

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**  
**FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

*Nomor: 2193/SK/BAN-PT/Ak-ISK/SI/V/2022*

OLEH

**Adella Edwinia**

**NPM : 6051801316**

PEMBIMBING

Dr. Bayu Seto Hardjowahono, S.H., LL.M.



Penulisan Hukum

Disusun sebagai Salah Satu Kelengkapan Untuk  
Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana  
Program Studi Ilmu Hukum

2023

Telah disidangkan pada Ujian  
Penulisan Hukum Fakultas Hukum  
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing,



(Dr. Bayu Seto Hardjowahono, S.H., LL.M.)



F A K U L T A S  
D e k a n  
U N I V E R S I T A S  
K A T O L I K  
P A R A H Y A N G  
F A K U L T A S  
H U K U M  
U N I P A R

(Dr. Iur. Liana Ningsih Supriatna, S.H., M.Hum.)



## PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Adella Edwinia

NPM : 6051801316

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

***“Perlindungan Hukum Terhadap Pemutusan Kontrak Secara Sepihak Antara Atlet E-Sports dan Tim E-Sports”***

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

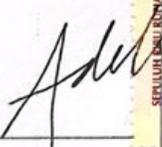
- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 19 Desember 2022

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

  
( \_\_\_\_\_ )

Adella Edwinia

6051801316



## ABSTRAK

### PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMUTUSAN KONTRAK SECARA SEPIHAK ANTARA TIM *E-SPORTS* DAN ATLET *E-SPORTS*

Tulisan ini dilatarbelakangi oleh pemutusan perjanjian kerja secara sepihak yang dilakukan oleh tim *e-sports* terhadap atlet *e-sports*. Perjanjian kerja *e-sports* menimbulkan suatu perikatan antara atlet *e-sports* dengan tim *e-sports*. Hubungan hukum timbul dari perjanjian kerja antara atlet *e-sports* dengan tim *e-sports* dapat menimbulkan akibat hukum jika tim *e-sports* mengakhiri perjanjian kerja secara sepihak sebelum jangka waktu dari perjanjian kerja waktu tertentu berakhir. Tim *e-sports* dan atlet *e-sports* memiliki perbedaan pendapat dan memiliki kepentingan yang berbeda sehingga rentan terjadi perselisihan. Permasalahan yang diangkat dalam penulisan hukum ini adalah apa hubungan kerja dari perjanjian kerja *e-sports* antara atlet *e-sports* dengan tim *e-sports*? Dan apa saja perlindungan hukum yang diberikan kepada atlet *e-sports*? Bagaimana upaya penyelesaian pemutusan perjanjian kerja *e-sports* secara sepihak yang terjadi antara tim perusahaan *e-sports* dengan atlet profesional *e-sports*?

Dalam penulisan skripsi ini penulis akan menggunakan metode penelitian hukum normatif, menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual.

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam tulisan ini adalah hubungan hukum antara atlet *e-sports* dengan tim *e-sports* sebagai pengusaha 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.

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. Akibat dari pemutusan hubungan kerja pada masa perjanjian berlangsung maka atlet *e-sports* berhak menuntut atas ganti rugi sampai jangka waktu perjanjian kerja selesai. Hubungan kerja yang didasari perjanjian kerja waktu tertentu tim *e-sports* berkewajiban untuk membayar kompensasi kepada atlet *e-sports*. Upaya penyelesaian perselisihan antara tim *e-sports* dan atlet *e-sports* dikategorikan perselisihan pemutusan hubungan kerja sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial sehingga dalam menyelesaikan perselisihan pemutusan hubungan kerja secara sepihak ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh atlet *e-sports* yaitu perundingan bipartit, melalui mediasi, konsiliasi dan Pengadilan Hubungan Industrial.

**Kata-kata kunci:** *e-sports*, pemutusan hubungan kerja secara sepihak, perlindungan hukum, hubungan kerja

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan rahmatnya-Nya yang terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum yang berjudul **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMUTUSAN KONTRAK SECARA SEPIHAK ANTARA TIM E-SPORTS DAN ATLET E-SPORTS”**. Penulisan hukum ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, Bandung. Dalam proses penulisan ini, berbagai hambatan dan rintangan telah dialami oleh penulis untuk menyelesaikan penulisan hukum ini. Namun demikian, dengan adanya doa, dorongan, semangat, bantuan, serta bimbingan banyak pihak, akhirnya penulis mampu untuk menyelesaikan penulisan hukum ini.

