Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: galungwaknook@gmail.co

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 19638-19650

SISTEM PENGUPAHAN ATLET *E-SPORT* DI ACEH DALAM PERSPEKTIF UU NO. 13 TAHUN 2003 TENTANG KETENAGAKERJAAN DAN AKA*D IJARAH BI AL-AMAL* (Suatu Penelitian Pada Team UNCREACH *e-Sport* Banda Aceh)

Anggun Mareta[1], Arief Fathurrahman[2], Raudhatul Hidayati[3]
[1]Universitas Syiah Kuala, Indonesia
[2]Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia
[3]Universitas Almuslim, Indonesia
Corresponding Author: Anggun Mareta, Email: anggunmareta@usk.ac.id

Published: March 2026

ABSTRAK

Semakin tingginya antusiasme masyarakat terhadap *game online* mendorong berkembangnya kompetisi *e-Sport* yang diselenggarakan secara berkala dan teratur dengan mempunyai aturan hukum yang jelas dan mengikat bagi setiap pihak yang terlibat yang akan mengikutinya baik di Indonesia khususnya di Kota Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesepakatan awal antara atlet dan tim, mekanisme pembayaran upah berdasarkan peraturan ketenagakerjaan yang berlaku, serta pandangan hukum Islam terhadap sistem upah yang diterapkan oleh tim Uncreach *e-Sport* Banda Aceh terhadap para atlet *e-Sport* di Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menganalisis permasalahan yang terjadi berdasarkan hasil observasi dan informasi yang diperoleh langsung dari lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa atlet *e-Sport* memperoleh bayaran setiap bulan dari pihak tim serta bonus pada setiap pertandingan atau turnamen sesuai dengan hasil yang dicapai. Namun, permasalahan sering muncul karena kesepakatan awal antara atlet dan pihak tim tidak dibuat secara jelas dan tertulis, melainkan hanya secara verbal. Hal ini menyebabkan keterlambatan pembayaran upah serta bonus yang tidak terealisasi. Oleh karena itu, perjanjian kerja antara atlet dan tim seharusnya dibuat secara tertulis agar sesuai dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan serta prinsip akad *ijarah bi al-amal* dalam hukum Islam.

Kata Kunci: Sistem Pengupahan, Akad, Ketenagakerjaan, *e-Sport*, *Ijarah bi al-amal*

ABSTRACT

The increasing public enthusiasm for online games has encouraged the development of e-Sport competitions that are held regularly and systematically with clear and binding legal rules for all parties involved, both in Indonesia and particularly in Banda Aceh. This study aims to examine the initial agreement between athletes and teams, the mechanism of wage payment based on applicable labor regulations, and the perspective of Islamic law regarding the wage system implemented by the Uncreach e-Sport Team in Banda Aceh toward e-Sport athletes in Aceh. This research employs a descriptive qualitative method by analyzing existing problems based on observations and information obtained directly from the field. The results show that e-Sport athletes receive monthly payments from the team as well as bonuses for each match or tournament depending on the results achieved. However, problems frequently arise because the initial agreement between the athletes and the team is not clearly established in written form and is often conducted verbally. As a result, delays in wage payments and unfulfilled bonuses sometimes occur. Therefore, employment agreements between athletes and teams should be made in written form in order to comply with Law Number 13 of 2003 concerning Manpower as well as the principle of ijarah bi al-amal contract in Islamic law.

Keywords: *Wage System, Contract Agreement, Labor Law, e-Sport, Ijarah bi al-amal*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah menghasilkan berbagai inovasi dalam berbagai sendi kehidupan masyarakat modern. Teknologi informasi menjadi salah satu inovasi yang sangat cepat perkembangannya sehingga kebutuhan informasi yang akurat, cepat dan mudah menjadi pilihan

yang dianggap efisien oleh masyarakat. Penggunaan teknologi berbasis *web* menjadi pilihan untuk memenuhi kebutuhan informasi karena dianggap lebih mudah, murah dan terstruktur. Dengan penggunaan internet kebutuhan informasi lebih cepat terpenuhi, karena berbagai social media menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat (Yee, 2002). Perkembangan teknologi informasi bukan hanya untuk kepentingan informasi dan ilmu pengetahuan, namun berbagai inovasi teknologi telah berekselerasi dan berinteraksi dengan kebutuhan masyarakat sehingga upaya pengembangan teknologi selalu diselaraskan dengan perkembangan masyarakat. Salah satu konten dalam internet yang membutuhkan perkembangan teknologi mutakhir adalah *game* telah menggeser berbagai bentuk permainan fisik dan berevolusi dalam bentuk permainan virtual sehingga berbagai produsen berlomba-lomba menciptakan permainan virtual ini untuk memperoleh benefit secara finansial.

Modifikasi permainan virtual ini sekarang dikembangkan dalam bentuk teknologi internet yang terhubung dengan jaringan web sehingga dalam permainannya selalau terhubung secara *online*. Hal ini memungkinkan pihak produsen bersama pihak provider mengembangkan dan menghasilkan berbagai bentuk *game* yang disukai oleh konsumen (Pratama, 2014). Hingga saat ini *game online* menjadi bisnis yang sangat menguntungkan sehingga berbagai upaya dilakukan oleh produsen untuk menghasilkan *game* yang kompetitif dan disukai oleh konsumennya. Selanjutnya *game* yang telah populer di pasar tetap dikembangkan terutama tingkat kesulitan dan berbagai inovasi lainya sehingga setiap konsumen tertangtang untuk mampu memainkan *game* tersebut hingga selesai. Bahkan beberapa *game* sengaja diciptakan agar dapat dimainkan secara berkelompok sehingga tingkat keseruannya semakin komplit. Berbasis dari pengembangan *game* inilah selanjutnya muncul kompetisi yang dilaksanakan secara continue dan reguler bahkan dipertandingkan dari tingkat lokal hingga level nasional bahkan internasional (Affandi, 2013).

