

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Gambaran Umum *Live Streaming*.

Streaming dan *live streaming* memiliki arti yang berbeda, *streaming* merupakan media yang digunakan untuk mengirim sebuah audio dan video untuk dapat dilihat oleh orang lain melalui jaringan internet. Singkatnya adalah cara untuk dapat dilihat dan menikmati suara atau video yang diunggah di internet. Suara dan video dapat diputar langsung, tanpa harus mengunduhnya terlebih dahulu. Dulunya radio dan televisi yang digunakan untuk *streaming*. Namun dengan adanya koneksi internet yang cepat membuat aplikasi *streaming* muncul dan menghadirkan *live streaming*.

Live streaming merupakan siaran langsung melalui aplikasi yang hanya bisa diakses menggunakan jaringan internet. Aplikasi yang sering digunakan untuk menonton *live streaming* seperti YouTube, TikTok, Facebook, dan lain-lain. *Live streaming* bisa dilakukan diberbagai tempat dan kapanpun waktunya. Penonton juga dapat berinteraksi secara langsung dengan streamer melalui komentar atau *chat live*.

Fitur *live streaming* menjangkau hampir semua bidang termasuk pemain *game* atau sering disebut *gamer*. Para *gamer* ini seringkali melakukan *live streaming* di aplikasi youtube. Youtube yang sering digunakan untuk menonton berbagai video, dan juga bisa berbagi video. Youtube sendiri merupakan platform berbagai video terbesar saat ini yang mana didirikan oleh tiga orang yaitu Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim. Mereka merupakan mantan karyawan PayPal yang diluncurkan secara resmi pada 14 Februari 2005 dan berkantor pusat di San Bruno, California, Amerika Serikat.

2. Streamer Mobile Legend

Streamer adalah orang yang melakukan siaran konten digital secara langsung melalui aplikasi media sosial atau platform khusus untuk *streaming*. Konten

yang disiarkan biasanya berupa video, audio, atau game, serta mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan para penonton ketika *live streaming*, seperti bermain game bersama dan berbagai aktivitas lainnya. Platform *streaming* yang paling sering digunakan diantaranya, Twitch, Facebook, Instagram, dan Youtube.

Streamer game mobile legend merupakan orang yang melakukan siaran langsung dengan memfokuskan pada permainan *game online mobile legend*. Mobile legend merupakan *game* bergenre *multiplayer online battle arena* ini mengharuskan kerjasama dari tiap permainan dalam tim. *Streamer mobile legend* di Indonesia yang memiliki *subscribe* dan penonton *live streaming* banyak rata-rata merupakan mantan propleyer dari esport. Mereka yang pada awalnya aktif ikut turnamen mobile legend yakni MPL (*Mobile Legends Professional League*) sekarang pindah menjadi *streamer* di youtube.

Streamer game mobile legend yang paling berpengaruh atau yang memiliki penonton *live streaming* terbanyak di Indonesia. Contoh *streamer game mobile legend* dengan nama panggung di youtube seperti: Oura, Antimage, Emperor, Luminer dan Marsya. Kelima streamer ini merupakan mantan pro pleyer dari esport di Indonesia. Mereka sekarang beralih menjadi *streamer mobile legend* di youtube.

B. Deskripsi Data Penelitian.

1. Praktek Donasi pada *Live Streaming Game Mobile Legend*.

Penonton yang melakukan donasi menggunakan platform pendukung mulai dari Sosiabuzz, dan Saweria yang tercantum di deskripsi para *streamer*. Sosiabuzz dan Saweria bukan merupakan platform untuk *live streaming* melainkan media yang menjembatani antara *streamer* dengan penonton yang mau memberikan donasi sebagai penghargaan pada saat melakukan *live streaming*. Sosiabuzz dan Saweria memberikan kemudahan penggemar berinteraksi secara langsung dengan *streamer*, karena setiap donasi yang dilakukan nantinya bisa

mengirim pesan yang ingin disampaikan. Pesan yang masuk dan terpampang di layar *live streaming*. Setiap *streamer* yang ingin menikmati fitur yang disediakan dari platform SosiaBuzz dan Saweria harus mendaftarkan diri terlebih dahulu dengan cara sebagai berikut:

- Langkah-langkah mendaftar di platform SosiaBuzz.
 - a. Langkah pertama, buka situs web Sosiabuzz, kemudian klik *Sign Up/ Login*.
 - b. Pilih opsi *Sign Up Creator* untuk mendaftar sebagai kreator di Sociabuzz.
 - c. Isi formulir pendaftaran dengan memasukan Alamat email yang akan digunakan untuk mendaftar, lalu klik *Sign Up*.
 - d. Sosiabuzz akan mengirim email verifikasi ke alamat email yang didaftarkan, Cek kotak masuk di email dan klik tautan verifikasi yang dikirimkan oleh tim Sosiabuzz.
 - e. Setelah verifikasi, selanjutnya membuat kata sandi untuk akun Sosiabuzz. Setelah dimasukan kata sandi, lalu klik *Done*.
 - f. Selanjutnya, lengkapi detail informasi akun seperti nama lengkap, nomor ponsel, negara, dan Bahasa. Setelah selesai, klik *Done* untuk melanjutkan proses pembuatan akun.
 - g. Langkah terakhir lengkapi nama profil dan nama pengguna yang digunakan di Sosiabuzz. Klik *Done* untuk menyelesaikan proses pembuatan akun.
- Langkah-langkah mendaftar di akun Saweria
 - a. Langkah pertama, buka situs web Saweria.co, kemudian klik Daftar
 - b. Kemudian isi email, username dan password, lalu klik Daftar.
 - c. Saweria.co akan mengirim email verifikasi ke alamat email yang didaftarkan, Cek kotak masuk di email dan klik tautan verifikasi yang dikirimkan oleh tim Saweria.co.
 - d. Setelah registrasi berhasil, silakan login ke dashboard saweria
 - e. Selanjutnya klik Overlay, maka akan muncul beberapa jenis overlay, silakan setting pengaturannya

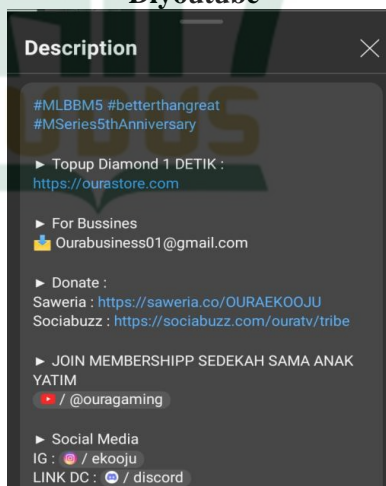
tergantung platform di mana nanti akan menggunakan saweria. Contoh pada live streaming di youtube bisa menggunakan Albert dan Subathon.

- f. Kembali ke halaman dashboard dan pilih menu profil, edit foto dan pesan untuk saweriamu. Link saweria nanti bisa dibagikan pada saat melakukan *live streaming*.