Penulis ingin menyampaikan rasa hormat serta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah memberikan bimbingan, saran, kriti, dukungan, serta doa selama penulis mengerjakan penulisan hukum ini. berikut ucapan terima kasih ini penulis berikan kepada:

1. **Ai Rohayati, dan Eddie Wijaya Wungo** selaku Orang Tua penulis yang sangat penulis kasihi, cintai, dan banggakan. Penulis hendak mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas berkat kasih sayang, dukungan moral, semangat, kesabaran, dan doa yang tiada henti telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan hukum ini. Khususnya kepada Ibu yang menemani penulis selama mengerjakan penulisan hukum ini yang memberikan rasa tenang sehingga membuat penulis tidak lagi gelisah dan/atau depresi. Dukungan yang diberikan, tidak akan pernah dilupakan karena penulis telah menyelesaikan penulisan hukum ini untuk memberikan rasa bangga kepada orang tua;
2. **Amanda Diahresu, dan Evan Adityaputra** selaku saudara kandung dari penulis yang selalu menghibur, memberikan semangat dan membantu secara finansial penulis dari awal sampai akhir kuliah. Tanpa mereka penulis tidak dapat menyelesaikan studi di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan;
3. **Bapak Dr. Bayu Seto Hardjowahono, S.H., LL.M.** selaku pembimbing dalam penulisan hukum ini yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan, arahan, dan bimbingan kepada penulis, dan telah memberikan kesempatan untuk

menyelesaikan penulisan hukum ini. Tanpa beliau penulisan hukum ini tidak dapat diselesaikan tepat waktu;

4. **Ibu Dr. Ida Susanti, S.H., LL.M., CN.** selaku dosen ketenagakerjaan serta dosen penguji yang telah memberikan masukan-masukan dari penulisan hukum penulis dan meluangkan waktunya untuk menghadiri sidang penulis dan memberikan saran kepada penulis;
5. **Seluruh Guru Besar dan Dosen-Dosen Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan** atas pengajaran dan pelaran yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan;
6. **Seluruh Bapak/Ibu Tata Usaha dan Pekarya Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan** yang tanpa lelah membantu penulis selama berkuliah di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan;
7. **Eka Ady Putra** selaku pasangan atau *partner in crime (idiom)* penulis yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan semangat dan mengembalikan kepercayaan diri penulis disaat jatuh. Terima kasih telah hadir dalam kehidupan penulis dan atas jasa, dukungan, bantuan yang telah diberikan. Telah menemani penulis disaat sedang gelisah dan tetap memberikan semangat;
8. **Freya Sera** selaku sahabat serta rekan yang telah banyak memberikan motivasi, mengarahkan, menumbuhkan dan mengasah pemikiran yang kritis dalam diri penulis, serta pelajaran-pelajaran lain yang sangat berharga bagi penulis. Tetap semangat serta sukses selalu untuk menyelesaikan pendidikan sarana, penulis berharap dapat membalas jasa yang telah diberikan;
9. **Merrie Nymph, Adissa Denaya Dono, Jessica Karen Sihotang, dan Prisilla Tasya Naufalya** selaku sahabat dan rekan penulis pada semester akhir yang telah banyak membantu meyakinkan penulis bahwa segala sesuatu harus ditangani dalam kondisi tenang agar menghasilkan hal-hal yang optimal;
10. **Rachel Wijarta, Rachma Kusumadinah, dan Joshua Suwandi** selaku sahabat dan rekan penulis dari **Komunitas Mahasiswa Peradilan Semu (KMPSN)** yang telah memberikan pengaruh banyak dalam memberikan motivasi serta meluangkan waktunya untuk bertukar pikiran dan menjadi sosok yang akan penulis dukung;
11. **Yessica Febrianti, Erina Putri, Tasya Alifa, Tarissa Zezilya dan Bella** selaku sahabat, rekan belajar, dan kawan bermain selama berkuliah di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan;

12. **Justin Sabrinsky** selaku sahabat dan rekan penulis dari Sekolah Menengah Atas (SMA) yang selalu bersedia menemani dan mendengarkan keluh kesah ataupun cerita yang dialami penulis;

Akhir kata terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kembali kepada seluruh pihak termasuk yang tidak penulis sebutkan di atas, namun telah berkontribusi dalam penyelesaian Penulisan Hukum ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan hukum ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menjadikan Penulisan Hukum ini untuk menjadi bahan perbaikan penulis di masa yang mendatang dan tidak pernah melupakan pengalaman-pengalaman selama mengerjakan penulisan hukum ini untuk menjadi seseorang yang lebih baik. Penulis juga berharap agar penulisan hukum ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan dan dapat memberikan inspirasi, juga menambah wawasan bagi pengetahuan para pembaca.