Pertandingan *game* di berbagai level ini membutuhkan *cost* yang sangat tinggi sehingga membuat banyak pengusaha dan sponsor berlomba lomba untuk menyelenggarakanya, sehingga regulasi pertandingan ini diatur oleh pemerintah dalam bentuk *e-Sport*. Hingga kini regulasi tentang *e-Sport* ini belum memadai namun keterlibatan para pihak dalam ajang *game* ini telah menimbulkan berbagai perbuatan yang memiliki aspek hukum secara normatif mengikat para pihak (Bramantya, 2018). Adapun upaya pemerintah membuat inovasi untuk mengembangkan pertandingan *game online* yakni, regulasi tentang kerjasama antara atlit dan pengusaha. Regulasi tersebut diatur dalam UU No 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan sebagai hubungan antara pengusaha dengan pekerja berdasarkan perjanjian kerja, yang mempunyai unsur pekerjaan, upah, dan perintah. Dalam regulasi ini menyatakan hubungan kerja merupakan hubungan antara pekerja dengan pengusaha pemberi kerja, dan hubungan kerja tersebut lahir setelah diadakan perjanjian kerja oleh pekerja dengan pengusaha pemberi kerja. Diperjanjian kerja tersebut, pekerja menyatakan kesanggupan untuk bekerja pada pengusaha pemberi kerja dengan menerima upah, dan pengusaha pemberi kerja tersebut menyatakan kesanggupannya untuk mempekerjakan pekerja dengan membayar upah.

Hal-hal yang esensial tentang hubungan kerja adalah subjek hukumnya. Bahwa subjek hukum yang harus terlibat dalam hubungan kerja adalah pekerja dengan pengusaha pemberi kerja. Sehingga para pihak tersebut bersifat khusus, artinya apabila tidak melibatkan kedua pihak tersebut, maka tidak akan terjadi yang namanya hubungan kerja. Dalam hal ini, untuk mengetahui apakah pengusaha sebagai pemberi kerja termasuk dalam defenisi "pengusaha" yang dimaksudkan Pasal 1 angka 5 UU No. 13 Tahun 2003 tentang Hukum Ketenagakerjaan (Ramli, 2008). Subjek hukum selanjutnya adalah pekerja atau pihak lainnya yang memiliki komitment kerja di antara *team work*. Pada kontrak kerja atlet

e-Sport dapat dikatakan sebagai pekerja jika sesuai dengan definisi dari pekerja itu sendiri, yaitu setiap orang yang bekerja dengan menerima upah atau imbalan dalam bentuk lain. Dalam hal ini, atlit *e-Sport* yang bekerja untuk pengusaha pemberi kerja tersebut menerima upah dari pengusaha pemberi kerja tiap bulannya dan pekerjaan yang dilakukan adalah mengikuti latihan rutin yang sudah disepakati oleh kedua belah pihak sehingga dapat dikatakan atlit *e-Sport* merupakan pekerja yang dimaksud oleh UU Hukum Ketenagakerjaan (Adisu, 2008).

Keberadaan *gamers* saat ini tidak hanya menjadi objek bisnis bagi perusahaan penyedia fitur *game* bahkan sekarang ini pihak *gamers* memiliki kesempatan untuk menjadikan hobinya itu sebagai profesi hal ini didasari oleh beberapa *game* yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi telah menjadikannya sebagai objek bisnis sehingga setiap pengguna *game* tersebut secara langusng mempengaruhi pendapatan *provieder* oleh karena itu untuk meningkatkan pihak *gamers* secara berkala dibuat ajang kompetisi bagi penggemar *game online* ini. dengan dasar inilah setiap *gamers* memiliki pendapatan tetap dari hobinya. Pendapatan tersebut diperoleh dari kemenangan *game* atau dari pihak-pihak tertentu (Steinkuehler & Williams, 2006).

Kontrak kerja yang mengikat *gamers* dengan tim tertentu sangat penting sebagai bentuk perbuatan hukum dan memiliki aspek proteksi atau perlindungan dalam ketentuan yuridis bagi *gamers* menjadi hal yang penting. Dengan adanya kontrak, pemain memiliki kejelasan tentang status dirinya dalam Team Uncreach *e-Sport*. Arti penting kontrak ini bagi seorang pemain bukan hanya sekedar gaji ataupun upah yang berhak diterimanya sebagai pemain, sehingga dengan adanya kontrak pemain akan mengetahui dengan jelas kewajiban yang harus dilakukan selama dikontrak di Team Uncreach e-Sport. Dalam suatu sistem kontrak terdapat beberapa aspek yang disepakati bersama seperti aspirasi *gamers,* dalam suatu ikatan kontrak, *gamers* bebas mengajukan permintaan kepada team atau pengusaha dengan tujuan untuk kepentingan bersama yaitu pemain dan team, biasanya hal seperti ini menjadi pertimbangan antara pemain dan pihak team diselesaikan dengan cara bernegosiasi.

Adapun kewajiban yang secara umum dimuat dalam kontrak atlet *e-Sport* merupakan ketentuan terhadap kedisiplinan latihan dalam menghadapi tournament atau event-event besar lainnya, ketentuan terhadap regulasi yang berlaku dalam Team Uncreach *e-Sport* dan juga ketaatan terhadap segala intruksi dan petunjuk teknis yang diberikan oleh pelatih, manajer Team dan juga *stake holders* di Team Uncreach *e-sport*. Misalnya tentang periode latihan dan juga pertandingan-pertandingan yang harus diikuti oleh pemain serta ketentuan-ketentuan lainnya. Sedangkan hak yang biasanya dicantum dalam kontrak perjanjian yang disepakati antara *gamers* dan pemilik Team mendapatkan gaji sebagai upah yang akan diterima oleh *gamers*, dan biasanya gaji yang diterima tiap pemain berbeda-beda sesuai dengan responsibilitas yang dibebankan kepada pemain di Team Uncreach e-Sport. Dalam hal ini secara empirik dapat dipastikan bahwa setiap pemain memiliki *skill* dan kemampuan yang berbeda dalam bermain *game*. Contohnya pemain inti pasti berbeda dengan kemampuan pemain cadangan atau pelapis kedua sehingga bisa dipastikan bahwa pemain inti memiliki prioritas utama bagi team dan bisa saja gaji atau upah mereka lebih tinggi dari pemain cadangan. Kenyataan ini menimbulkan disparitas di antara para pemain *game* di Team Uncreach e-Sport.

