

Implikasi Hukum Hak Siar Kompetisi Esport Indonesia

Oleh:

Alfito Angger Dwiyono (222040100016)

Mochammad Tanzil Multazam, SH., M.Kn.

Progam Studi Hukum

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Desember, Tahun 2025



Pendahuluan

Latar Belakang

- Perkembangan pesat industri esport di Indonesia.
- Hak siar menjadi sumber pendapatan utama.
- Banyak sengketa terkait penyiaran ulang dan distribusi konten.
- Belum ada regulasi spesifik mengenai hak siar esport.
- Karakteristik berbeda dengan olahraga konvensional.

Penelitian Terdahulu

1. Perlindungan Hukum bagi Pemegang Lisensi Hak Siar Pertandingan Sepak Bola terhadap Penyiaran Ilegal di Indonesia

Fokus : Hak Siar Olahraga Konvensional (sepak bola), Penyiaran Ilegal, dan Perlindungan Hukum

Kelemahan : Tidak membahas Esport, dan karakteristik platform digital

2. Aturan Hukum terhadap Atlet E-Sport Terkait Kontrak Kerja

Fokus : Hubungan kerja atlet esport dan tim.

Kelemahan : Tidak menyentuh hak siar, penyiaran, atau distribusi konten kompetisi.

3. Perlindungan Hukum bagi Pemegang Lisensi Hak Siar terhadap Tayangan Streaming Tidak Berlisensi

Fokus : Streaming ilegal di platform digital.

Kelemahan : Tidak spesifik pada kompetisi esport.

Gap Penelitian

- Belum ada kajian khusus hak siar esport
- Belum dianalisis sebagai rezim hukum tersendiri

Kebaruan Penelitian

- Fokus hak siar kompetisi esport
- Pendekatan hukum normatif (statute approach)
- Analisis kekosongan regulasi

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana pengaturan hukum terkait hak siar kompetisi esport di Indonesia saat ini?
- Bagaimana perlindungan hukum terhadap pemilik hak siar dalam kompetisi esport di Indonesia?

Metode

- Penelitian hukum normatif / doktrinal.
- Pendekatan statute approach (analisis peraturan).
- Analisis data melalui penelaahan dan klasifikasi hukum.
- Mengidentifikasi substansi hukum dan implikasinya.

Manfaat Penelitian

- Kontribusi pengetahuan Hukum terkait hak siar esport Indonesia
- Pengayaan literatur Hukum terkait hak siar esport Indonesia
- Basis Pengembangan teori Hukum terkait hak siar esport

Temuan Penelitian (Pengaturan Hukum)

- Hak siar kompetisi esport memiliki karakter khusus karena berbasis digital dan berkaitan langsung dengan game sebagai objek hak kekayaan intelektual.
- Pengaturannya masih tersebar dalam beberapa rezim: UU Hak Cipta, UU Penyiaran, dan UU ITE.
- Belum ada aturan yang secara eksplisit mengatur hak siar kompetisi esport sebagai objek hukum tersendiri.
- Akibatnya timbul kekosongan hukum, multitafsir, dan ketidakjelasan mengenai subjek yang berwenang.

Perbedaan Hak Siar Esport dan Hak Siar Umum

Aspek	Hak Siar Esport	Hak Siar Umum
Objek siaran	Kompetisi digital berbasis game	Peristiwa/pertandingan fisik
Pihak terlibat	Developer/publisher, penyelenggara turnamen, platform streaming, dan pemegang lisensi.	Federasi, operator, lembaga penyiaran
Media distribusi	Streaming platform dan media digital	Televisi/radio dominan
Dasar hukum	Beririsan dengan hak cipta, penyiaran, ITE, dan lisensi	Rezim penyiaran lebih mapan.

Temuan Penelitian (Perlindungan Hukum)

Perlindungan yang ada saat ini

- Bentuk perlindungan preventif: lisensi, perjanjian, dan pengaturan hak eksklusif.
- Bentuk perlindungan represif: gugatan perdata, sanksi pidana, dan penegakan melalui norma yang ada.

Kelemahan Perlindungan

- Belum ada pengaturan khusus mengenai hak siar esport.
- Penegakan hukum lemah terhadap restream ilegal dan distribusi konten digital.
- Tanggung jawab platform digital belum jelas.
- Literasi hukum masyarakat masih rendah.

Analisis Inti Penelitian

Norma yang ada

Belum spesifik untuk esport

Muncul konflik & ketidakpastian

Perlu penguatan regulasi

- Hak siar esport berada di persimpangan rezim hak cipta, penyiaran, lisensi, dan distribusi digital.
- Ketidadaan aturan khusus membuat dasar hukum pelaksanaan dan penegakan menjadi tidak tegas.
- Konflik kepentingan antar developer, penyelenggara, dan platform meningkatkan risiko sengketa.

Kesimpulan

- Pengaturan hukum hak siar kompetisi esport di Indonesia belum diatur secara khusus dan komprehensif.
- Regulasi yang ada masih tersebar dalam UU Hak Cipta, UU Penyiaran, dan UU ITE, tetapi belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik industri esport yang berbasis digital.
- Perlindungan hukum terhadap pemilik hak siar kompetisi esport belum optimal, baik dari sisi preventif maupun represif.
- Restream ilegal, lemahnya penegakan, dan belum jelasnya tanggung jawab platform digital menjadi masalah utama.