Bandung, 23 Januari 2023

Adella Edwinia

## DAFTAR ISI

<b>UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN FAKULTAS HUKUM</b> .....	0
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	0
<b>INTEGRITAS AKADEMIK</b> .....	2
<b>ABSTRAK</b> .....	4
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	5
<b>DAFTAR ISI</b> .....	8
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	10
1.1. Latar Belakang .....	10
1.2. Rumusan Masalah .....	16
1.3. Manfaat Penelitian.....	16
1.3.1. Manfaat Teoritis.....	16
1.3.2. Manfaat Praktis .....	16
1.4. Tujuan Penelitian.....	17
1.5. Metode Penelitian.....	17
1.6. Teknik Pengumpulan Data.....	18
1.7. Sistematika Penulisan.....	19
<b>BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG HUBUNGAN KERJA DAN PERJANJIAN KERJA <i>E-SPORTS</i></b> .....	21
2.1. Perjanjian Kerja <i>E-sports</i> .....	21
2.1.1. Perjanjian, Perjanjian Kerja, dan Hubungan Kerja.....	21
2.1.2. Unsur-Unsur Perjanjian Kerja.....	25
2.1.3. Syarat Sahnya Perjanjian Kerja .....	27
2.1.4. Bentuk Perjanjian Kerja .....	28
2.1.5. Jenis Perjanjian Kerja .....	29
2.1.6. Perjanjian Kerja <i>E-sports</i> .....	32

2.2.	Hak dan Kewajiban Para Pihak dalam Perjanjian Kerja .....	36
2.2.1.	Hak dan Kewajiban Para Pihak menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan sebagaimana telah diubah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.....	36
2.2.2.	Hak dan Kewajiban Para Pihak dalam Perjanjian Kerja <i>E-sports</i> .....	39
2.3.	Hubungan Kerja antara Atlet <i>E-sports</i> dengan Tim <i>E-sports</i> .....	42
<b>BAB III TINJAUAN UMUM PEMUTUSAN PERJANJIAN KERJA SECARA SEPIHAK PADA ATLET <i>E-SPORTS</i> SEBAGAI PEKERJA .....</b>		<b>46</b>
3.1.	Pengertian Hubungan Industrial dan Perselisihan Hubungan Industrial.....	46
3.2.	Pemutusan Hubungan Kerja.....	47
3.2.1.	Pengertian Pemutusan Hubungan kerja .....	47
3.2.2.	Jenis-Jenis Pemutusan Hubungan Kerja .....	48
3.2.3.	Hak-Hak Tenaga Kerja Akibat Pemutusan Hubungan Kerja .....	51
3.3.	Pemutusan Hubungan Kerja Sepihak.....	52
3.4.	Penyelesaian Perselisihan Pemutusan Hubungan Kerja menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial .....	53
3.5.	Penyelesaian Pemutusan Hubungan Kerja menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan.....	58
<b>BAB IV PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP ATLET <i>E-SPORTS</i> AKIBAT PEMUTUSAN PERJANJIAN KERJA SECARA SEPIHAK OLEH TIM <i>E-SPORTS</i>..</b>		<b>59</b>
4.1.	Hak-Hak Atlet <i>E-sports</i> Akibat Pemutusan Hubungan Kerja oleh Tim <i>E-sports</i> .....	59
4.2.	Upaya Penyelesaian Perselisihan Pemutusan Hubungan Kerja antara Atlet <i>E-sports</i> dengan Tim <i>E-sports</i> .....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>67</b>
5.1.	Kesimpulan.....	67
5.2.	Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>70</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan mental oleh manusia untuk meningkatkan kesehatan. Di Indonesia aturan-aturan hukum utama bidang olahraga dimuat dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan (UU Keolahragaan). Definisi mengenai olahraga sendiri dijelaskan pada Pasal 1 ayat 1 UU Keolahragaan, yaitu:

*“Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya.”*

Dari pengertian tersebut, bahwa olahraga merupakan kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa untuk meningkatkan derajat kesehatan jasmani, rohani, sosial, dan budaya.