Berdasarkan data awal yang penulis peroleh, kontrak yang dilakukan antara *gamers* dan pemilik team atau *stake holder* tidak dibuat dalam sebuah perjanjian tertulis, kesepakatan yang dicapai cenderung bersifat verbal. Penulis mengasumsikan bahwa keberadaan *gamers* dalam kontrak yang disepakati tersebut tidak dapat diimplementasikan dan tidak dapat dijustifikasi secara normatif. Posisi *gamers* tidak dapat menuntut haknya sebagai bagian dari sebuah perjanjian yang seharusnya dipatuhi oleh setiap pihak yang terlibat dalam perbuatan hukum tersebut. Fakta empirik ini sangat menarik untuk dikaji

lebih lanujut dalam bentuk penilitian ilmiah baik pada tataran nilai normatif terhadap bentuk kontrak perjanjian maupun impilkasinya terhadap para pihak terutama pada tataran normatif yuridis dalam persektif hukum islam yang cenderung lebih fleksibel dalam penentuan kontrak, namun memiliki aspek normatif yang sangat tinggi tingkat kepatuhannya dalam tataran implementatif (Basyir, 2000a).

METODE PENELITIAN

Metode *Library Research* (Penelitian Perpustakaan) yaitu penulisan yang ditempuh oleh peneliti sebagai dasar teori dalam mengumpulkan data dari pustaka. Penelitian pustaka tentu saja tidak hanya sekedar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku. Penelitian pustaka juga merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data dari pustaka (Zed, 2004).

Metode *Field Research* (Penelitian Lapangan) metode ini merupakan metode pengumpulan data atau fakta-fakta yang terjadi dilokasi penelitian melalui wawancara secara sistematis dan berdasarkan objek penelitian (Sugiyono, 2013). Lokasi penelitian di team Uncreach *e-Sport* Banda Aceh.

HASIL PENELITIAN

PENGUPAHAN MENURUT UU NO. 13 TAHUN 2003 TENTANG KETENAGAKERJAAN DAN AKAD *IJARAH BI AL-'AMAL*

Konsep Upah Dalam UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan

Upah adalah segala macam bentuk pembayaran yang timbul karena kontrak kerja, terlepas dari jenis pekerjaan dan denominasinya. Upah menunjukan penghasilan yang diterima oleh pekerja sebagai imbalan atas pekerjaan yang dilakukan. Upah dapat diberikan baik dalam bentuk tunai maupun non-tunai (Budiono, 2011). Menurut Pasal 1 angka 30 Undang-Undang No 13 Tahun 2003, upah adalah hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan atau hasil pekerjaan dari pengusaha atau pemberi kerja kepada pekerja/buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja/buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan/jasa yang telah dilakukan atau akan dilakukan. Menurut Dewan Penelitian Pengupahan Nasional, upah adalah sebagai suatu penerimaan imbalan dari pemberi kerja kepada penerima kerja untuk suatu pekerjaan/jasa yang telah dilakukan serta fungsi sebagai jaminan kelangsungan kehidupan yang layak bagi kemanusiaan dan produksi (Yusuf, 2015).

Oleh karena itu, upah (gaji) adalah hak pekerja/buruh yang dilindungi oleh hukum, sehingga sudah selayaknya bahwa setiap pekerja/buruh mendapatkan upah. Sebagai hak, maka sangat wajar jika pekerja/buruh menuntut untuk mendapatkan upah. Pengusaha yang tidak memberi upah pun dikenai sanksi secara hukum (Kurniawan, 2013). Dari beberapa definisi di atas dapat diambil bahasa konsep upah secara keseluruhan mengandung maksud dan tujuan yang sama. Upah adalah imbalan atas pekerjaan/jasa yang dikerjakan oleh pekerja atas pekerjaannya terhadap si pemeberi kerja, upah dibayarkan berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak, sesuai peraturan pengupahan yang dimuat di dalam UU Ketenagakerjaan/peraturan-peraturan lain tentang penetapan upah, baik dibayarkan dalam bentuk uang maupun sesuatu yang berharga lainnya dari pihak lain yang dapat memenuhi kebutuhan dan kelayakan hidup bagi pekerja/buruh, yang dibayarkan pada awal pekerjaan atau sesudah pekerjaan dilakukan.

Konsep Upah dalam *Ijarah Bi Al-'Amal*

Upah adalah balas jasa yang adil dan layak yang diberikan kepada para pekerja atas jasanya dalam mencapai tujuan organisasi. Rasulullah menganjurkan untuk membayar upah para pekerja ketika karyawan telah selesai mengerjakan tugasnya. Ketika tugas dan tanggung jawab telah ditunaikan dengan amanah dan ikhlas, maka seorang karyawan berhak mendapatkan upah berdasarkan kenirjanya. Islam memberikan wasiat bahwa upah harus diketahui jumlahnya oleh pekerja. Persoalan upah mengupah dalam hal untuk sama-sama mengambil manfaat dari suatu pekerjaan diperbolehkan, asalkan setelah pekerjaan selesai dilakukan kemudian orang yang mengupah membayar imbalan yang setimpal. Artinya kerjasama yang dilakukan dibolehkan selama saling menjunjung tinggi amanat kebersamaan dan menjauhi penghianatan. Umat Islam diberikan kebebasan untuk menentukan waktu pembayaran upah sesuai dengan kesepakatan antara karyawan dan perusahaan, atau sesuai dengan kondisi. Upah dibayar seminggu sekali atau sebulan sekali atau tiga bulan sekali tergantung kondisi perusahaan. Namun pada umumnya upah dibayarkan selama sebulan sekali. Upah yang dibayar kepada karyawan terkadang boleh dibayarkan berupa barang maupun berupa uang tunai (Sinn, 1996).

Memberikan upah sebagai imbalan dan yang diupah tidak berkurang nilainya, seperti memberi upah kepada orang menyusui. Upah tersebut diberikan sebab menyusui, tidak karena air susunya, tetapi mengerjakanya. Upah harus jelas, artinya sebelum pekerjaan dilaksanakan harus ada ketentuan yang pasti dan tidak boleh *gharar*. Pembayaran upah apada dasarnya diberikan seketika juga, sebagaimana jual-beli yang pembayarannya waktu itu juga. Tetapi sewaktu perjanjian boleh diadakan dengan mendahulukan upah atau menghadirkan. Jadi pembayaran sesuai dengan perjanjiannya (Idris, 2004). Secara konseptual dalam fiqh muamalah, upah digambarkan sebagai pendapatan atau transaksi yang dilakukan oleh pihak pertama dan pihak kedua, dalam ranah fiqh muamalah upah atau ujrah merupakan pendapatan dari kegiatan yang disepakati dalam bentuk *ijarah bil al-'amal* arti menyewa skill dan kemampuan tertentu dalam bentuk keahlian.