Setelah melakukan pendaftaran sesuai dengan langkah-langkah diatas *streamer* dapat mencantumkan link atau di deskripsi saat melakukan *live streaming*. Adapun cara penonton dari *live streaming* tersebut ingin melakukan donasi kepada *streamer*, sebagai bentuk apresiasi kepada para *streamer* atas karya streamingnya. Donasi yang melalui Saweria mempunyai banyak cara, diantaranya dapat menggunakan E-wallet, seperti aplikasi Dana, Ovo, Link Aja, dan sebagainya. Berikut akan dijelaskan cara memberikan donasi kepada *streamer mobile legend* lewat aplikasi OVO.

1. Pertama buka di deskripsi dari *streamer* yang sedang melakukan *live streaming*, kemudiang klik link saweria yang sudah dicantumkan.

Gamabar 4. 1 **Halaman Utama Live Streaming dan Diskripsi** **Diyoutube**



Gambar 4. 3

Halaman Kedua Saweria Sebelum Pembayaran



YouTube

Rp 1.000 / detik
Durasi maksimum video 60 detik
Video akan diputar mulai detik 0 hingga 25

Youtube Url: Mulai detik:

Cek ulang URL
youtube diatas

Nomor telepon: *

Nomor yang terdaftar di e-wallet |

Masukkan nomor telepon untuk pembayaran OVO

Saya berusia 17 tahun atau lebih.

Saya setuju bahwa dukungan ini diberikan secara sukarela dan bukan sebagai imbalan atas kegiatan komersial, sesuai dengan syarat dan ketentuan saweria.co

- Selanjutnya akan langsung masuk ke aplikasi ovo kemudian klik, konfirmasi, lanjut klik bayar dan donasi sudah selesai.
- Setelah membayar akan muncul notifikasi dilayar *live streaming*.

Gambar 4. 4

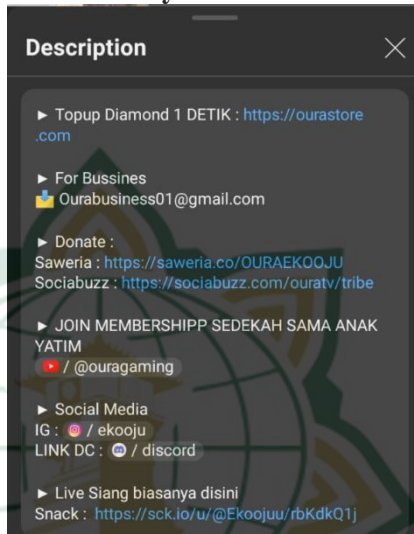
Notifikasi Yang Masuk Dilayar Live Streaming



Langkah-langkah diatas merupakan cara memberikan donasi pada *streamer* saat melakukan *live streaming* di youtube platform Saweria. Selanjutnya langkah-langkah memebrikan donasi melalui platform Sociabuzz, berikut langkah-langkahnya:

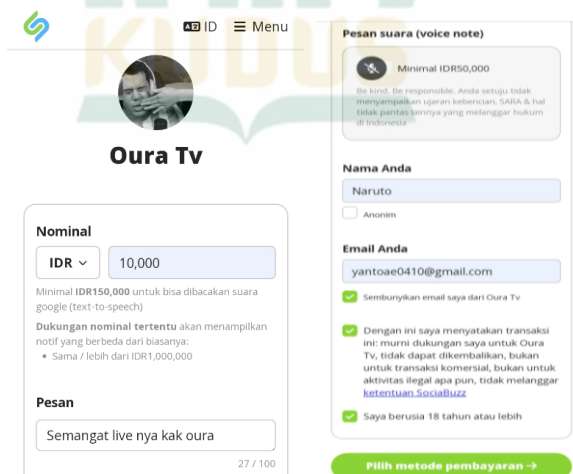
- Partama, masuk pada *live streaming* dari akun youtube streamer contoh Oura Gaming, selanjutnya buka diskripsi pada akun kemudian pilih link donasi melalui platform Sociabuzz.

Gambar 4. 5
Halaman Utama Live Streaming dan Diskripsi
Diyoutube



2. Kedua, masuk pada halaman dari sociabuzz untuk melakukan donasi, selanjutnya ketik nominal yang ingin diberikan, tuliskan pesan yang ingin disampaikan, tulis nama dan alamat email anda.

Gambar 4. 6
Halaman Utama Sociabuzz Sebelum Pembayaran



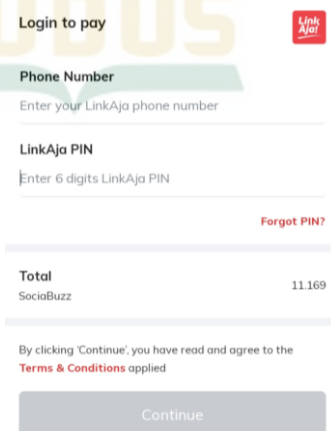
- Selanjutnya pilih metode pembayaran semisal melalui LinkAja, kemudian pilih LingAja. Kemudian masuk pada menu pembayaran LinkAja.

Gambar 4. 7
Memilih metode pembayaran



- Setelah masuk menu pembayaran LinkAja selanjutnya bayar sesuai nominal yang yang tercantum. Dan donasi sudah masuk dan tercantum di *live streaming* youtube dari *streamer* tersebut.

Gambar 4. 8
Pembayaran Melalui Link Aja



Setelah donasi yang diberikan sudah masuk nantinya pesan dan nominal akan terpampang di layar *live streaming*. Jadi pesan yang disampaikan akan langsung di baca oleh *streamer*. Hal ini merupakan keunggulan dari platform *sociabuzz* dan *saweria* karena *live chat* pada *youtube* belum bisa secara individu masih bersekala besar, yang mana *live chatnya* masih dikelompokkan. Serta pesannya terlalu banyak dan terkadang tidak terbaca karena setiap detiknya diterus berganti-ganti dan menumpuk.

2. Pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif dalam Penerimaan Donasi pada Live Streaming.

a) Penerimaan donasi pada *live streaming* dalam pandangan hukum Islam.

Donasi *online* yang dibuka oleh *streamer* di *youtube* tujuannya untuk dapat mempermudah *streamer* dengan penontonya berinteraksi secara langsung dan cepat pada saat *live streaming*. Penonton yang berdonasi melalui platform *saweria* maupun *sociabuzz* akan difasilitasi dapat mencantumkan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada *streamer game*. Pesan yang disampaikan oleh pendonasi nantinya akan terpampang di layar *live streaming*. Pesan yang disampaikan akan mudah terbaca dan *streamer* dapat dengan cepat memberikan tanggapan atau reaksi.