Kompetisi yang melibatkan para atlet terdiri dari beberapa banyak olahraga. Beberapa di antaranya, yaitu bulu tangkis atau badminton, sepakbola, basket, renang, dan berbagai kegiatan olahraga lainnya. Kegiatan olahraga juga sering diselenggarakan atau dipertandingkan pada ajang kompetisi profesional secara nasional maupun internasional. Dengan demikian, menurut UU Keolahragaan, olahraga yang dipertandingkan pada ajang kompetisi dapat dikatakan sebagai olahraga prestasi. Pada Pasal 1 ayat 12 UU Keolahragaan, sebagai berikut:

*“Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.”*

Dengan Demikian, olahragawan atau atlet yang menguasai suatu cabang olahraga tertentu memiliki kemampuan untuk berkompetisi dengan tujuan untuk mencapai prestasi di ajang kompetisi tertentu

Olahraga di Indonesia, tidak hanya sekedar kegiatan fisik dan mental untuk meningkatkan kesehatan melainkan juga menuntut mengandalkan pikiran, strategi dan

teknologi yang semakin canggih. Salah satu perkembangan inovasi yang muncul bidang olahraga disebut sebagai *e-sports*. Pengertian *e-sports* dijelaskan oleh *Asian Electronic Sports Federation (AESF)*, yaitu:<sup>1</sup>

*“Literally, the word “e-sports” is the combination of Electronic and Sports which means using electronic devices as a platform for competitive activities. It is facilitated by electronic systems, unmanned vehicle, unmanned aerial vehicle, robot, simulation, VR, AR and any other electronic platform or object in which input and output shall be mediated by human or human-computed interfaces”.*

Kata *e-sports* adalah gabungan kata dari Bahasa Inggris yaitu *electronic sports*. Kata “*electronic*” yang berarti elektronik dan kata “*sports*” yang berarti olahraga, artinya *e-sports* merupakan kegiatan olahraga yang menggunakan perangkat elektronik sebagai alat atau sarana. Definisi *e-sports* ditentukan dalam Penjelasan Pasal 20 ayat 5 huruf m UU Keolahragaan yaitu:

*“Olahraga berbasis teknologi adalah Olahraga bersifat kompetitif dan interatif yang menggunakan perantara perangkat dan/atau peralatan dengan memanfaatkan inovasi teknologi elektronik.”*

Dari penjelasan tersebut perangkat elektronik seperti handphone, komputer, dan bentuk permainan atau objek elektronik lainnya di mana harus dikendalikan oleh manusia. Perangkat elektronik tersebut menjadi media elektronik utama yang dipakai dalam pelaksanaan pertandingan *e-sports*, yaitu komputer, ataupun handphone sebagai media utama *e-sports*. Kemudian penjelasan *e-sports* dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>2</sup>

*“eSports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies.”*

Kemudian definisi *e-sports* dapat diartikan sebagai kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dengan menggunakan perangkat elektronik.

---

<sup>1</sup> Asian Electronic Sports Federation, *What is Esports*, <https://www.aesf.com/en/About-Us/What-Is-Esports.html> diakses pada tanggal 11 Desember 2021

<sup>2</sup> Michael G. Wagner, *On The Scientific Relevance of eSports*, January 2006, hlm. 3.

Perkembangan game mengalami kemajuan yang sangat pesat karena beberapa tahun belakangan ini game dirancang atau diciptakan untuk digunakan secara kompetitif. Hal ini memberikan peluang kepada pemain untuk berkompetisi di pertandingan *e-sports* dengan jumlah hadiah turnamen *e-sports* yang semakin fantastis, seperti turnamen The International 2022 yang menawarkan total hadiah US\$18 juta. Sejak itu perkembangan *e-sports* di berbagai negara termasuk Indonesia semakin meluas. Untuk mendukung pemain *e-sports* Indonesia, *e-sports* diakui menjadi salah satu cabang olahraga oleh dukungan pemerintah yaitu Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang secara resmi membuat badan pemerintahan yang menaungi *e-sports* sebagai olahraga prestasi yaitu Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI) yang menjadi wadah bagi para atlet *e-sports* Indonesia untuk mengikuti suatu kompetisi sehingga memberikan perkembangan *e-sports* di Indonesia.<sup>3</sup> Meskipun ada banyak pemain akan tetapi tidak semua dikategorikan sebagai atlet *e-sports*, yang dapat berpartisipasi di pertandingan-pertandingan resmi berskala nasional maupun internasional. Menurut ketentuan Pasal 1 ayat 14 UU Keolahragaan, definisi dari Olahraga Profesional adalah:

*“Olahraga Profesional adalah olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga.”*

