG E-Sport* ini adalah membuat

perancangan draft perjanjian kerja sama antara pihak RFG *E-Sport* dengan *Live streamer* dalam bentuk tertulis dan berkekuatan hukum, supaya dapat menjadi jaminan hukum bagi masing-masing pihak.

Manfaat proyek yang diharapkan penulis adalah untuk memberikan jaminan dan kepastian hukum bagi pihak RFG *E-Sport* dan pihak *Live streamer* dan dapat menggunakan perjanjian kerja sama ini kedepannya.

Masalah

(1) Permasalahan yang dihadapi oleh RFG *E-Sport* ditengah permulaannya mendirikan Event Organizer adalah belum memiliki basic hukum yang mumpuni. Untuk masing-masing partner kerja, tidak ada perjanjian yang mengikat, sehingga selalu menjadi bahan perseteruan dari satu partner kerja ke partner kerja yang lain. Untuk menyelesaikan masalah ini, RFG *E-Sport* mencari solusi dengan membuat sebuah *draft* perjanjian kerja sama, yang didalamnya tercantum poin-poin yang dibutuhkan. Namun, karena kurangnya pengetahuan dari RFG *E-Sport* dalam membuat sebuah perjanjian, penulis disini membantu proses pendampingan pembuatan perjanjian sesuai dengan yang diatur dalam Pasal 1320 BW.

Dengan diimplementasikan perjanjian kerja ini, diharapkan bahwa target keberhasilan pelaksanaan kegiatan adalah ketika memberikan jaminan hukum bagi kedua belah pihak, dan draft perjanjian kerja sama dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama secara terus-menerus. Luaran kegiatan yang diharapkan dari

pendampingan pembuatan kerja sama ini adalah:

1. Pendampingan pembuatan *draft* perjanjian kerja sama yang dilakukan secara online, mengingat bahwa antara penulis dan mitra terpisah oleh kota dan pulau yang berbeda.
2. Pengimplementasian *draft* perjanjian kerja sama kepada partner kerja mitra yang membuahkan hasil yang memuaskan

Metode

Metode yang dipilih penulis adalah metode advokasi. Metode advokasi adalah metode yang diterapkan kepada orang-orang yang memiliki pengaruh disuatu organisasi, dan mencari permasalahan yang dialami oleh organisasi tersebut melewati orang berpengaruh tersebut. Advokasi memiliki beberapa teknik, namun teknik yang digunakan oleh penulis dalam pendampingan pembuatan perjanjian ini adalah teknik negosiasi. Penulis bermusyawarah dengan mitra penulis hingga mencapai kesepakatan yang diinginkan untuk dituangkan ke dalam perjanjian yang mereka targetkan.

Lokasi yang dipilih penulis adalah organisasi RFG *E-Sport* yang beralamat di di Jalan Kemayoran Gempol nomor 20 RT/RW 006/006, Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Karena bedanya kota antara mitra dan penulis, maka semua kegiatan dilakukan via online, melalui zoom. Untuk durasi kegiatan, penulis targetkan 2 bulan, dari 29 Maret 2021 sampai 29 Mei 2021. Kegiatan ini jalankan di sabtu minggu selama 2 bulan penuh.

Pembahasan

(1) Dalam hal implementasi, penulis melakukan kerja praktek di RFG *E-Sport* dengan memahami permasalahan yang sedang dialami oleh anggota-anggota RFG *E-Sport* dari hasil wawancara, dan akhirnya penulis membuat *draft* perjanjian kerja dengan ketentuan-ketentuan yang sudah disesuaikan dengan KUHP di Pasal 1320 mengenai perjanjian yang dimana hasil dari rancangan luaran proyek tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

Di tahap pertama, penulis mengumpulkan data-data informasi mengenai organisasi RFG *E-Sport*, dimulai dari susunan organisasi mereka, sistemasi organisasi mereka hingga jam aktivitas mereka sebagai tahapan awal untuk penulis menentukan rancangan berikutnya. Implementasi ini dilaksanakan dalam kurun waktu 6 minggu dan dilakukan oleh dua hingga empat orang yang terlibat.

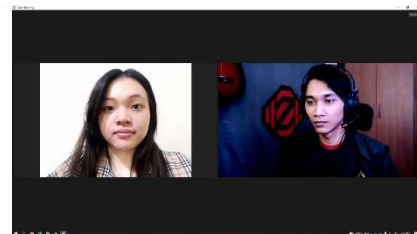
Di tahap selanjutnya yang dilakukan penulis adalah membuat *draft* perjanjian. *Draft* perjanjian tersebut akan diterapkan oleh *owner* kepada *live streamer* yang akan bekerja sama dengan tim *E-Sport* mereka. *Draft* perjanjian tersebut adalah poin penting bagi penulis untuk menyusun rancangan dalam laporan kerja praktek ini, dikarenakan belum adanya *draft* perjanjian yang dapat digunakan sebagai perlindungan hukum bagi si mitra dan partner kerja mitra, yaitu para *live streamer*.