Hadiah atau dalam bahasa yang populer di dunia *live streaming* disebut donasi tidak ada unsur keterpaksaan. Donasi yang diberikan oleh penonton merupakan bentuk apresiasi bagi para *streamer* karena telah memperlihatkan konten yang sifatnya menghibur atau menarik. *Streamers* yang sekarang banyak mendapatkan donasi, yakni *streamer game mobile legend*. *Mobile legend* merupakan *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* bertema pertarungan di dalam suatu arena. Pada dasarnya *game MOBA* memiliki sistem pertarungan 5 lawan 5, dan kerjasama tim sangatlah diperlukan di dalam *game* ini. *Game mobile legend* ini sangat populer dikalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa.

Keterpopuleran *game mobile legend* dimanfaatkan para pro pleyer yang mahir memainkan *game* ini melakukan *live streaming* di youtube.

Donasi yang didapatkan oleh *streamer game* pada saat *live streaming* menurut pandangan hukum islam penulis mngambil pendapat dari ustadz Muhammad Arifin dalam wawancara beliau berpendapat bahwa: donasi yang diterima oleh *streamer* pada saat memaikan *game* hukumnya boleh, karena *streamer* tidak melanggar hukum hanya bermain *game* dan mendapatkan donasi dari penonton sebagai bentuk apresiasi karena memberikan tontonan yang menarik.

Kesimpulannya bahwa menerima donasi pada saat *live streaming* hukumnya boleh selama tidak melakukan permainan yang melanggar hukum. Donasi yang di dapatkan sebagai bentuk apresiasi dari penonton kepada stremer yang bisa dianggap sebagai hadiah. Menerima hadiah hukumnya boleh dalam Islam karena tujuannya untuk memuliakan orang yang diberikan hadiah.¹

Dalam Islam terkait dengan hukum menerima pemberian dari seseorang yang hartanya dari hasil pekerjaan yang diharamkan, berdasrkan pengamatan penulis yang melihat *streaming* di youtube. Terdapat fenomena yang menimpa *streamer game mobile legend*. Hal tersebut yaitu donasi yang diterima oleh *streamer* dari situs judi *online*. penulis mengambil pendapat ustadz Muhammad Arifin pada wawancaranya beliau bahwa Menerima uang dari orang yang melakukan judi hukumnya haram. Seperti yang firman Allah di al-Qur'an tentang larang melakukan kegiatan judi.² Kesimpulannya bahwa menerima uang dari hasil perjudian hukumnya haram. Seperti firman Allah didalam al-Qur'an surah al-Maidah ayat 90 sampai dengan 91 yang melarang minum khamer dan judi.

¹ Muhammad Arifin, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 24 April, 2024, p.3.

² Muhammad Arifin, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 24 April, 2024, p.3.

Dijelaskan di kitab *Ihya' Ulumuddin* dijelaskan bahwa di antara etika seseorang ketika menerima pemberian adalah dengan memperhatikan 3 hal, yakni *dzatiah* hartanya, tujuan pemberi, tujuan penerima. Etika ketika menerima pemberian yang tidak diminta hal pertama, dengan cara memperhatikan dzatnya dalam kehalalan harta tersebut dan jauh dari *syubhat*. Apabila harta yang diberikan adalah *syubhat* maka seharusnya tidak diambil. Kedua, tujuan pemberian dapat diartikan apakah hadiah yang diberikan atas dasar sikarela bentuk apresiasi atau memiliki tujuan buruk. Ketiga, tujuan penerimaan ini merupakan wujud keyakinan dari streamer saat menerima pemberian dari orang lain adakah yang menandakan halal atau haram hadiah tersebut.³

Fenomena yang terjadi pada *streamer* baru-baru ini adalah pemberian donasi yang berasal dari pengelola situs judi *online*. Dalam hal ini dapat dilihat dalam penerimaan hadiah dalam arti donasi yang di dapat saat melakukan *live streaming*. Donasi yang didapat tidak memenuhi 3 kode etik dalam penerimaan, yaitu:

1. Dilihat dari dzatnya, uang yang didonasikan bersumber dari pengelolaan suatu situs judi *online*.
2. Tujuan pemberian hadiah atau donasi untuk mempromosikan situs judi *online* yang dikelola melalui pesan yang dituliskan pada saat mendonasikan sejumlah uang pada *streamer*.
3. Tujuan penerimaan untuk keyakinan bagi *streamer* terhadap donasi yang di dapat halal atau haram, dalam hal ini jelas haram karena bersumber dari pemilik situs judi *online*.

Melihat dari fenomena yang terjadi pada *streamer* yang mendapat donasi dari situs judi tidak memenuhi ketiga syarat tersebut. Karena tidak

³ NU Online Jabar, Hukum Menerima Pemberian dari Hasil Judi Online, <https://jabar.nu.or.id/keislaman/hukum-menerima-pemberian-dari-hasil-judi-online-BVyQE> (diakses pada tanggal 5 Mei 2024).

memenuhi syarat penerimaan hadiah atau donasi, maka hukumnya haram menggunakan uang yang didapat dari situs judi *online*. Uang yang asal muasalnya berawal dari permainan yang berhubungan dengan judi itu haram hukumnya jika digunakan. Jadi menerima donasi dari situs judi *online* hukumnya haram.

- b) Penerimaan donasi pada *live streaming* dalam pandangan hukum positif.

Donasi yang diterima oleh streamer merupakan bentuk apresiasi dari penonton atas hiburan yang diberikan. Streamer yang mendapatkan donasi merupakan orang yang pandai atau lihai dalam bermain *game*. Hal ini memicu penonton untuk dapat berinteraksi dengan *streamer game* tersebut. Cara yang paling efektif agar dapat berinteraksi secara langsung yakni dengan cara berdonasi melalui platform donasi yaitu saweria dan sociabuzz.

Streamer game yang memiliki banyak penonton tentunya akan menerima donasi yang banyak. Donasi yang diterima dari hal halal maupun haram. Dalam pengamatan penulis pada saat melihat *live streaming game mobile legend* di youtube. Adanya donasi yang diberikan oleh *streamer game* dari situs judi *online*. Pandangan hukum positif bagi *streamer* yang menerima donasi dari situs judi *online*. Penulis mengambil pendapat dari kepolisian pada wawancara bapak Ardwan Sulistyono bahwa *streamer mobile legend* tidak melanggar hukum, karena *mobile legend* yang dimainkan oleh *streamer* bukan merupakan permainan judi. Perihal donasi yang sumber donasi dari situs judi *online* tidak dapat dikontrol secara langsung oleh *streamer*.⁴

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa selama *streamer* tidak memainkan permainan yang memiliki unsur judi maka bukan merupakan tindakan melanggar hukum. Donasi yang bersumber dari situs judi tidak dapat dikontrol langsung oleh

⁴ Ardwan Sulistyono, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 2 Maret, 2024, p.1.

streamer. *Streamer* hanya menerima donasi dari penggemar yang memiliki tujuan dukungan atau apresiasi setelah melihat permainan dari *game mobile legend*. *Mobile legend* bukan merupakan permainan yang bersifat perjudian.