Definisi dari atlet *e-sports* juga dapat didefinisikan sebagai:<sup>4</sup>

*“Players are often described (by each other, journalist, and promoters) as athletes and as young men whose innate competitive drives somehow transfer to, and are satisfied by competitive gaming.”*

Dari definisi tersebut dijelaskan bahwa atlet *e-sports* atau dikenal sebagai *professional player* adalah seseorang yang menjadikan game sebagai profesinya di ajang kompetitif untuk memperoleh prestasi dan pendapatan atas keahliannya dalam bermain game. Sedangkan *gamers* atau atlet amatir pada umumnya adalah seseorang yang sekedar bermain untuk kesenangan saja. Atlet *e-sports* tergabung dalam suatu tim dan dikelola oleh suatu

---

<sup>3</sup> Josephus Primus, *Esports Jadi Olahraga Prestasi*, diterbitkan pada tanggal 27 Agustus 2020, <https://www.kompas.com/sports/read/2020/08/27/19562788/esports-jadi-olahraga-prestasi-ini-harapan-koni>, diakses pada tanggal 17 Agustus 2022

<sup>4</sup> Nicholas T. Taylor, *Play Globally, Act Locally: The Standardization of Pro Halo Gaming*, *Internasional Journal of Gender, Science and Technology* Vol. 1, No. 1, hlm. 230.

manajemen yang berbentuk perseorangan atau badan hukum, biasanya disebut sebagai tim *e-sports*. Suatu pengusaha yang bergerak dalam menjalani tim *e-sports* di Indonesia tidak hanya perkumpulan pemain yang bertanding saja tetapi memiliki manajemen yang mempunyai peran penting dalam mengatur kegiatan para atlet *e-sports* dan operasional hingga bisnis. Salah satu peran manajemen adalah mencari atau merekrut pemain untuk menjadi atlet *e-sports* di timnya lalu memberikan fasilitas seperti pelatih (*coach*), perangkat elektronik berupa handphone atau komputer, tempat tinggal, dan kebutuhan lainnya.

Atlet *e-sports* dinaungi oleh tim *e-sports* terdapat dua cara yaitu merekrut pemain amatir yang belum pernah dikontrak oleh tim perusahaan *e-sports* atau dengan cara kedua adalah dengan melakukan transfer pemain yaitu perpindahan antara perusahaan *e-sports*.<sup>5</sup> Pemain yang telah terpilih ke dalam suatu perusahaan *e-sports* akan berubah statusnya menjadi atlet *e-sports* profesional, atlet ini akan diberikan jadwal latihan dan upah hingga berkompetisi yang telah disepakati oleh tim dengan atlet profesional *e-sports*.<sup>6</sup> Dengan dikeluarkan Peraturan PBESI No.034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia (Peraturan PBESI), Tim *e-sports* didefinisikan sebagai:

*“Tim esports adalah pengelola pemain amatir dan/atau atlet profesional esports profesional Indonesia, asing, dan amatir. Untuk menjadi sebuah tim esports profesional Indonesia, maka tim tersebut harus terlebih dahulu memenuhi persyaratan administrasi dan prestasi.”*

Dari penjelasan tersebut, suatu tim *e-sports* profesional Indonesia maka harus memenuhi persyaratan administrasi dan prestasi. Salah satunya adalah harus berbadan hukum dengan bentuk perseroan terbatas (PT).<sup>7</sup> Dengan demikian, tim *e-sports* merupakan badan usaha yang bergerak dalam olahraga elektronik atau *e-sports* yang harus tunduk pada Undang-Undang Nomor 40 tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas (UU Perseroan Terbatas) dan perubahannya dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja (UU Cipta Kerja).

---

<sup>5</sup> I Putu Setya Agung, *Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-sports Dengan Atlet E-sports dibawah Umur*, Vol. 4 No. 6 (2019) hlm. 2376.

<sup>6</sup> Pijar Anugerah, “*eSports masuk Asian Games, tapi bisakah disebut sebagai olahraga?*” 30 Juli 2018, diakses dari <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-44933705>, diakses pada tanggal 1 November 2022.