Dalam akad *ijarah al-'amal* ini substansi akadnya adalah manfaat dari keahlian yang dimiliki seseorang. Oleh karena itu setiap pekerjaan yang diembankan kepada pemain harus diberikan kompensasi yang jelas, sesuai dan transparansi serta sepadan dengan pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai. Upah dalam konsep *ijarah bil al-'amal* memiliki beberapa syarat yaitu: (a) upah harus berupa harta (*al-m l*) yang mubah dan bukan harta yang haram; (b) upah harus berupa harta suci, bukan harta yang najis; (c) upah harus diketahui dengan jelas *(ma'lm)*, bukan *majhl;* (d) upah harus dapat dimanfaatkan *(muntafi'anbihi)*; (e) upah harus dapat diserahterimakan, dan (f) upah harus milik yang menyewakan *(musta'jir)*. Dengan demikian, *ijarah* merupakan suatu kesepakatan yang dilakukan oleh satu ata beberapa orang yang melaksanakan kesepakatan atau perjanjian tertentu dan mengikat, yang dibuat oleh dua belah pihak untuk dapat menimbulkan hak dan kewajiban anatara keduanya. Adapun untuk penentuan upah, berapakah jumlahnya ? Rujukan awal adalah kesepakatan antara kedua belah pihak. Tetapi tidak sepatutnya bagi pihak yang kuat dalam akad kontrak (pengusaha) untuk mengeksploitasi pekerja dengan memberikan upah yang tidak layak atau di bawah standar (Basyir, 2000).

Pendapat Ulama tentang Sistem Upah dan Kelayakannya

Kelayakan upah merupakan sebuah prinsip pemenuhan ekonomi bagi pekerja yang menjadi kewajiban dan tidak boleh diabaikan oleh para majikan atau pengusaha. Dalam perspektif Islam, upah dipandang sebagai hak atas pekerjaan yang telah dilakukan, sehingga pemberi kerja dituntut memberikan upah secara adil dan layak. Keadilan dalam pemberian upah mengandung makna

kejelasan, transparansi, dan proporsionalitas, yaitu imbalan yang diberikan sesuai dengan jenis dan tingkat pekerjaan yang dilakukan. Sementara itu, kelayakan upah berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan dasar pekerja, meliputi pangan, sandang, dan papan, yang mencerminkan adanya tanggung jawab sosial antara pengusaha dan pekerja (Suhendi, 2014).

Dalam praktiknya, penentuan struktur upah sering kali menghadapi berbagai kepentingan yang berbeda antara pekerja dan pengusaha. Pekerja cenderung mengharapkan upah yang lebih tinggi guna memenuhi kebutuhan hidup secara layak, sedangkan pengusaha mempertimbangkan kemampuan ekonomi perusahaan.

Para ulama memiliki perbedaan pandangan mengenai kebolehan mengambil upah dari pekerjaan tertentu. Mazhab Hanafi berpendapat bahwa pengambilan upah dari pekerjaan ibadah seperti shalat, puasa, haji, membaca Al-Qur'an untuk dihadiahkan pahalanya, serta azan dan menjadi imam tidak diperbolehkan. Sebaliknya, sebagian ulama sebagaimana dijelaskan oleh Sayyid Sabiq dalam *Fiqh Sunnah* membolehkan pengambilan upah dari aktivitas yang bersifat kebaikan, seperti mengajarkan Al-Qur'an atau menjadi guru, karena pekerjaan tersebut membutuhkan waktu dan menjadi sumber penghidupan. Sementara itu, Mazhab Hambali berpendapat bahwa pengambilan upah dari aktivitas ibadah seperti azan, qamat, mengajarkan Al-Qur'an, fiqh, hadits, badal haji, dan puasa qadha tidak diperbolehkan, kecuali pekerjaan yang berkaitan dengan kemaslahatan umum, sedangkan ibadah yang bersifat *taqarrub* tidak diperkenankan untuk dijadikan sumber upah (Suhendi, 2014).

Mazhab Maliki, Syafi'i dan Ibnu Hazm membolehkan mengambil upah sebagai imbalan mengerjakan Al-Qur'an dan ilmu-ilmu lainnya karena hal ini termasuk ke dalam jenis imbalan perbuatan yang diketahui dan dengan tenaga yang diketahui. Ibnu Hazm mengatakan bahwa, pengambilan upah sebagai imbalan mengajarkan Al-Qur'an dan pengajaran ilmu lain, baik secara bulanan maupun sekaligus diperbolehkan karena tidak ada nash yang melarangnya. Sedangkan Imam Syafi'I berpendapat bahwa, pengambilan upah dari pengajaran berhitung, khat, bahasa, sastra, fiqh hadist, membangun masjid dan lain-lain adalah boleh (Suhendi, 2014). Namun, dalam hal ini para fuqaha berpendapat dalam pengambilan upah *tilawatil qur'an* dan mengajarkannya.

IMPLEMENTASI SISTEM PENGUPAHAN ATLET E-SPORTS DI ACEH

Bentuk Perjanjian Pemberian Upah Antara Atlet dan Pengusaha Team Uncreach *e-Sport* Aceh.

Hal esensial tentang bentuk pemberian upah adalah terjadinya hubungan kerja diantara pengusaha denga pekerja tersebut berdasarkan adanya perjanjian kerja anatara pengusaha dengan pekerja sebagaimana yang tercantum pada Pasal 50 UU No 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. Pengunaan istilah perjanjian kerja berarti perjanjian ini mengenai kerja, dengan adanya perjanjian kerja maka timbul kewajiban suatu pihak untuk bekerja, dalam hal ini merupakan kewajiban sebagai pekerja. Namun tidak hanya kewajiban pekerja saja yang diatur kewajiban pengusaha juga diatur dalam perjanjian kerja tersebut.

Bentuk perjanjian kesepakatan awal yang dilakukan team Uncreach dengan pemain *game online* yang dikontrak biasa melakukan transaksi melalui panggilan telepon yang didalamnya berisi:

a. Kesepakatan atas waktu bermain di dalam kompetisi;
b. Jumlah tarif atau upah yang diberikan per pertandigan;
c. Biaya transportasi untuk menuju lokasi event diselenggarakan.

d. Uang makan dan uang latihan setiap harinya, karena setiap pemain *game online* harus menyewa sebuah room di warnet agar bisa latihan Bersama.
e. Pembagian uang bonus kompetisi hasil kemenangan kompetisi tersebut.