Penulis juga mengambil pendapat dari ibu Ika Putri Harvianti mengenai *streamer* yang mendapatkan donasi pada saat *live streaming* di youtube. Pandangan hukum positif bagi *streamer mobile legend* menurut beliau bahwa donasi yang diterima oleh *streamer mobile legend* tersebut secara sukarela walaupun tujuan mereka untuk mempromosikan situs judinya.⁵

Kesimpulannya bahwa donasi yang diberikan kepada *streamer* dianggap sebagai pemberian secara suka rela. Adapun donasi yang bersumber dari situs judi bukan merupakan permintaan dari *streamer*. Donasi dari situs judi sebagai bentuk promosi yang dilakukan oleh pelaku judi melalui *live streaming*. Berdasarkan fenomena yang terjadi dalam pengamatan penulis bahwa *streamer* membatasi penonton dengan cara membanned kata-kata yang berhubungan dengan perjudian. Karena donasi yang masuk disertai dengan pesan-pesan dari pendonasi.

Dalam konteks promosi yang dilakukan oleh pemilik situs judi pada *live streaming* di youtube. Pelaku atau pemilik situs judi melakukan promosi melalui *live streaming*. Praktiknya dengan memberikan donasi melalui link yang sertakan *streamer* di kolom deskripsi. Setelah donasinya berhasil masuk, secara otomatis jumlah uang dan pesan-pesan yang akan muncul di layar *live streaming*. Pesan yang mereka taruh mengarah pada situs-situs judi *online*. Pesan-pesan yang masuk nantinya akan terlihat di layar *live streaming*. Hal ini yang dianggap sebagai bentuk promosi dan penulis mengambil pendapat dari wawancara bapak Adrian Sulistyoyo dari kepolisian bahwa *streamer mobile legend* dapat

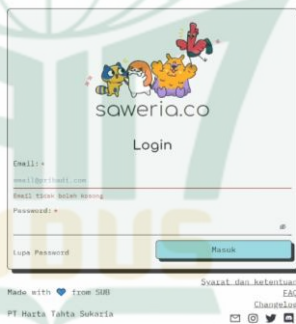
⁵ Ika Putri Harvianti, Wawancara oleh penulis, Transkrip, 6 Maret, 2024. p.2.

dikatakan tidak mempromosikan selama tidak mengakses situs judi *online*, memainkan permainan yang bersifat judi, dan tidak merespon donasi yang bersal dari pelaku judi tersebut.⁶

Dari pendapat diatas bahwa selama *streamer* tidak mengakses situs judi didalam *live streaming*, maka tidak termasuk promosi. Serta tidak merespon atau mengajak penontongnya *live streaming*nya untuk tidak mengakses situs judi tersebut. *Streamer* bahkan berupaya membatasi para pengelola situs judi *online* dengan cara memfilter kata yang ada pada platfrom Saweria. Kata-kata yang sering digunakan oleh situs judi *online* seperti gacor, slot, toto, kantor bola, dan lain-lain, berikut tatacara memfilter kata pada platfrom saweria:

1. Langkah pertama masuk atau login pada akun saweria yang sudah terdaftar.

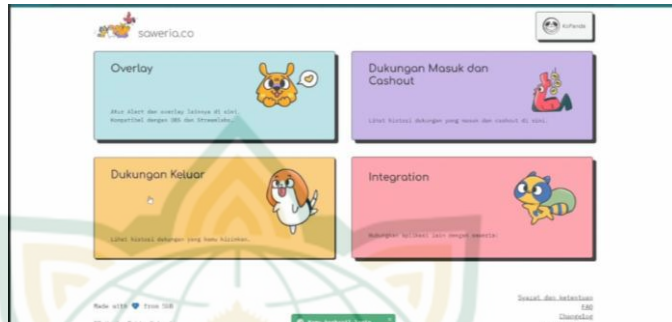
Gambar 4. 9
Profil Saweria



⁶ Ardwan Sulisty, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 2 Maret, 2024, p.1.

2. Kemudian akan masuk halaman pertama, selanjutnya klik Overlay.

Gambar 4. 10
Halaman Pertama Saweria



3. Lanjut klik Alert, kemudian pilih pada bagian filter kata yang ada tulisan pesan dukungan dan nama pendukung tidak akan ditampilkan jika mengandung kata-kata dibawah ini.
4. Langkah berikutnya masukan kata-kata yang ingin di banned seperti situs judi *online* atau kata-kata kotor lainnya, terus klik simpan kata dan selesai.

Gambar 4. 11
Halaman Saweria Untuk Memfilter Kata



Langkah memfilter kata ini dapat mengurangi atau membatasi kata-kata yang sering digunakan oleh situs judi online dalam *live streaming*. Filter kata yang di sediakan oleh Saweria merupakan langkah mencegah perkataan yang tidak di inginkan muncul pada layar *live streaming*. Karena kata-kata yang sering muncul dapat mempengaruhi mental dari *streamer*. Mecegah dari para

agen judi yang memanfaatkan media *live streaming* dalam mempromosikan situs-situs perjudian.

3. Potensi Pelanggaran Privasi yang Dihadapi Oleh Penerima Donasi Pada Live Streaming.

Jaringan internet saat ini sudah menjadi kebutuhan masyarakat, tidak hanya di gunakan untuk komunikasi juga menjadi salah satu cara donatur untuk berdonasi digital. Dimulai donasi yang dapat dilakukan melalui aplikasi, hingga pembayaran secara digital dalam aspek sosial banyak digunakan. Sistem pembayaran *online* pada awalnya dipakai dalam bidang *e-commerce*. Semakin lama metode pembayaran *online* juga banyak digunakan dalam bidang lainnya.

Seperti perkembangan sistem pembayaran pada pelaksanaannya berbasis donasi secara *online* banyak dilakukan dalam rangka untuk menolong. Dana donasi secara *online* akan semakin cepat terkumpul dari pada melakukan dengan cara *offline*. Metode pembayaran *online* seperti e-wallet sering digunakan untuk menjangkau banyak kalangan utamanya beberapa pihak yang bergerak menggunakan jaringan internet.

Donasi yang dilakukan secara *online* seperti dengan akad hadiah, namun tergantung pada maksud dan tujuan. Pemberian dapat bermakna sebagai sedekah jika tujuannya adalah murni ingin mendapatkan pahala dari Allah SWT. ada beberapa perbedaan antara ulama' terkait pendefinisian hibah, sedekah, dan hadiah. Namun pada akhirnya pemberian sesuatu kepada orang lain asal hukumnya adalah mubah (boleh). Dasar hukum hadiah terdapat hadits dari 'Aisyah yang mengkisahkan bahwasannya Rasulullah menerima hadiah dan memberi balasan kepada penerima hadiah.

وَعَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ: “كَانَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ يَقْبَلُ الْهَدِيَّةَ، وَيُنِيبُ عَلَيْهَا”. رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ

Artinya: “Dari Aisyah radiallahu anha berkata: “Adalah Rasulullah shallallahu alaihi wa sallam suka

menerima hadiah, dan membalasnya". (HR. Al-Bukhari).⁷

Penjelasan dari hadiah adalah pemberian sesuatu kepada seseorang dengan maksud untuk memuliakan atau penghargaan atas suatu prestasi dan hiburan yang diberikan. Dalam hal ini memberikan tontonan pada seseorang didunia maya seperti youtube, ketika ada seseorang yang memperlihatkan kemahirannya dalam bermain *game* dan tingkah laku kelucuan saat memainkannya. Seperti yang dilakukan oleh *streamer game mobile legend* di youtube yang mendapat hadiah lewat gift atau donasi dari penontonya.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti yang mengamati para *streamer game mobile legend* di youtube. Hal yang terjadi yakni donasi yang di dapatkan oleh *streamer* dari situs judi *online*. *Streamer* yang merasa terganggu dengan adanya donasi yang dilakukan oleh pemilik situs judi *online*. Potensi yang bisa terjadi antara lain adalah pelanggaran privasi atau pencemaran nama baik dari *streamer* tersebut.

Akibatnya *streamer* akan dianggap sebagai pelaku dari permainan judi *online* tersebut. Kenyataanya yang terjadi yakni *streamer* tidak menjalin kerja sama antara pemilik judi *online* yang berdonasi pada saat *live streaming*. Pelanggaran yang dilakukan oleh situs judi *online* kepada *streamer* yaitu terdapat pada didalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Tertuang dalam pasal 27A yang bunyinya: Setiap orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik.. Untuk tindak pidana yang

⁷ Makmur Dongoran, Hadiah dibalas Hadiah, 'HR. Bukhari', <https://www.abudzar.sch.id/index.php/konsultasi-seputar-islam/30-fiqih-ibadah/174-hadiah-di-balas-dengan-hadiah> (diakses pada tanggal 2 November 2023).

diterima pelaku terdapat dalam Pasal 45 Ayat 4 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 1 tahun 2024. Hukum bagi pelaku adalah diancam dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah).

Hubungan dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dengan donasi oleh dari situs judi *online* adalah tentang pencemaran nama baik *streamer*. *Live streaming* dari *streamer game mobile legend* yang secara tidak langsung dianggap sebagai tempat promosi situs judi *online*. Hal ini berpotensi kedalam pelanggaran privasi yang mencemari nama baik dari *streamer game mobile legend*.

Ada beberapa *streamer* di youtube yang merasa terganggu dari donasi yang dilakukan oleh pemilik situs judi *online*. Penulis mengambil 5 (lima) *streamer game mobile legend* di youtube. Kelima *streamer* tersebut yakni dengan nama panggung akun di youtube Oura, Antimage, Emperor, Luminer dan Marsya merespon dengan cara menolak serta memblokir pesan-pesan yang disampaikan oleh situs judi *online* pada saat melakukan donasi.

Streamer juga menghimbau para penontonya untuk tidak bermain judi atau mengakses situs judi *online* pada saat berdonasi pada *live streaming* di youtube. *Streamer* juga *berstatement* pada *live streamingnya* bahwa mereka tidak pernah menjalin kerjasama dengan situs judi *online*. Mereka berusaha untuk memblokir semua kata-kata yang berhubungan dengan judi *online* atau pesan-pesan yang sering di sematkan pada donasi yang masuk dari situs judi *online*.

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Praktik Donasi pada *Live Streaming Game Mobile Legend*.

Cepatnya perkembangan teknologi dari masa ke masa, mempermudah manusia dalam berkomunikasi. Teknologi komunikasi sangat dibutuhkan masyarakat guna dan memudahkan mereka dalam berinteraksi dimasa sekarang. Sejalan dengan perkembangan teknologi

komunikasi di masyarakat banyak sekali aplikasi digital yang menyediakan banyak pelayanan seperti media sosial. Media sosial ialah medium di internet yang digunakan untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja, berbagi, komunikasi bersama pengguna lainnya dan menjalin sebuah ikatan didunia virtual. Media sosial yang pada saat ini banyak diakses dan digunakan oleh masyarakat seperti tiktok, instagram, facebook, twitter, youtube dan sebagainya.⁸

Youtube merupakan salah satu situs website dimana seorang pengguna dapat memposting atau menampilkan video agar dapat dilihat dan dinikmati orang banyak. Serta mempermudah asyarakat dalam menemukan informasi, menonton, berbagai video, dan juga melakukan *live streaming*. *Live Streaming* merupakan siaran langsung, yang dilakukan oleh seseorang melakukan kegiatan dengan merekamnya secara langsung.

Streaming game sekarang banyak dilakukan oleh konten kreator diyoutube. Seperti *game online mobile legend* yang sekarang bayak di *live streamingkan* oleh konten kreator youtube. *Mobile Legend* adalah sejenis *game MOBA (Multiplayar Online Battle Arena)*. Singkatnya dapat diartikan sebagai pertempuran di dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *online*.

Streamer mobile legend pada saat melakukan *live streaming* sering kali mendapatkan donasi dari penontonya. Praktiknya dengan memberikan donasi melalui link yang disertakan streamer pada kolom diskripsi. Platfrom donasi yang sering digunakan penonton yaitu sosiabuzz atau saweria.co. Sociabuzz dan saweria.co bukan merupakan fitur *live streaming* melaikan platfrom yang menampung dana sementara dari donasi serta menjabatani *streamer* dan penonton beriteraksi secara langsung. Serta mempermudah tersampainya pesan-pesan kepada *streamer*. Donasi yang diberikan merupakan

⁸ Rahma Jannatul, 'Penerapan Akad Ju'alah Terhadap Live Gifts Sebagai Upah Dalam Live Streaming Aplikasi Digital', 1902036009, 2023.

bentuk apresiasi atau hadiah kepada *streamer*. Dasar hukum hadiah terdapat di al-qur'an dan hadis. Sesuai firman Allah didalam al-Qur'an pada surah An-Naml ayat 35-36 yang berbunyi sebagai berikut:

وَإِنِّي مُرْسَلَةٌ إِلَيْهِمْ بِحَدِيثِ فَنَاطِرَةٍ بِمَ يَرْجِعُ الْمُرْسَلُونَ ﴿٣٥﴾ فَلَمَّا جَاءَ سُلَيْمَانَ قَالَ أَتُمِدُّونَنِ بِمَالٍ فَمَا آتَانِيَ اللَّهُ خَيْرًا مِّمَّا آتَاكُمْ بَلْ أَنْتُمْ بِحَدِيثِكُمْ تَفْرَحُونَ ﴿٣٦﴾

Artinya: *Dan sesungguhnya aku akan mengirim utusan kepada mereka dengan (membawa) hadiah, dan (aku akan) menunggu apa yang akan dibawa kembali oleh utusan-utusan itu". Maka tatkala utusan itu sampai kepada Sulaiman, Sulaiman berkata: "Apakah (patut) kamu menolong aku dengan harta? maka apa yang diberikan Allah kepadaku lebih baik daripada apa yang diberikan-Nya kepadamu; tetapi kamu merasa bangga dengan hadiahmu. (Qs. An-Naml:35-36).*⁹

Hadiah dapat diartikan sebagai bentuk pemberian sesuatu kepada seseorang dengan maksud untuk memuliakan atau memberikan penghargaan atas suatu prestasi dan hiburan yang diberikan. Jadi memberikan tontonan pada seseorang didunia maya seperti youtube, ketika ada seseorang yang memperlihatkan kemahirannya dalam bermain *game* dan tingkah laku kelucuan saat memainkannya. Seperti akun youtube Oura Gaming ketika bermain *game mobile legend* yang di *live streaming* mendapat hadiah lewat gift atau donasi dari penontonya.