<sup>7</sup> Pasal 8 Peraturan PBESI No.034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia

Pembuatan perjanjian kerja oleh para pihak dilakukan sebagai upaya untuk menjamin pelaksanaannya hak dan kewajiban. Hak-hak atlet *e-sports* profesional dari tim *e-sports* profesional diatur dalam Ketentuan PBESI, yang didasari perjanjian kerja sehingga hubungan atlet *e-sports* profesional dengan tim *e-sports* tunduk juga pada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan perubahannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.<sup>8</sup> Perjanjian kerja *e-sports* adalah perjanjian kerja waktu tertentu (PKWT) atau disebut juga dengan kerja kontrak, memungkinkan atlet *e-sports* profesional dapat melanjutkan perjanjian atau mengakhiri masa kerjanya.<sup>9</sup> Sedangkan pemain amatir tidak ditentukan dalam ketentuan PBESI maka diberlakukan atas kesepakatan bersama antara para pihak berdasarkan Pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (“KUH Perdata”). Menurut Subekti, perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seorang berjanji kepada seorang lain atau dimana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal. Perjanjian tersebut melahirkan perikatan atau hubungan hukum berupa hak dan kewajiban bagi masing-masing pihak. Perikatan tersebut harus dilakukan dengan prestasi dan tanggung jawab.<sup>10</sup>

Atlet *e-sports* yang telah bergabung oleh tim *e-sports* tersebut akan melaksanakan pembinaan, pelatihan, hingga kompetisi yang telah disepakati dalam perjanjian kerja. Suatu tim *e-sports* memiliki kewajiban untuk memberikan fasilitas berupa perangkat elektronik yang ditekuni dan memberikan fasilitas lain yakni transportasi, gaji hingga membayar sejumlah uang kepada atlet dalam jangka waktu tertentu. Dalam melaksanakan kewajiban tersebut tim *e-sports* memiliki hak untuk memberikan perintah untuk melaksanakan pekerjaannya yaitu latihan dan berkompetisi. Hal ini memberikan harapan kepada tim *e-sports*, yakni semakin sering suatu tim *e-sports* menjuarai kompetisi maka semakin besar dan dikenal nama perusahaan tim *e-sports* tersebut dan menghasilkan profit yang tinggi. Disamping itu, atlet *e-sports* juga memiliki tanggung jawab untuk memberikan kemampuan keterampilannya dalam berkompetisi di pertandingan *e-sports* sesuai dengan pembayaran dan waktu yang telah ditentukan. Oleh karena itu, dalam mengadakan perjanjian kerja antara atlet *e-sports* antara tim *e-sports* melahirkan suatu akibat hukum dari suatu perjanjian kerja yaitu tim *e-sports* mempunyai hak memerintah sedangkan

---

<sup>8</sup> Pasal 5 Peraturan PBESI No.034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esport di Indonesia

<sup>9</sup> Nila Vania, *Hubungan Kerja Antara Atlet E-sports Dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja*, Vol. 2 No. 1 (1 Januari 2019) hlm. 48.

<sup>10</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perikatan*, Bandung: PT Cipta Aditya Bakti, 2017, hlm. 13

kewajibannya memberi gaji atau upah. Sedangkan atlet *e-sports* mempunyai hak atas upah/gaji dan memiliki kewajiban untuk mematuhi perintah dari tim *e-sports*.

Dibuatnya suatu perjanjian kerja *e-sports* antara tim *e-sports* dengan atlet *e-sports* tidak semua kegiatan perjanjian dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diinginkan. Pada kenyataannya masih banyak sekali penyimpangan dalam industri *e-sports* yang merugikan atlet *e-sports*. Salah satunya adalah pemutusan hubungan kerja secara sepihak pada masa perjanjian sedang berlangsung oleh tim *e-sports*. Pengakhiran hubungan kerja tersebut terjadi karena memuat klausula mengenai pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan oleh atlet *e-sports* sehingga dapat menyebabkan berakhirnya perjanjian secara sepihak. Hal ini menunjukkan jaminan kepastian hukum untuk atlet *e-sports* masih kurang menguntungkan dan diperhatikan. Pemutusan perjanjian kerja berdampak langsung pada atletnya karena kehilangan pekerjaannya maka tidak mendapatkan pendapatan apapun dan kehilangan tim yang ia abadikan tersebut. Putusnya perjanjian kerja secara sepihak oleh tim *e-sports* menimbulkan perbedaan pendapat antara masing-masing pihak karena perbedaan tersebut maka antara atlet dan tim *e-sports* terjadi perselisihan.