Kesepakan yang terjadi melalui via telepon bisa langusng ke orang pemain dan juga ada telepon melalui seorang saja atau bisa disebut agen, yang mana nantinya agen tersebut yang akan mencari beberapa pemain untuk memperkuat team. Dalam kesepakatan yang terjadi melalui telepon juga ada dua jenis, yang pertama transaksi dengan team dan yang kedua transaksi dengan team namun team tersebut dikelola oleh individu atau biasa disebut team pribadi seseorang, biasanya nama team tersebut juga membawa nama pribadi seseorang tersebut.

Perjanjian yang terjadi seringnya secara tidak tertulis melainkan hanya dengan bertemu dengan pemain *game online* dan melalui via telepon sehingga jika terjadi kesalahan atau salah satu diantara kedua pihak yang melanggar kesepakatan tidak adanya kepastian hukum yang dapat diajukan dikarenakan kesepakatan hanya dibuat secara verbal, tidak di atas hitam dan putih. Menurut Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi, sistem pengupahan yang baik harus memberikan ruang bagi peningkatan kesejahteraan pekerja. Namun tetap harus memperhitungkan kemampuan pengusaha agar proses tetap berjalan normal dan memberikan keuntungan bagi pengusaha maupun pekerja sekalipun (Insari, 2014).

Dalam hal ini perjanjian kerja tersebut dibuat dan sudah disepakati oleh pihak yaitu atlet *e-Sport* dengan team Uncreach, perjanjian tersebut umumnya dibuat secara tertulis yang memuat isi tentang para pihak yaitu atlet *e-Sport* dengan pihak team Uncreach *e-Sport*, hak dan kewajiban atlet *e-Sport* dan team, jam kerja atau jam latihan, lokasi bermain, pembayaran upah, dan penyelesaian perselisihan antara atlet e-Sport dan team Uncreach, hubungan kerja tersebut harus memenuhi tiga (3) unsur yang sudah disebutkan di Pasal 1 angka 15 UU No 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. Unsur tersebut ialah adanya pekerjaan, upah, dan perintah. Ketiga unsur tersebut bersifat kumulatif. Jika salah satu unsur yang ada tidak dipenuhi, maka tidak akan terjadi hubungan kerja. Unsur yang pertama yaitu (a) Pekerjaan, merupakan objek yang diperjanjikan dalam perjanjian kerja antara pekerja dengan pengusaha pemberi kerja, pekerjaan merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan oleh pekerja. Pekerjaan itu bebas tergantung kesepakatan antara pekerja dengan pengusaha pemberi kerja, asalkan tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum (Rahayu, 2011).

Pekerjaan yang telah disepakati antara atlet *e-Sports* dengan team Uncreach adalah mengikuti latihan yang sudah dijadwalkan oleh pengusaha team Uncreach dan mengikuti kompetisi yang diadakan dengan persetujuan team Uncreach dan itu wajib dilaksanakan oleh atlet *e-Sports* sebagai pekerja. Pekerjaan yang dilakukan oleh atlet *e-Sports* tersebut juga tidak bertentangan dengan undang-undang. kesusilaan, dan ketertiban umum seperti yang sudah disebutkan diatas. Lalu (b) Upah, memberikan upah kepada pekerja yang sudah melakukan pekerjaanya yang telah disepakati di perjanjian kerja merupakan kewajiban pengusaha pemberi kerja. Upah merupakan hak pekerja atas imbalan prestasi yang sudah dilakukan oleh pekerja demi kepentingan pengusaha pemberi kerja, yang diberikan dalam bentuk uang ataupun bentuk lain. Dalam hal ini atlet *e-Sports* berhak mendapatkan upah, karena mereka sudah melakukan kewajibannya yang telah disepakati dengan team Uncreach. Kewajiban atlet *e-Sporst* seperti yang dimaksud adalah mengikuti latihan untuk menjadi tim atlet *e-Sports* yang handal dan mengikuti *e-Sport*s yang diadakan dengan persetujuan pengusaha team Uncreach.

Uang yang didapatkan oleh team Uncreach untuk memberikan upah kepada atlet *e-Sports* nya berasal dari sponsor. Semakin hebat atlet *e-Sports* yang dipekerjakan oleh pengusaha team Uncreach, semakin banyak pula sponsor yang didapatkan. Dari data yang penulis dapatkan dengan cara melakukan wawancara terhadap beberapa atlet *e-Sports,* diketahui bahwa para atlet *e-Sports* sebagai pekerja hanya menerima upah pokok tanpa tunjangan apapun baik tunjangan tetap maupun tunjangan tidak tetap dari pengusaha team Uncreach. Selain itu upah awal ketika mereka pertama kali bergabung untuk menjadi atlet *e-Sports* diketahui melebihi upah minimum yang ditetapkan oleh provinsi masing- masing dalam kurun waktu satu tahun. Lalu selanjutnya upah para atlet *e-Sports* mengalami kenaikan melebihi dari upah minimum sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan pengusaha team Uncreach telah melaksanakan kewajibannya untuk memberikan upah yang layak sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan kepada pekerja dalam hal ini adalah atlet *e-Sports*.

Selain dari sponsor, uang yang didapatkan team untuk mengupahkan atlet *e-Sports* didapatkan dari penjualan *marchendise* yang unik, serta memanfaatkan platform lainnya seperti *YouTube, Cube TV* dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menambahkan penghasilan team dengan cara meng*upload* video yang berisikan konten-konten yang berhubungan dengan *game,* baik mengenai tutorial bermain *game* ataupun sekedar untuk menunjukkan keahlian dalam bermain *game* yang ternyata dapat menghibur penikmat *game* tersebut. Yang unsur yang terakhir adalah (c) Perintah, artinya pekerjaan yang dilakukan atlet *e-Sports* berada di bawah perintah pengusaha team Uncreach, karena hubungan antara atlet *e-Sports* dengan pengusaha team Uncreach adalah hubungan atasan dan bawahan, sehingga bersifat subordinasi. Salah satu perintah yang diberikan oleh pengusaha team Uncreach adalah atlet *e-Sports* diwajibkan mengikuti latihan rutin yang diperintahkan oleh team Uncreach, dan mengikuti *e-Sports* tertentu yang diperintahkan oleh pengusaha team Uncreach. Tentunya perintah yang diberikan oleh pengusaha team Uncreach juga sudah disepakati oleh atlet *e-Sports* selaku pekerja. Jika para atlet *e-Sports* melakukan semua pekerjaan tanpa adanya perintah dari pengusaha team Uncreach maka hubungan tersebut bukan merupakan hubungan atasan dan bawahan.

