

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian pada bab sebelumnya tentang hubungan kerja yang didasari pada perjanjian kerja *e-sports* dan pemutusan hubungan kerja, dapat ditarik beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah. Terhadap rumusan masalah pertama, penulis menyimpulkan bahwa:

- Hubungan hukum melibatkan pihak tim *e-sports* sebagai suatu pengusaha di bidang olahraga elektronik atau *e-sports* dengan pihak atlet *e-sports* sebagai pekerja yang merupakan hubungan kerja. Hubungan tersebut tercipta karena telah memenuhi unsur-unsur sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 15 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan sebagai dasar dari hubungan kerja, yaitu unsur pekerjaan, unsur upah, unsur perintah dan hubungan kerja tersebut didasarkan dengan perjanjian kerja waktu tertentu.

Kemudian terhadap rumusan masalah kedua, penulis menyimpulkan bahwa:

- Pemutusan hubungan kerja secara sepihak yang didasari perjanjian kerja waktu tertentu pada saat perjanjian masih berlangsung dilindungi oleh hukum ketenagakerjaan dengan diwajibkan untuk memenuhinya hak-hak para atlet *e-sports*, yaitu perlindungan terhadap upah, kesejahteraan dan jaminan sosial dari atlet *e-sports* sebagai pekerja.
- Tim *e-sports* yang mengakhiri hubungan kerja sebelum berakhirnya jangka waktu perjanjian kerja yang ditetapkan dalam perjanjian kerja waktu tertentu dan tanpa adanya penetapan dari Pengadilan Hubungan Industrial maka atlet *e-sports* berhak menuntut ganti rugi sebesar upah atlet *e-sports* sampai batas waktu berakhirnya jangka waktu perjanjian dan uang kompensasi sampai jangka waktu yang telah dilaksanakan oleh atlet *e-sports*. Serta perlindungan jaminan sosial diberikan oleh badan penyelenggara jaminan sosial ketenagakerjaan dan pemerintah pusat kepada atlet *e-sports*, berupa program Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) dengan jenis BPJS Jaminan Kehilangan Pekerjaan.

- PKWT yang tidak didaftarkan kepada instansi ketenagakerjaan yaitu Dinas Tenaga Kerja, demi hukum berubah menjadi PKWTT. Penerimaan hak-hak atlet *e-sports* akibat terjadi pemutusan hubungan kerja adalah uang pesangon, dan/atau uang penghartaan masa kerja dan uang pengganti hak yang seharusnya diterima sebagaimana diatur dalam Pasal 156 UU Ketenagakerjaan dan perubahannya UU Cipta Kerja.
- Penyelesaian perselisihan antara tim *e-sports* dan atlet *e-sports* dikategorikan sebagai perselisihan hubungan industrial yaitu perselisihan pemutusan hubungan kerja sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial sehingga dalam menyelesaikan perselisihan pemutusan hubungan kerja secara sepihak ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh atlet *e-sports* yaitu:
 1. Melalui Perundingan Bipartit
 2. Melalui Mediasi
 3. Melalui Konsiliasi
 4. Melalui Pengadilan Hubungan Industrial

5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan kedua rumusan masalah diatas maka penulis dapat menarik saran sebagai berikut:

1. *E-Sports* merupakan industri baru dalam dunia olahraga maupun teknologi dan elektronik sehingga untuk memberikan kepastian hukum bagi para atlet dan khususnya tim perusahaan *e-sports* yang berbasis perseroan terbatas, diperlukan undang-undang khusus mengenai *e-sports* ini. Hubungan perikatan antara tim *e-sports* dan atlet *e-sports* dikaitkan kepada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan beserta perubahannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2021 tentang Cipta Kerja, karena hubungan tersebut dikategorikan sebagai hubungan kerja yang didasari perjanjian kerja. Oleh karena itu, perjanjian kerja yang dibuat oleh perusahaan yang bergerak dibidang olahraga *e-sports* harus berpedoman pada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan karena *e-sports* dikategorikan sebagai olahraga elektronik oleh Komite Olahraga Nasional (KONI).