Hukum dalam praktik donasi pada *streamer mobile legend* pada saat *live streaming*. dalam hal ini penulis mengambil pendapat dari bapak Muhammad Arifin bahwa memberikan donasi kepada *streamer* boleh, dengan tujuan

⁹ Mushaf.id, Al Quran Online Indonesia, surah An-Naml ayat 35-36 <https://www.mushaf.id/> (diakses pada tanggal 2 November 2023).

memberikan semangat bagi para *streamer* untuk konten di youtube.¹⁰

Kesimpulannya memberikan donasi pada *streamer mobile legend* hukumnya boleh. Selama tujuan *donasi* tersebut merupakan hadiah dari penonton untuk memberikan dukungan dan apresiasi pada *streamer mobile legend*. Terdapat hadits dari ‘Aisyah yang mengkisahkan bahwasannya Rasulullah menerima hadiah dan memberi balasan kepada penerima hadiah.

وَعَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ: “كَانَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ يَقْبَلُ الْهَدِيَّةَ، وَيُثِيبُ عَلَيْهَا”. رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ

Artinya: *Dari Aisyah radiallahu anha berkata: “Adalah Rasulullah shallallahu alaihi wa sallam suka menerima hadiah, dan membalasnya”.* (HR. Al-Bukhari).¹¹

Menerima donasi pada saat *live streaming* dibolehkan seperti hadits Rasulullah yang menerima pemberina atau hadiah dari seseorang. Selanjutnya penulis mengambil pendapat dari kepolisian dan kejaksaan terkait praktik donasi pada *streamer mobile legend*. Pada wawancara dari penulis bapak Ardwan Sulistyو mengatakan bahwa praktik donasi yang terjadi hukumnya boleh selama tujuannya memberikan hadiah kepada *streamer mobile legend*.¹²

Selanjutnya pendapat dari kejaksaan ibu Ika Putri Harvianti beliau berpendapat bahwa donasi merupakan pemberian yang dilakukan seseorang secara sukarela, jadi praktik donasi hukumnya boleh.¹³ Kesimpulan dari kedua pendapat diatas bahwa praktik donasi di *live streaming* hukumnya boleh. Pada dasarnya donasi merupakan

¹⁰ Muhammad Arifin, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 24 April, 2024, p.3.

¹¹ Makmur Dongoran, Hadiah dibalas Hadiah, ‘HR. Bukhari’, <https://www.abudzar.sch.id/index.php/konsultasi-seputar-islam/30-fiqih-ibadah/174-hadiah-di-balas-dengan-hadiah> (diakses pada tanggal 2 November 2023).

¹² Ardwan Sulistyو, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 2 Maret, 2024, p.1.

¹³ Ika Putri Harvianti, Wawancara oleh penulis, Transkrip, 6 Maret, 2024. p.2.

pemberian yang dilakukan oleh seseorang secara suka rela tidak ada unsur paksaan dari pihak manapun. Tujuan donasi yang diberikan pada *streamer mobile legend* merupakan bentuk apresiasi atau hadiah dari penontonn untuk memberikan semangat melakukan *live streaming*.

2. **Analisis Penerimaan Hasil Donasi pada *Live Streaming* dalam Pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif.**

A. Hukum menerima donasi pada *live streaming* dalam pandangan Islam.

Dalam Islam terdapat syarat menerima pemberian dari seseorang seperti yang di jelaskan pada kitab *Ihya' Ulumuddin*. Diktab dijelaskan bahwa di antara etika seseorang ketika menerima pemberian adalah dengan memperhatikan 3 hal, yakni dzatiah hartanya, tujuan pemberi, tujuan penerima. Etika ketika menerima pemberian yang tidak diminta hal *pertama*, dengan cara memperhatikan dzatnya dalam kehalalan harta tersebut dan jauh dari syubhat. Apabila harta yang diberikan adalah syubhat maka seharusnya tidak diambil. *Kedua*, tujuan pemberian dapat diartikan apakah hadiah yang diberikan atas dasar sukarela bentuk apresiasi atau memiliki tujuan buruk. *Ketiga*, tujuan penerimaan ini merupakan wujud keyakinan dari streamer saat menerima pemberian dari orang lain adakah yang menandakan halal atau haram hadiah tersebut.¹⁴

Donasi yang terjadi di *live streaming game mobile legend* diyoutube bahwa *streamer* mendapatkan hadiah dari penggemar atau penontonna. Hadiah tersebut bertujuan memuliakan streamer karena telah menyajikan tontonan yang menarik. Tontonan tersebut yaitu skil dalam bermain *mobile legend*. *Mobile legend* merupakan game bergenre *multiplayer online battle arena* yang mengedepankan kerja sama tim dan juga skil

¹⁴ NU Online Jabar, Hukum Menerima Pemberian dari Hasil Judi Online, <https://jabar.nu.or.id/keislaman/hukum-menerima-pemberian-dari-hasil-judi-online-BVyQE> (diakses pada tanggal 5 Mei 2024).

individual. Penggemar terbanyak dari *game mobile legend* terdiri dari anak-anak sampai dengan remaja.

Tidak jarang mereka memberikan donasi kepada *streamer* agar dapat berinteraksi secara langsung di *live streaming*. Hal ini berarti donasi yang diterima oleh *streamer* merupakan hadiah dari penggemar setia yang merasa terhibur dengan melive streamingkan *game mobile legend*. Hadiah yang bersala dari penggemar *streamer* hukumnya boleh karena tujuannya untuk memuliakan dan tidak ada paksaan atau secara sukarela.

Penulis mengambil juga pendapat pada wawancara dari ustadz Muhammad Arifin tentang donasi yang diterima di *live streaming*, beliau berpendapat bahwa donasi atau gift hukumnya boleh. Selama jelas asal muasalnya dan didapat dari pekerjaan yang halal. Kesimpulannya bahwa donasi hukumnya boleh selama jelas asal muasalnya dan didapatkan dari pekerjaan yang halal atau tidak melanggar hukum.¹⁵

Kesimpulannya bahwa donasi yang diterima oleh *streamer* pada saat *live streaming* hukumnya boleh, selama jelas asal muasalnya. *Streamer mobile legend* yang menerima donasi dari penggemar atau penonton setia, serta pesan-pesannya mendukung *streamer* hukumnya boleh untuk menerima donasi tersebut. Selanjutnya dalam pengamatan penulis donasi yang diterima oleh *streamer* terdapat juga dari yang haram. Contoh yang haram yang diterimas *streamer* adalah donasi yang dilakukan oleh pemilik situs judi *online* pada saat *live streaming*.