Di dalam *draft* perjanjian, penulis akan mencantumkan poin-poin penting yang akan menjadi kewajiban dan hak-hak masing-masing pihak serta fasilitas yang akan diberikan kepada *live streamer* serta keuntungan yang didapatkan oleh

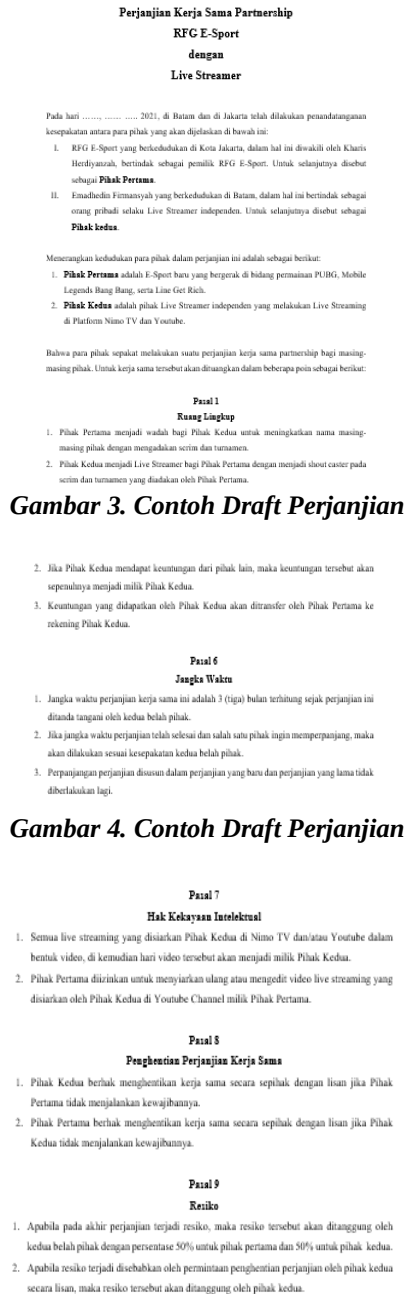
owner di dalam perjanjian ini. *Draft* perjanjian yang diimplementasikan ini bertujuan agar tidak terjadi perselisihan atau pertentangan dalam kerja sama antara mitra dengan partner kerjanya dalam hal *live streamer*. Dan jika terjadi perselisihan maupun pertentangan, ada perjanjian yang disepakati bersama yang dapat menjadi perlindungan hukum bagi masing-masing pihak. Perjanjian tersebut akan menjadi perjanjian utama antara si mitra dengan partner kerjanya. Jika dibutuhkan, akan ada perjanjian sampingan yang menyesuaikan dengan kondisi si partner kerja mitra.

(2) Luaran kegiatan yang diharapkan dari pendampingan pembuatan kerja sama ini adalah:

1. Pendampingan pembuatan *draft* perjanjian kerja sama yang dilakukan secara online, mengingat bahwa antara penulis dan mitra terpisah oleh kota dan pulau yang berbeda.
2. Pengimplementasian *draft* perjanjian kerja sama kepada partner kerja mitra yang membuah hasil yang memuaskan.



Gambar 2. Proses Pendampingan Pembuatan Draft Perjanjian



Gambar 3. Contoh Draft Perjanjian

Gambar 4. Contoh Draft Perjanjian

Gambar 5. Contoh Draft Perjanjian

Simpulan

Pencapaian yang diharapkan adalah sang mitra mendapatkan solusi dari masalah yang sedang dihadapinya. Dengan dibimbing oleh penulis sesuai dengan apa yang dipelajari oleh penulis, penulis berhasil membantu merancang sebuah perjanjian untuk mitra terapkan di organisasinya. Dampak

dari adanya perjanjian ini, organisasi bergerak menjadi lebih lancar.

Berikutnya kegiatan yang direkomendasikan adalah mendaftarkan desain logo RFG *E-Sport* sehingga tidak diklaim oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nur Hadiyati selaku dosen pembimbing penulis, orang tua penulis yang senantiasa menyemangati pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, mitra yang bersedia bekerja sama dengan penulis.

Daftar Pustaka

- Hartana. (2016). Hukum Perjanjian (Dalam Perspektif Perjanjian Karya Pengusahaan Pertambangan Batubara). Jurnal Komunikasi Hukum , 2(2).
- Novi Ratna Sari. (2017). Komparasi Syarat Sah Nya Perjanjian Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Hukum Islam. Jurnal Repertorium. 4(2).
- Moertiono, R Juli. Perjanjian Kerjasama Dalam Bidang Pengkaryaan Dan Jasa Tenaga Kerja Antara Pt. Sinar Jaya Pura Abadi Dan Pt. Asianfast Marine Industries. Jurnal Hukum Kaidah. 18 (3).
- Ardi, M. (2016). Asas-asas Perjanjian (Akad). Hukum Kontrak Syariah Dalam Penerapan Salam Dan Istisna. Jurnal Hukum Diktum. 14.
- Putri, D. K., & Purnawan, A. (2017). Perbedaan Perjanjian Pengikatan Jual Beli Lunas Dengan Perjanjian

Pengikatan Jual Beli Tidak
Lunas. Jurnal Akta. 4(4).

Audi E. Prasetyo. (2017). Penonton
E-Sport Lebih Banyak dari
Olahraga Tradisional.
<https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/>

Peraturan Perundang-Undangan
Kitab Undang-Undang Hukum
Perdata