

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP STREAMER ATAS KERUGIAN YANG DITIMBULKAN AKIBAT PROMOSI JUDI ONLINE PADA PLATFORM STREAMING

Made Mahadiv Kaysha Wirawan, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: gusde1700077@gmail.com

Made Nurmawati, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: made_nurmawati@unud.ac.id

DOI: KW.2025.v14.i08.p1

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya riset ini adalah untuk menelisik ketidakpastian upaya perlindungan hukum terhadap streamer sebagai pelaku usaha di bidang seni (content creator), terhadap tindakan oknum judi online yang tidak beritikad baik di dalamnya dengan mempromosikan situs perjudian online. Dalam riset ini menggunakan metode penelitian normatif dengan pendekatan perundang-undangan (the statute approach) dan pendekatan kasus (case approach). Hasil riset ini menunjukkan di dalam upaya perlindungan hukum kepada streamer didalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen tergolong kabur yang dimana pada Pasal 6 huruf b undang-undang tersebut terkhusus pada frasa "perlindungan hukum" yang diperkuat dengan tidak adanya penjelasan signifikan maupun aturan lebih lanjut mengenai perlindungan hukum yang seyogyanya diberikan kepada streamer selaku pelaku usaha serta dalam UUPK hanya berfokus kepada konsumen sehingga posisi Streamer dalam hal ini tergolong lemah, Dengan demikian dapat diberlakukan asas "Lex specialis derogate legi generalis" didalam pertanggungjawaban yang dilimpahkan kepada oknum judi online atas kerugian yang dialami streamer.

Kata Kunci: Streamer, judi, perlindungan hukum

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine the uncertainty of legal protection efforts for streamers as business actors in the arts (content creators), against the actions of online gambling individuals who do not have good intentions in promoting online gambling sites. This research uses normative research methods with a statutory approach and a case approach. The results of this research show that legal protection efforts for streamers in Law Number 8 of 1999 concerning Consumer Protection are relatively vague, where in Article 6 letter b of the law, specifically the phrase "legal protection" is strengthened by the absence of significant explanations or regulations. further regarding the legal protection that should be given to streamers as business actors and in the UUPK it only focuses on consumers so that the position of streamers in this case is relatively weak. Thus, the principle of "Lex specialis derogate legi generalis" can be applied in the responsibility delegated to online gambling individuals for losses experienced by streamers.

Keywords: Streamer, gambling, legal protection

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dunia yang semakin pesat yang berjalan seiring dengan munculnya era digitalisasi menyebabkan banyak sektor-sektor yang dahulu menjalankan kegiatannya berbasis luring beranjak menjadi berbasis daring. Permainan berbasis daring atau lebih dikenal dengan istilah “*game online*” merupakan salah satu contoh digitalisasi pada sektor teknologi. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses dan dimainkan secara bersamaan oleh orang banyak melalui perantara jaringan internet dengan *platform* seperti konsol *game*, komputer pribadi (PC), maupun *smartphone* sebagai perantaranya.¹ Kemudahan akses *game online* selanjutnya membuat *game online* ini menjadi sangat populer di masyarakat dan dimainkan oleh hampir seluruh kalangan usia. Seiring berjalannya waktu, keberadaan *game online* seperti *Mobile Legends*, *Player Unknown Battlegrounds* (PUBG), *Valorant*, *Teamfight Tactic*, dan lain sebagainya tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi/hiburan saja, namun pula sebagai ajang olahraga elektronik (*e-sport*).

Olahraga elektronik (*e-sport*) merupakan salah satu bagian dari olahraga prestasi berdasarkan ketentuan Pasal 21 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan. Menurut Pasal 1 angka 12 undang-undang tersebut, yang dimaksud dengan olahraga prestasi yakni “*olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan*”. Selain masuk kedalam sektor keolahragaan, *game online* juga masuk kedalam sektor ekonomi kreatif sebagaimana disebutkan dalam Pasal 2 ayat (2) Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2019 tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bahwa “*ruang lingkup Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi subsektor aplikasi, game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, serta televisi dan radio*”. Dengan pemanfaatan tersebut, banyak masyarakat yang kemudian berprofesi sebagai pemain profesional (*pro-player*), pembuat konten (*content creator*), maupun *streamer* permainan daring (*game online*).