Masalah-masalah hukum terjadi muncul, yaitu adanya ketidakpastian hukum dalam penyelesaian perselisihan perjanjian kerja antara tim dan atlet *e-sports* karena adanya undang-undang yang berbeda dan masih berlaku yaitu apabila mengacu Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial (selanjutnya disebut sebagai “UU Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial”) maka perselisihan hubungan perjanjian kerja di selesaikan di Pengadilan Hubungan Industrial. Kemudian dalam ketentuan UU Keolahragaan bahwa penyelesaian perselisihan tersebut dilakukan melalui tiga upaya yaitu pertama, melalui upaya musyawarah dan mufakat yang dilakukan oleh induk organisasi cabang olahraga atau melalui arbitrase, kedua melalui alternatif penyelesaian sengketa sesuai dengan peraturan perundangan-undangan, dan ketiga penyelesaian dapat dilakukan dilakukan melalui pengadilan yang sesuai dengan yurisdiksinya. Oleh karena itu, terjadi ketidakpastian hukum bahwa manakah penyelesaian perselisihan yang dilakukan dari undang-undang tersebut.

Dengan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis akan meneliti mengenai perlindungan hukum yang diberikan kepada atlet *e-sports* berupa hak-hak atlet *e-sports* akibat dari pemutusan hubungan kerja secara sepihak dan upaya penyelesaian perselisihan

pemutusan hubungan kerja yang dapat dilakukan, yang berjudul “*Perlindungan Hukum Terhadap Pemutusan Kontrak Secara Sepihak antara Atlet E-sports dan Tim E-sports*”.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah yaitu:

- a. Apa hubungan kerja antara atlet *e-sports* dengan tim *e-sports* berdasarkan perjanjian kerja *e-sports*?
- b. Apa saja perlindungan hukum yang diberikan kepada atlet *e-sports*? Bagaimana upaya penyelesaian pemutusan perjanjian kerja *e-sports* secara sepihak yang terjadi antara tim perusahaan *e-sports* dengan atlet profesional *e-sports*?

## **1.3.Manfaat Penelitian**

### **1.3.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai keilmuan kepada masyarakat Indonesia, khususnya dibidang hukum olahraga *e-sports*. Penulisan ini juga diharapkan mampu memberikan keilmuan yang baru mengenai perlindungan hukum pada bidang *e-sports*

### **1.3.2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi kalangan akademisi, hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman tentang perlindungan hukum bagi atlet *e-sports* dengan adanya pemutusan hubungan kerja secara sepihak dan upaya penyelesaian perselisihan hubungan kerja yang dapat dilakukan oleh tim *e-sports* dan atlet *e-sports*.
- b. Hasil penulisan hukum ini diharapkan menjadi salah satu referensi dan pengetahuan yang berguna untuk melakukan penulisan hukum sejenis atau masalah hukum yang serupa dan diharapkan untuk melakukan pengembangan terhadap topik seiring berkembangnya ilmu hukum.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui hubungan hukum antara atlet e-sport dengan tim *e-sports* dalam perjanjian kerja *e-sports* dan persoalan-persoalan hukum yang timbul akibat adanya praktik pemutusan hubungan kerja secara sepihak dalam perjanjian *e-sports* di Indonesia.
- b. Menganalisis peranan Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan dan perubahannya Undang-Undang No. 11 tahun 2020 tentang Cipta Kerja dengan tujuan menumbuhkan kepastian hukum untuk menjamin perlindungan pemutusan hubungan kerja secara sepihak terhadap atlet *e-sports*.
- c. Untuk mengetahui perlindungan hukum apa yang dapat diberikan beserta upaya penyelesaian pemutusan hubungan kerja kepada atlet *e-sports* dibawah tim *e-sports* apabila terjadinya pemutusan hubungan kerja secara sepihak yang dilakukan oleh tim *e-sports*.

#### 1.5. Metode Penelitian

Penelitian hukum yang dilakukan adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif yaitu, suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab permasalahan hukum yang dihadapi.<sup>11</sup> Penelitian hukum normatif yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan-bahan tersebut dikaji kemudian akan disusun secara sistematis, dan ditarik suatu kesimpulan dalam hubungannya dengan permasalahan yang diteliti

Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*), yaitu dengan menelaah semua undang-undang yang berkaitan dengan isu hukum yang sedang ditangani dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) yaitu suatu pendekatan yang beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum. Hal tersebut selaras dengan sumber penulisan hukum penulis yang melihat langsung pada peraturan perundang-undangan dan

---

<sup>11</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Kencana, 2005, hlm 35

peraturan lainnya yang terkait dengan penyelesaian perselisihan pemutusan hubungan kerja secara sepihak antara atlet *e-sports* dan tim *e-sports*. Pandangan dan doktrin tersebut akan membangun suatu argumentasi hukum dalam memecahkan isu yang dihadapi.