Fenomena yang terjadi pada *streamer* yakni ketika didonasi oleh situs judi *online*, maka hukumnya haram jika menerimanya. Judi dilarang dalam islam, begitu juga dengan uang yang bersumber dari judi haram seperti yang dijelaskan di

¹⁵ Muhammad Arifin, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 24 April, 2024, p.3.

Al-Qur'an pada surah Al-Maidah ayat 90-91 berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ
الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۗ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu), (QS Al-Maidah (5:90-91)).¹⁶

Disimpulkan dari surah di atas bahwa larangan meminum khamr dan berbuat judi merupakan perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan yang akan melahirkan permusuhan, kebencian, serta akan melalaikan dalam mengingat Allah dan melaksanakan salat. Jadi islam melarang kita melakukan judi dan menerima uang dari hasil perjudian. Uang donasi yang di dapat *streamer* pada saat *live streaming* terdapat juga dari situs judi *online*, maka haram hukumnya jika digunakan. Menurut pendapat dari Ustadz Muhammad Arifin pada wawancara penulis bahwa uang donasi dari situs judi hukumnya haram, di Al-Qur'an dijelaskan haramnya judi dan uang hasil

¹⁶ Mushaf.id, Al Quran Online Indonesia, Surah Al-Maidah ayat 90-91, <https://www.mushaf.id/> (diakses pada tanggal 20 Oktober 2023).

judi. Di Indonesia melarang judi dan segala permainan yang mengadakan judi atau untung-untungan atau mengundi nasib dengan bermain judi.¹⁷

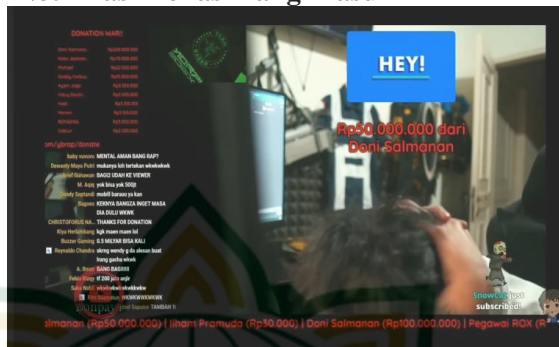
Jadi donasi yang di dapat oleh *streamer game mobile legend* pada saat *live streaming* yang bersumber dari situs judi *online* hukumnya haram. Seperti yang di jelaskan di Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 90-91. Maka *streamer* harus membedakan atau memilah uang yang didapatkan dari donasi. Adapun cara membersihkan uang yang tercampur dari yang halal dan haram. Penulis mengambil pendapat dari ustadz Muhammad Arifin bahwa tercampurnya uang judi dengan uang yang halal, ikhtiyar yang bisa dilakukan dan semoga Allah memaafkannya dengan cara memberikan sebagian harta kepada anak yatim atau orang yang membutuhkan. Hal ini merupakan bentuk mencuci harta dari hal-hal yang haram.¹⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa uang yang tercampur dari yang halal dan haram dapat kita bersihkan dengan cara memberikan Sebagian harta kita kepada anak yatim. Hal ini merupakan bentuk ikhtiar kita agar terhindar dari uang-uang yang haram. Merujuk pada fenomena donasi dari situs judi *online* pada *streamer mobile legend*. *Streamer* dapat memperhatikan notifikasi sumber dan jumlah donasi donasi yang masuk. Berikut contoh notifikasi yang donasi yang masuk:

¹⁷ Muhammad Arifin, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 24 April, 2024, p.3.

¹⁸ Ibid.

Gambar 4. 12
Notifikasi Donasi Yang Masuk



Setiap donasi yang masuk akan terlihat di layar *live streaming* dan nantinya *streamer* dapat memperhatikan sumber-sumber donasi tersebut. *Streamer* dapat membedakan donasi yang dari penonton atau penggemar dan donasi yang bersumber dari situs judi *online*.

- B. Hukum menerima donasi pada *live streaming* dalam pandangan hukum positif.

Streamer yang melakukan *live streaming* di youtube yang menampilkan atau memperlihatkan kelihaiannya dalam bermain *game*. Khususnya pada *game mobile legend* merupakan streategi dari *streamer* untuk menarik minat penonton dan bertujuan untuk menghibur penonton di *live streaming*. Menurut pandang hukum positif hal ini tidak merupakan pelanggaran hukum bahkan termasuk kedalam pekerjaan menghibur orang diwaktu istirahat. Pekerjaan *streamer* di Indonesia diperbolehkan selama konten tidak mengarah kepada kegiatan yang melanggar hukum.

Streamer yang berhasil menarik perhatian penonton dalam *live streaming*, maka akan banyak pula penoton yang melihatnya dalam bermain *game*. Seperti *streamer game mobile legend* yang memiliki penonton banyak di *live streaming* biasanya memicu penonton untuk dapat bisa berinterkasi sengan *streamer* tersebut. Cara beriteraksi yaitu dengan cara

berdonasi kepada *streamer*. Dari donasi tersebut nantinya dapat mencantumkan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada *streamer*. Donasi yang diberikan akan terpampang di layar *live streaming* beserta pesan-pesan yang tercantum.

Donasi yang diterima oleh *streamer* menurut pandangan hukum positif hukumnya boleh menggunakannya, karena donasi tersebut merupakan pemberian secara suka rela dan bertujuan memuliakan *streamer* tersebut. *Streamer* tidak memaksa atau meminta kepada penontonya untuk berdonasi pada saat mereka *live streaming*. Donasi tersebut dianggap sebagai bentuk apresiasi dari penonton atas hiburan yang diperlihatkan pada *live streaming*.

Berdasarkan pengamatan dari penulis terdapat juga donasi yang diterima oleh *streamer* dari situs judi *online*. Donasi yang masuk dari *live streaming* yang bersumber dari agen-agen situs judi *online* bukan merupakan permintaan dari *streamer game* tersebut. *Streamer* tidak memiliki hubungan khusus atau kerjasama dengan agen situs judi *online*.