Ada beberapa literatur yang menambahkan "waktu" *(tijd*) atau jam kerja sebagai salah satu unsur yang ada dalam perjanjian kerja. Pengaturan ini juga sangat penting untuk diketahui, khususnya oleh para pihak yaitu pekerja dengan pengusaha, hal ini dimaksudkan agar ada perlindungan untuk para pihak dan tidak ada yang merasa dirugikan. Perihal jam kerja para atlet *e-Sports* ini adalah 5 (lima) hari kerja, dan dalam sehari terdiri dari empat sesi. Per sesi nya para atlet *e-Sports* ini latihan selama 2 (dua) jam. Sehingga jika ditotal dalam sehari para atlit *e-Sports* ini bekerja selama 8 (delapan). Jam kerja tersebut tidak menyimpangi aturan yang ada di pasal 77 ayat (2) UU No 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. Tentu saja setiap pengusaha CV pemberi kerja pasti menerapkan jam kerja yang berbeda untuk para atlet *e-Sports* nya.

Adapun dasar pemberian upah yang dibayarkan pihak pengusaha kepada pemain *game online* yaitu gaji perbulannya rata-rata untuk seorang atlet profesional yang menjadi juru kunci di dalam sebuah team Rp 1.400.000`, karena di dalam sebuah *game* setiap *role* yang dimainkan itu berbeda, sehingga skill yang dimiliki juga berbeda. Sedangkan upah latihan berupa harga untuk penyewaan warung internet secara kondisional, biasanya latihan di lakukan malam hari sampai pagi hari dengan rentang harga rata-rata Rp 40.000, latihan di lakukan seminggu 3 kali namun jika mendekati event latihan dilakukan lebih *intens* seminggu 5 kali atau 8 kali, sedangkan untuk uang transportasi di tanggung oleh pihak pengusaha karena beberapa event Nasional dilaksanakan di berbagai daerah di Indonesia bahkan event International, uang transportasi sifatnya fleksibel tergantung seberapa jauh

tempat diselenggarakannya turnament tesebut biasanya uang transportasi diberikan oleh sponsor team namun menjadi kewajiban management team untuk menanggung biaya perjalanan atlet *e-Sport*.

Di Indonesia, pemerintah telah menetapkan standarisasi pekerja dan perburuhan, termasuk tingkat upah yang diatur dalam lingkup wilayah atau propinsi, yang dikenal dengan UMR (Upah Minimum Regional) dan UMP (Upah Minimum Provinsi) sebagai bentuk standarisasi kelayakan upah dan juga sebagai bentuk proteksi terhadap pekerja yang diberikan oleh pihak pengusaha melalui upah atas apa yang telah dilakukan oleh para pemain tersebut. Bentuk kelayakan upah harus seimbang diberikan sesuai dengan bentuk jasa yang diberikan, dalam artian sama-sama mendapatkan keuntungan atau dalam kata lain lebih dikenal dengan sama-sama mendapatkan haknya yang cukup, karena hal tersebut dianggap hal yang lumrah dan semestinya diterapkan, guna agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan demi keberlangsungan yang baik.

Namun sesuai dengan penjelasan diatas jelas dikatakan bahwa bentuk upah yang dipatkan oleh para pemain tidak secara langsung, tapi didapatkan secara verbal, upah akan dibrikan apabila adanya tawaran dari pihak-pihak yang ingin melakukan event-event itu, namun jika tidak ada tawaran bermain upah tidak akan didapatkan, dengan begitu bisa dikatakan upah para pemain tidak bisa tentu. sehingga tidak adanya jaminan yang kuat apabila sewaktu-waktu terjadi hal diluar keinginan para pemain. Walaupun hal tersebut telah disepakati oleh kedua belah pihak, antara pihak pengusaha dengan pemain.

Sistem pemberian upah pun berbeda-beda tidak adanya ketetapan yang jelas, berdasarkan data yang didapat bahwa sewaktu-waktu upah akan diberikan dibulan berikutnya sesudah berlangsungnya event tersebut, ada juga upah yang didapat setengah dari yang seharusnya. Jika para pemain berhasil memenangkan game tersebut, tentu mereka akan mendapatkan bonus tersendiri dari pihak sponsor. Bentuk pembagian dari hasil bonus juga berbeda, pemain mendapatkan 60% dan pihak pengusaha mendapatkan 40% bonus apabila nominal juara yang didapat sebesar Rp. 20.000.000.

Implementasi Pengupahan Atlet Team Uncreach *e-Sport* Aceh.

Dalam praktiknya, pelaksanaan kontrak kerja pemain *game online* pada tim Uncreach *e-Sport* Banda Aceh berbeda dengan kontrak atlet olahraga pada umumnya. Perjanjian dilakukan melalui negosiasi formal yang didasarkan pada kemampuan dan keterampilan pemain. Pemain dengan skill tinggi dan mampu membawa tim meraih trofi memperoleh nilai kontrak lebih besar dibandingkan pemain baru yang masih beradaptasi. Selain itu, nilai kontrak juga dipengaruhi oleh kebutuhan tim terhadap pemain, sehingga tim dapat memberikan upah lebih tinggi untuk mempertahankan pemain agar tidak berpindah ke tim lain.

Dalam Islam, *ijārah bi al-'amal* telah disyariatkan sebagai akad *tijāri* yang dilakukan dengan orientasi profit, sehingga pihak pemilik usaha dengan pihak pekerja terikat akad dalam bentuk simbiosis mutualisme, dengan mengedepankan kebutuhan satu pihak kepada pihak lain untuk menghasilkan perbuatan tertentu sesuai *order*. Oleh karena itu, apabila akad *ijārah bi al-'amal* telah sempurna dilakukan dengan terpenuhinya rukun dan syarat seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya maka sistem akad *ijārah bi al-'amal* ditentukan pada bentuk pekerjaan dan pembayaran upah harus dilakukan pada pihak pekerja (Sudarsono, 2001).

Imbalan atau upah tidak hanya ditentukan pada bentuk pekerjaan saja yang dinilai pada *hard skill* namun upah juga dinilai pada kualitas pekerjaan lemah. Hal ini jelas sangat kontra produktif bagi para pekerja maupun perusahaan tempat bekerja. Adanya standar nilai upah sangat diperlukan dan bahkan akan dalam bentuk *soft skill* sehingga semakin rumit pekerjaan yang dilakukan pihak pekerja secara

langsung nilai upah yang harus dibayarkan akan semakin tinggi. Oleh sebab itu, seringkali perselisihan antara pengusaha dan pekerja terjadi yang disebabkan masalah pengupahan sehingga sebelum permasalahan tersebut semakin rumit maka pengusaha dan pekerja harus menyepakati upah yang akan diterima sebagai bentuk hubungan kerja antara kedua belah pihak.