Dalam pelaksanaannya, baik pemain profesional (*pro-player*), pembuat konten (*content creator*), maupun *streamer game online* merupakan profesi yang saling berhubungan satu sama lainnya. *Streamer game online* pada dasarnya merupakan seorang pembuat konten (*content creator*) dalam bidang penyiaran konten yang dimana *streamer* ini umumnya berasal dari mantan pemain profesional (*pro-player*) yang sudah berhenti dari kancah olahraga elektronik (*e-sport*). Menurut Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015, profesi *streamer* dapat dikategorikan sebagai pekerjaan bebas dengan klasifikasi usaha nomor 90002 yakni kegiatan pekerja seni. Selain itu, *streamer* dapat pula dikategorikan sebagai pelaku usaha karena menjual kontennya sebagai sumber penghasilan dimana menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang dimaksud dengan pelaku usaha yakni “*Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian penyelenggaraan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi*”. *Streamer* dengan konten *game online* menampilkan situasi dan kondisi saat *streamer* bermain *game online* tersebut yang disertai interaksi dengan penonton pada saat yang bersamaan (*live*).

¹ Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27, No. 2 (2019): 149-158.

Dalam menjalankan profesinya, *streamer* umumnya akan menyajikan konten yang berisikan *tips and tricks* dalam bermain *game online* yang dimana dengan kegiatan *streaming* yang dilakukannya tersebut, *streamer* dapat memperoleh pendapatan sekaligus meningkatkan popularitasnya dengan pembawaan dan *personal branding* tersendiri yang menjadi ciri khas *streamer* tersebut.

Kegiatan *streaming game online* umumnya banyak dilakukan dalam platform digital seperti *youtube*, *twitch*, dan platform sejenis lainnya. Pada saat kegiatan *streaming game online* berlangsung, *streamer* dapat memperoleh dukungan dari penonton/penggemarnya berupa pesan teks, *emoticon*, maupun dukungan finansial berupa uang donasi yang diperantarai oleh platform *saweria.co*. *Saweria.co* merupakan platform yang memungkinkan para *streamer* untuk mendapatkan dukungan finansial berupa donasi dari penonton/penggemarnya yang merupakan kegiatan berbasis penggalangan dana dengan tujuan untuk membantu mendukung para *streamer* dalam meningkatkan produksi konten-konten yang berkualitas. Secara sederhana, cara kerja dari platform *saweria.co* adalah ketika *streamer* mendapat donasi dari penonton/penggemarnya, dalam konten *streaming* akan muncul notifikasi yang berisikan pesan teks dan nominal donasi yang diberikan. Dilihat dari tata cara penyalurannya, dukungan finansial dalam platform *saweria.co* dapat dikatakan sebagai kegiatan *crowdfunding* yang lebih tepatnya yaitu kegiatan *donation based crowdfunding*. *Donation Based Crowdfunding* merupakan urun dana dari masyarakat yang bertujuan untuk sosial dan amal dengan internet dan platform sebagai perantaranya.² Dalam pengaturan hukumnya, definisi *crowdfunding* di Indonesia dipersamakan dengan pengumpulan uang/barang dimana definisi pengumpulan uang/barang diatur dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1961 Tentang Pengumpulan Uang Atau Barang yang menjelaskan bahwa “yang diartikan dengan pengumpulan uang atau barang dalam undang-undang ini ialah setiap usaha mendapatkan uang atau barang untuk pembangunan dalam bidang kesejahteraan sosial, mental/agama/kerokhaniaan, kejasmanian dan bidang kebudayaan”. Dalam pelaksanaannya, penonton/penggemar *streamer* sebagai pihak donator tidak memperoleh imbalan dari donasi yang telah ia berikan kepada *streamer* sebagai pihak penerima donasi yang umumnya merupakan tindakan yang dilakukan atas dasar simpati.

Dalam pelaksanaan *streaming game online*, *streamer* umumnya akan mengkoneksikan konten *live streaming* yang dilakukannya pada platform *Saweria.co* ke platform *Youtube* untuk menggaet lebih banyak penonton. Penayangan konten pada platform *Youtube* menggunakan sistem *google adsense* pada proses jual-beli kontennya. *Google adsense* merupakan suatu program kerjasama periklanan dengan pembuat konten (*content creator*) melalui media internet yang diselenggarakan oleh *google* dengan menggunakan sistem *pay per click* (PPC) atau dikenal pula dengan sistem bayar per klik dalam perolehan keuntungannya.³ Hal tersebut menyebabkan antara *streamer* dan penonton/penggemarnya memiliki hubungan hukum sebagai pelaku usaha dan konsumen.