Selanjutnya penulis mengambil pendapat dari bapak Ardwan Sulistyو selaku intel di polsek Sulang Rembang berpendapat bahwa penerima donasi dari situs judi *online* pada *streamer mobile legend* tidak melanggar hukum ketika menerima donasi dari situs judi *online*, karena donasi tersebut dianggap sebagai hadiah.¹⁹

Jadi dari pendapat beliau dapat disimpulkan bahwa menerima donasi dari situs judo *online* tidak termasuk melanggar hukum. Donasi tersebut merupakan pemberian secara suka rela dan *streamer* tidak mengharuskan penonton *live streamingnya* memberika donasi. Permainan yang dimainkan oleh *streamer* tidak seperti game judi online pada umumnya. Game judi *online* biasanya menggunakan

¹⁹ Ardwan Sulistyو, Wawancara Oleh Penulis, Transkrip. 2 Maret, 2024, p.1.

saldo terlebih dahulu untuk dapat memainkannya. Sedangkan *streamer* hanya memainkan *game mobile legend* yang tidak menggunakan saldo untuk dapat memainkannya hanya menggunakan memerlukan jaringan internet dan handphone.

Selanjutnya pendapat dari kejaksaan tentang hukum menerima donasi dari situs judi *online* ibu Ika Putri Harvianti pada wawancara bahwa donasi yang diterima oleh *streamer mobile legend* dari situs judi *online* bukan merupakan tindak melanggar hukum. Karena *streamer* tidak meminta atau mengharuskan penonton berdonasi pada saat *live streaming* dan tidak ada kerja sama antara pelaku situs judi *online*.²⁰

Kesimpulannya bahwa *streamer mobile legend* hanya menerima donasi dari penontonya. Perihal donasi dari situs judi bukan merupakan permintaan dari *streamer*, serta tidak menjalin kerja sama dengan pemilik dari situs judi tersebut. *Streamer* hanya bermain *game mobile legend* dan memperlihatkan kepada penggemarnya. Dengan cara *live streaming game mobile legend* di youtube. Adapun donasi yang masuk di *live streaming* merupakan bentuk apresiasi atau hadiah dari penonton atas hiburan yang diberikan oleh *streamer mobile legend*.

3. **Analisi Potensi Pelanggaran Privasi yang Dihadapi Oleh Penerima Donasi Pada *Live Streaming*.**

Streamer yang memiliki penonton banyak beserta sudah di kenala oleh penggemar dari *game mobile legend* di Indonesia sering kali mendapatkan donasi. Sumber donasi yang didapatkan *streamer mobile legend* dari penggemar atau penonton setia *live streaming*. Mereka berdonasi bertujuan agar dapat berinteraksi secara langsung dengan *streamer game mobile legend*. Donasi yang diberikan sebagai bentuk apresiasi atau hadiah yang diberikan oleh penggemar atau penonton kepada *streamer* pada saat *live streaming*.

Adapun juga donasi yang didapatkan *streamer mobile legend* dari situs-situs judi *online* pada saat *live streaming*.

²⁰ Ika Putri Harvianti, Wawancara oleh penulis, Transkrip, 6 Maret, 2024. p.2.

Pemilik situs judi ini memanfaatkan penonton dari *live streaming* untuk mempromosikan situs judi *online* tersebut. Khususnya *streamer game mobile legend* yang memiliki penonton yang banyak. Contoh *streamer mobile legend* yang menjadi korban donasi situs judi *online* pada saat *live streaming* diyoutube. *Streamer* dengan nama panggung diyoutube seperti Oura, Antimage, Emperor, Luminer dan Marsya. Kelima *streamer* ini menjadi korban promosi dari pemilik situs judi *online*. Hal ini berpotensi pelanggaran privasi yang dilakukan oleh situs judi *online*.

Live streaming yang seharusnya digunakan untuk hiburan serta dapat berinteraksi dengan penonton menjadi tempat promosi situs judi *online*. Pelanggaran yang dilakukan oleh situs judi *online* kepada *streamer* yaitu terdapat pada didalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Tertuang dalam pasal 27A yang bunyinya: Setiap orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik. Untuk tindak pidana yang diterima pelaku terdapat dalam Pasal 45 Ayat 4 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 1 tahun 2024. Hukum bagi pelaku adalah diancam dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah).²¹

Menurut pendapat dari kepolisian untuk Perlindungan Data Privasi pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi sebagai wujud komitmen negara dalam menjaga hak privasi dan keamanan informasi setiap individu. Data pribadi terdiri atas 2 jenis yaitu:

²¹ Republik Indonesia. 'Pasal 25 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik', 190185, 2024, 39

1. Data spesifik yang mencakup informasi tentang kesehatan, biometrik, genetika, catatan kejahatan, data anak, data keuangan, dan/atau data lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;

2. Data umum yang mencakup informasi tentang nama lengkap, jenis kelamin, kewarganegaraan, agama, status perkawinan, dan/atau data pribadi yang dikombinasikan mengidentifikasi seseorang.

Berdasarkan data-data yang terkandung dalam Undang-Undang Republik Indonesai Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi menurut bapak Ardwian Sulistyو tidak diperlukan karena tidak ada penyebaran data pribadi yang dilakukan oleh pemilik dari situs judi online. melaikan hanya donasi yang diberika sembari mencantumkan pesan-pesan yang berhubungan dengan judi online. Kesimpulannya bahwa perlindungan data pribadi tidak diperlukan karena situs judi tersebut tidak menyebarkan data pribadi dari streamer.

Potensi dilaporkanya kepada kepolisi terkait dengan ketidak nyaman dari *streamer* yang *live streamingnya* dijadikan tempat promosi situs judi *online*. Kelima *streamer game mobile legend* di youtube yaitu Oura, Antimage, Emperor, Luminer dan Marsya merespon dengan menolak dan menghimbau untuk tidak mengakses situs judi *online* tersebut. Respon yang dilakukan *streamer* dengan cara memfilter kata-kata yang berhubungan denga situs judi *online* ketika muncul pada saat donasi diberikan. Potensi dilaporkanya kepada penegak hukum yaitu kepolisian atas fenomena yang terjadi di *live streaming*.

Penulis mengambil pendapt dari kepolisain bapak Ardwian Sulistyو pada saat wawancara beliau berpendapat bahwa untuk penangkapan dari situs judi *online*. Hal ini sulit untuk dilakukan karena situs judi *online* bukan lagi diranah nasiaonal, akan tetapi sudah masuk pada ranah internasional. Situs judi *online* yang marak menyebar dimasyarakat berasal dari luar negeri. Diluar negeri seperti Amerika, Hongkong, Singapura dan masih banyak lagi. Judi dinegara lain itu hukumnya legal atau boleh

dilakukan dan ini menghambat kepolisian dalam melakukan penangkapan.

Jadi kesimpulannya bahwa penangkapan kepada pemilik situs judi *online* terhambat dengan adanya peraturan yang berbeda. Situs judi *online* kebanyakan dari luar negeri yang mana judi boleh dilakukan, sedangkan judi di Indonesia dilarang. Larang judi dalam hukum positif di Indonesia diatur dalam Pasal 303bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama 4 tahun atau pidana denda paling banyak Rp10 juta:
 - a. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303;
 - b. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.²²

²² Sugiarto, Penerapan Pasal 303 Kitab UndangUndang Hukum Pidana Tentang Perjudian, Christy Prisilia Constansia Tuwo, 4.1 (2016), 1–23.