Karena dalam Islam tidak ada ketentuan khusus yang mengatur tentang besarnya upah yang harus diberikan kepada pekerja. Namun pada prinsipnya upah yang diberikan harus sesuai dengan pekerjaan yang telah dikerjakan. Jadi, jika, *ijārah* tersebut merupakan suatu pekerjaan maka kewajiban pembayaran upahnya adalah pada waktu berakhirnya pekerjaan apabila tidak ada pekerjaan lain dan apabila akad upah mengupah sudah berlangsung dan tidak disyaratkan mengenai pembayaran dan tidak ada ketentuan penangguhannya, menurut Abu Hanifah wajib diserahkan upahnya secara berangsur sesuai dengan manfaat yang diterimanya (Sabiq, 2016).

Bentuk akad yang digunakan dalam kesepakatan antar pemain *e-Sport* dengan pihak team Uncreach adalah akad sewa atau ijarah. Dilihat dari objeknya, bentuk akad ijarah yang digunakan dalam perjanjian antara pemain *e-Sport* dengan pihak team Uncreach adalah ijarah yang bersifat (jasa) yaitu memperkerjakan seseorang dalam keahliannya untuk melakukan suatu pekerjaan atau prestasi. Hal ini diperbolehkan oleh jumhur ulama dengan catatan pekerjaan itu jelas dan sesuai syariat. Sedangkan dari upah mengupah berbentuk ijarah khusus yakni orang yang bekerja tidak boleh bekerja selain dengan orang yang memberinya upah (Huda, 2011).

Mekanisme pembayaran upah pemain *e-Sport* umumnya dilakukan secara bulanan dan melalui bonus setelah pertandingan yang diperoleh dari sponsorship. Besaran upah setelah pertandingan berkisar antara Rp200.000 hingga Rp400.000 per pertandingan, sedangkan upah bulanan mengikuti kesepakatan yang telah ditentukan. Kesepakatan tersebut bersifat personal antara pemain dan pihak tim, sehingga besarannya berbeda-beda tergantung kemampuan, lokasi, dan label pemain.

Dalam praktiknya, sering terjadi keterlambatan pembayaran upah bahkan hingga beberapa bulan. Kondisi ini tidak sejalan dengan prinsip akad *ijarah bil al-amal* yang mensyaratkan adanya kerelaan kedua belah pihak. Keterlambatan pembayaran dapat menghilangkan unsur kerelaan dari pihak pemain, sehingga pembayaran upah seharusnya dilakukan tepat waktu dan tanpa diskriminasi bagi pemain yang memiliki posisi yang sama. Hal ini sejalan dengan asas *al-kitabah*, iktikad baik, kejujuran, serta asas keseimbangan dan kesetaraan dalam menentukan hak dan kewajiban para pihak.

Selain dari kontrak tim, sebagian atlet *e-Sport* juga memperoleh penghasilan dari jasa *joki ranked*. Praktik ini muncul akibat tingginya persaingan dalam game online, sehingga sebagian atlet memanfaatkan keterampilan mereka untuk meningkatkan peringkat akun pemain lain. Rata-rata penghasilan dari jasa ini dapat mencapai sekitar Rp3.000.000 per minggu, meskipun jumlahnya bergantung pada banyaknya pesanan yang diterima. Upah joki ini tidak terhitung di dalam upah sebuat team, karena usaha penjokian merupakan usaha pribadi dari seorang atlet *e-Sport* untuk menambah penghasilan yang mereka dapatkan, terkadang upah yang diberikan dari team sering terlambat atau banyak terjadi perselisihan antara pengusaha dan atlet *e-Sport*.

Dalam menjalankan bisnis ataupun hubungan kerja, satu hal yang sangat penting adalah masalah akad (perjanjian). Akad sebagai salah satu cara untuk memperoleh harta dalam syariat islam yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akad merupakan cara yang diridhai Allah dan harus ditegakkan isinya. Allah SWT berfirman :

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ أَوۡفُواْ بِٱلۡعُقُودِۚ أُحِلَّتۡ لَكُم بَهِيمَةُ ٱلۡأَنۡعَٰمِ إِلَّا مَا يُتۡلَىٰ عَلَيۡكُمۡ غَيۡرَ مُحِلِّي ٱلصَّيۡدِ وَأَنتُمۡ حُرُمٌۗ إِنَّ ٱللَّهَ يَحۡكُمُ مَا يُرِيدُ.

"Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (Yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendaki-Nya."

Akad (ikatan, keputusan, atau penguatan) atau perjanjian atau transaksi dapat diartikan sebagai kemitraan yang berbingkai dengan nilai-nilai syariah (Mardani, 2012). Menurut para Ulama Fiqh, kata akad didefiniskan sebagai hubungan antara ijab dan qabul sesuai dengan kehendak syariat yang menetapkan adanya pengaru (akibat) hukum dalam objek perikatan. Rumusan akad di atas mengindikasikan bahwa perjanjian harus merupakan perjanjian kedua belah pihak untuk mengikat diri tentang perbuatan yang akan dilakukan dalam suatu hal yang khusus. Akad ini diwujudkan pertama, dalam ijab dan qabul. Kedua, sesuai dengan syariat. Ketiga, adanya akibat hukum pada objek perikatan (Djamil, 2001).

Akad perjanjian upah antara atlet e-Sport dan tim Uncreach e-Sport dilakukan secara lisan melalui pembicaraan langsung maupun via telepon, sehingga tidak terdapat perjanjian tertulis yang dapat dijadikan bukti adanya akad. Dalam perspektif fiqh muamalah, praktik ini dinilai kurang sesuai dengan prinsip hukum Islam karena tidak memuat ketentuan yang jelas mengenai hak dan kewajiban para pihak, termasuk mekanisme pembayaran upah dan konsekuensi apabila terjadi keterlambatan pembayaran. Pihak tim hanya menyampaikan bahwa upah kontrak dibayarkan setiap awal bulan tanpa kejelasan mengenai besaran komisi kemenangan maupun waktu pembayaran di luar bonus pertandingan.