## 1.6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini maka penulis akan menggunakan metode pengumpulan data dengan cara kepustakaan pada peraturan-peraturan tertulis atau bahan hukum lain. Dengan dari itu, penulis menggunakan data yang ada untuk mengkaji masalah dan mencari informasi dari beberapa pustaka sebagai penunjang. Berikut penulis menggunakan sumber hukum primer, sekunder, dan tersier, yaitu:

1. Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang terdiri dari peraturan perundang-undangan. Peraturan perundang-undangan yang digunakan adalah peraturan yang berkaitan dengan penelitian ini berupa:
  - a) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
  - b) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial
  - c) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan
  - d) Undang-Undang Nomor 40 tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas dan perubahannya dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja
  - e) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja
  - f) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan
  - g) Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2021 tentang Perjanjian Kerja Waktu Tertentu, Alih daya, Waktu kerja dan Waktu Istirahat, dan Pemutusan Hubungan Kerja
  - h) Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia No. 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.
2. Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang berasal dari bahan pustaka yang berhubungan dengan objek penelitian antara lain:
  - a) Buku-buku mengenai perjanjian, ketenagakerjaan/perburuhan, beserta buku mengenai perselisihan hubungan industrial dalam hubungan kerja di Indonesia.

- b) Jurnal-jurnal yang berkaitan dengan perjanjian kerja *e-sports*, perjanjian kerja waktu tertentu, perselisihan hubungan industrial khususnya pemutusan hubungan kerja dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan topik penulisan ini.
  - c) Artikel-artikel yang berkaitan dengan *e-sports* di Indonesia.
  - d) **Surat Perjanjian Kerja PT X dan atlet *e-sports* divisi mobile analog.**
3. Bahan Hukum Tersier adalah bahan-bahan yang menjadi penunjang dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Berupa data-data yang terdapat di kamus, ensiklopedia, keputakaan online yang tersedia dalam website lembaga terkait, ataupun sumber lain yang berkaitan dengan pembahasan perjanjian kerja *e-sports*.

### **1.7.Sistematika Penulisan**

Penelitian ini nanti akan dibagi menjadi 5 (lima) bab yang masing-masing terdiri sebagai berikut:

#### **a. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, metode penelitian, sifat penelitian, dan teknik pengumpulan penulisan. Pendahuluan ini memuat latar belakang yang merupakan dasar untuk pembahasan ke bab selanjutnya.

#### **b. BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG HUBUNGAN KERJA DAN PERJANJIAN KERJA *E-SPORTS***

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai tinjauan umum dari perjanjian, perjanjian kerja, hubungan kerja, unsur-unsur perjanjian kerja, syarat sahnya perjanjian kerja, bentuk perjanjian kerja, jenis perjanjian kerja sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan beserta pembahasan mengenai perjanjian kerja *e-sports*. Pada pembahasan bab ini juga membahas mengenai hak dan kewajiban antara atlet *e-sports* dan tim *e-sports* beserta hubungan kerja yang timbul dalam perjanjian kerja *e-sports* disertai dengan analisis perjanjian kerja *e-sports*.

**c. BAB III TINJAUAN UMUM PEMUTUSAN PERJANJIAN KERJA SECARA SEPIHAK PADA ATLET *E-SPORTS* SEBAGAI PEKERJA**

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tinjauan umum pemutusan hubungan kerja berupa pengertian, jenis-jenis, dan hak-hak pemutusan hubungan kerja. Pembahasan ini juga membahas seputar pemutusan hubungan kerja yang terjadi dalam industri *e-sports*. Penulis juga akan menguraikan penyelesaian pemutusan hubungan kerja sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2004 tentang Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan

**d. BAB IV PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP ATLET *E-SPORTS* AKIBAT PEMUTUSAN PERJANJIAN KERJA SECARA SEPIHAK OLEH TIM *E-SPORTS***

Pada bab ini penulis akan membahas perlindungan hukum berupa hak-hak atlet *e-sports* akibat dari pemutusan hubungan kerja oleh tim *e-sports* kepada atlet *e-sports* dan penyelesaian perselisihan pemutusan hubungan kerja sebagaimana seharusnya diatur dalam perjanjian kerja atlet *e-sports* dalam penyelesaian perselisihan pemutusan hubungan kerja.

**e. BAB V PENUTUP**

Pada bab ini penulis akan menarik kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya telah dibahas serta penulis akan memberikan saran yang merupakan ide untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penelitian.