2. Tim *e-sports* yang menjadi pihak pemberi kerja diharapkan mampu memberikan perlindungan hak yang sesuai dengan ketentuan undang-undang yang berlaku guna menyejahterakan atlet *e-sports* dengan bentuk perjanjian kerja apapun.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bambang, R. J. (2013). *Hukum Ketenagakerjaan*. Bandung: Pustaka Seti.
- Djumadi. (2004). *Hukum Perburuhan Perjanjian Kerja Cetakan Kelima*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Maimun. (2007). *Hukum Ketenagakerjaan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Pradnya Pramita.
- Marzuki, P. M. (2005). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana.
- MS, S. (2008). *Hukum Kontrak, Teori, dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Muhammad, A. (2017). *Hukum Perikatan*. Bandung: PT Cipta Aditya Bakti.
- Mulyadi. (2001). *Akuntansi Manajemen: Konsep, Manfaat, dan Rekayasa*. Jakarta: Salemba Empat.
- Nasional, D. P. (2005). *Kamus Besar Ikhtisar Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ramli, L. (2008). *Hukum Ketenagakerjaan*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Satrio, J. (1995). *Perikatan yang Lahir dari Perjanjian*. Bandung: PT Cipta Aditya Bakti.
- Soepomo, I. (2003). *Pengantar Hukum Perburuhan*. Jakarta: Djambatan.
- Suadi, H. A. (2018). *Penyelesaian Sengketa Ekonomi Syariah Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Subekti, P. (2005). *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa.
- Subekti, R. (1995). *Aneka Perjanjian*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Sudarsono. (2007). *Kamus Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulaiman, A. (2018). *Hukum Ketenagakerjaan/Perburuhan di Indonesia*. Jakarta: UIN Syariah Hidayatullah Jakarta.

Jurnal

- Agung, .I. P. 2021 (2021). Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan *E-sports* dengan Atlet *E-sports* Dibawah Umur. *Jurist-Diction* Vol. 4 (6) 2021, 4, 2365-2396.
- Agishintya, C., & Hoesin, S. H. (2022). Akibat Hukum Terhadap Perjanjian Kerja Waktu Tertentu (PKWT) Yang Tidak Dicatatkan. *Humani (Hukum dan Masyarakat Madani)*, 12(1), 125-139.
- Hidayani, S., & Munthe, R. (2018). Aspek Hukum Terhadap Pemutusan Hubungan Kerja yang Dilakukan oleh Pengusaha. *Jurnal Mercatoria*, 11(2), 127-140.

Sinaga, N. A. (2018). Peranan Perjanjian Kerja Dalam Mewujudkan Terlaksananya Hak Dan Kewajiban Para Pihak Dalam Hubungan Ketenagakerjaan. *JURNAL ILMIAH HUKUM DIRGANTARA*, 7(2).

Suhartoyo, S. (2019). Perlindungan Hukum Bagi Buruh Dalam Sistem Hukum Ketenagakerjaan Nasional. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(2), 326-336.

Taylor, N. T. (2011). Play globally, act locally: The standardization of pro Halo 3 gaming. *International Journal of Gender, Science and Technology*, 3(1).

Vania, N. (2019). Hubungan Kerja antara Atlit *E-sports* dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja. *Jurist-Diction Vol. 4(6) 2021*, 4, 2365-2396.

Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).

Zulhartati, S. (2010). Pengaruh Pemutusan Hubungan Kerja Terhadap Karyawan Perusahaan. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 1(1).

Artikel

Anugerah, P. (2018, Jul 30). *eSports masuk Asian Games, tapi bisanya disebut sebagai olahraga?* From BBC: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-44933705>

Primus, J. (2020, Agustus 27). *Esports Jadi Olahraga Prestasi*. Retrieved from Kompas: <https://www.kompas.com/sports/read/2020/08/27/19562788/esports-jadi-olahraga-prestasi-ini-harapan-koni>

Asian Electronic Sports Federation, What is Esports, <https://www.aesf.com/en/About-Us/What-Is-Esports.html>

Undang-Undang

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial, LN 2004/No.6, TLN No.4356

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, LN.2003/No.39, TLN No. 4279

Undang-Undang Nomor 40 tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas, LN.2007/No.106, TLN No.4756

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, LN.2020/No.245, TLN No.6573

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, LN.2022/No.71, TLN No. 6782.

Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2021 tentang Perjanjian Kerja Waktu Tertentu, Alih daya, Waktu kerja dan Waktu Istirahat, dan Pemutusan Hubungan Kerja, LN.2021/No.45, TLN No.6647

Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.