Seharusnya pihak tim membuat perjanjian tertulis yang memuat syarat dan ketentuan kontrak pemain sebagai dasar perikatan yang mengatur hak dan kewajiban masing-masing pihak. Dalam hal ini, tim berkewajiban membayar upah dan kompensasi yang telah disepakati, sedangkan atlet e-Sport berkewajiban memberikan kemampuan terbaiknya dalam setiap pertandingan. Apabila pihak tim lalai melaksanakan kewajiban tersebut, maka dapat dikategorikan sebagai wanprestasi.

Dalam syariat Islam, setiap akad yang telah disepakati wajib dilaksanakan oleh para pihak. Namun, berdasarkan hasil penelitian, beberapa atlet e-Sport pada tim Uncreach sering mengalami keterlambatan pembayaran upah dan tidak selalu menerima kompensasi kemenangan sesuai kesepakatan awal. Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara praktik yang terjadi dengan prinsip akad dalam hukum Islam.

Menurut UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, hubungan antara atlet *e-Sport* dan tim Uncreach *e-Sport* dapat dikategorikan sebagai hubungan kerja karena memenuhi unsur pekerjaan, upah, dan perintah sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 15. Hubungan kerja tersebut juga termasuk dalam perjanjian kerja waktu tertentu (PKWT) karena pekerjaan atlet *e-Sport* bersifat sementara. Selain itu, Pasal 51 ayat (2) menegaskan bahwa perjanjian kerja yang dibuat secara tertulis harus dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Namun, dalam praktiknya perjanjian antara atlet *e-Sport* dan tim Uncreach dilakukan secara lisan sehingga tidak memiliki kekuatan pembuktian yang jelas dalam hubungan kerja. Kondisi ini berpotensi merugikan pihak atlet *e-Sport*, terutama ketika terjadi keterlambatan pembayaran upah. Meskipun demikian, keterlambatan tersebut pada praktiknya tidak selalu menghambat pemenuhan kebutuhan hidup atlet, karena sebagian atlet juga memperoleh penghasilan dari jasa penjokian, *sponsorship* pribadi, maupun aktivitas *live streaming* di berbagai *platform.*

Dalam perspektif hukum Islam, selama perjanjian dilakukan atas dasar kesepakatan dan tidak menimbulkan mudarat bagi para pihak, maka praktik tersebut kembali kepada hukum asal. Namun,

apabila perjanjian dibuat secara tertulis dan melibatkan ketentuan hukum positif, maka pelaksanaannya harus mengikuti ketentuan syariat serta peraturan perundang-undangan yang berlaku. Oleh karena itu, keterlambatan pembayaran upah dalam praktik tersebut tidak serta-merta membatalkan hubungan kerja, tetapi menunjukkan adanya cacat dalam akad atau perjanjian kerja yang dilakukan secara lisan.

KESIMPULAN

Perjanjian pemberian upah antara tim Uncreach *e-Sport* dan atlet *e-Sport* dilakukan melalui komunikasi langsung, baik melalui panggilan telepon maupun pertemuan tatap muka yang memuat kesepakatan mengenai besaran upah per pertandingan, upah bulanan, biaya transportasi, serta pembagian bonus apabila tim memenangkan kompetisi. Namun, kesepakatan tersebut umumnya dilakukan secara lisan tanpa perjanjian tertulis yang mengikat para pihak. Jika ditinjau berdasarkan UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan akad *ijarah bi al-amal*, praktik ini belum sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku karena tidak adanya perjanjian tertulis yang dapat menjadi dasar hukum bagi kedua belah pihak, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakjelasan hubungan kerja dan keterlambatan pembayaran upah yang menjadi hak atlet *e-Sport*. Dalam perspektif *ijarah bi al-amal*, akad kerja antara tim dan atlet pada dasarnya sah, namun penundaan pembayaran upah merupakan praktik yang tidak dibenarkan dalam Islam karena dapat menimbulkan cacat dalam akad yang disepakati.

REFERENSI

Adisu, E. (2008). *Hak Karyawan Atas Gaji dan Pedoman Menghitung*. Forum Sahabat.

Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *Ilmu Komunikasi*, *4*(1), 177–187.

Basyir, A. (2000a). *Asas-Asas Hukum Muamalat (Hukum Perdata Islam)* (Edisi Revisi). UII Press.

Basyir, A. (2000b). *Asas-asas hukum muamalat, hukum perdata Islam* (Edisi Revisi). UII Press.

Bramantya, B. (2018). *e-Sport Community Center* [UNDIP].

Budiono, A. (2011). *Hukum Perburuhan*. Indeks.

Djamil, F. (2001). *Hukum Perjanjian Syariah*. PT. Cipta Adhiya Bhakti.

Huda, Q. (2011). *Fiqh Muamalah*. PT Rineka Cipta.

Idris, A. (2004). *Psikolinguistik : kajian teoretik*. Penerbit PT Rineka Cipta.

Insari, S. (2014). *Apa Hak Kamu Sebagai Karyawan Kontrak*. Lembar Langit Indonesia.

Kurniawan, E. (2013). *Hak-Hak Karyawan Tetap dan Kontrak* (Cetakan 1). Dunia Cerdas.

Mardani. (2012). *Fiqh Ekonomi Syariah*. Kencana.

Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Telematika*, *7*(2).

Rahayu, D. (2011). *Hukum Ketenagakerjaan: Teori dan Studi Kasus*. New Elmatra.

Ramli, L. (2008). *Hukum Ketenagakerjaan*. Airlangga University Press.

Sabiq, S. (2016). *Fiqh Sunnah*. Insan Kamil.

Sinn, A. (1996). *Manajemen Syariah*. PT RajaGrafindo Persada.

Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: online games as "third places." *Journal of Computer-Mediated Communication*, *11*(4), 885–909.

Sudarsono. (2001). *Pokok-Pokok Hukum Islam*. PT Rineka Cipta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D* (Cetakan ke-19). Alfabeta.

Suhendi, H. (2014). *Fiqh Muamalah*. Rajawali Press / PT RajaGrafindo Persada.

Yee, N. (2002). Ariadne: Understanding MMORPG (Massive multiplayer online role-playing games) addiction. *Ariadne*, 1–16.

Yusuf, B. (2015). *Manajemen Sumber Daya Manusia di Lembaga Keuangan Syariah*. PT RajaGrafindo Persada.

Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan* (Cetakan 1). Yayasan Obor Indonesia.