² Budiman, Thommy, dan Octora, Rachel. “Perlindungan Hukum Bagi Donatur dalam Kegiatan Donation Based Crowdfunding Secara Online.” *Jurnal Kertha Patrika* 41, No.3 (2019): 222-237.

³ Prasetyo, Cahyo Bangun, dan Kusumawati, Andriani. “Pengaruh Vlog Sebagai Electronicword Of Mouth Terhadap Minat Beli Dan Dampaknya Terhadap Keputusan Pembelian (Survei kepada Konsumen yang Menonton Video YouTube Channel “FARIS KOTA MALANG” pada Kuliner Malang).” *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* 62, No.1 (2018): 118-126.

Dunia *streaming game online* di Indonesia dewasa ini sedang mengalami dinamika yang signifikan. Hal tersebut disebabkan karena beredarnya kabar miring tentang *streamer-streamer game online* yang mendapat donasi atau lebih dikenal dengan istilah “disawer” oleh oknum-oknum judi *online*. Salah satu contoh promosi terselubung judi *online* pada platform *streaming* yakni kasus yang terjadi pada *streamer* bernama Eko Julianto dalam *channel youtube* pribadi-nya yakni Oura Gaming yang video cuplikannya diunggah oleh akun *youtube* @SaiyanMage_. Dalam cuplikan video tersebut, diperlihatkan bahwa selama *streamer* Eko Julianto melakukan *live streaming game online* terdapat notifikasi donasi sebesar Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah) dari *username* Saweria.co atas nama LIGA5000 yang disertai pesan teks “SALAM GACOURRR LIGA5000 !!”. Dalam video tersebut, dapat terlihat indikasi promosi judi *online* yang ditandai dengan isi pesan teks yang dikirimkan bersamaan dengan donasi yang diberikan serta diperlihatkan pula reaksi *streamer* Eko Julianto atas donasi tersebut tampak tidak nyaman dan memperlihatkan penolakan. Dengan terjadinya hal tersebut, keamanan dan kenyamanan *streamer* dalam melakukan *streaming* dirasa terancam dimana reputasi dan popularitas yang sudah dibangun oleh *streamer* berpotensi mengalami penurunan akibat hilangnya kepercayaan penonton/penggemar. Hal tersebut dapat diperkeruh kembali bilamana berita terkait konten muatan dalam *live streaming streamer* Eko Julianto tersebar luas sampai ke masyarakat umum yang akan berdampak pada hilangnya profesi yang digeluti oleh *streamer* bersangkutan.

Terkait promosi terselubung judi *online*, dapat dilihat bahwa oknum judi *online* memanfaatkan fitur yang ada pada platform Saweria.co dalam mempromosikan situs-situs judi *online*-nya. Hal tersebut menyebabkan konten dari *streamer* bermuatan tentang perjudian. Tindak perjudian baik secara *offline* maupun *online* di Indonesia merupakan kegiatan yang ilegal. Di Indonesia, larangan tindak perjudian diatur dalam Pasal 426 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Cipta Kerja yang menjelaskan bahwa “Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin: menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian; menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian”. Selain itu, *streamer* sebagai pelaku usaha juga memiliki hak yang harus dilindungi khususnya sebagaimana yang tertera dalam Pasal 6 huruf b yang menerangkan bahwa “hak untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik”.

Penulisan artikel ini merujuk pada penelitian terdahulu dari Ignatius Yosanda Nono, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Saputra pada Jurnal *Analogi Hukum* tahun 2021 dengan judul “Penegakan Hukum terhadap Selebgram Yang Mempromosikan Situs Judi Online” yang membahas tentang sanksi-sanksi apa saja yang dapat diterima oleh suatu individu yang secara terang mempromosikan perjudian.⁴ Selain itu, penelitian ini juga merujuk pada penelitian dari Nur Kholis Majid dan Ali Maskur pada Jurnal *Lex et Ordo* tahun 2023 dengan judul “Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online” yang membahas tentang legalitas promosi judi *online* dan pertanggungjawaban hukum

⁴ Nono, Ignatius Yosanda, Dewi, A. A. Sagung Laksmi, dan Saputra, I Putu Gede. “Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online.” *Jurnal Analogi Hukum* 3, No.2 (2021): 235-239.

selebgram dalam promosi judi *online* dalam melindungi konsumen serta mencegah perjudian tidak sehat.⁵ Kedua penelitian diatas berfokus pada *selebgram* sebagai subjek penelitian serta hanya membahas sanksi kepada *selebgram* dan perlindungan hukum terhadap konsumen saja. Apabila dibandingkan dengan kedua penelitian diatas, perbedaan dalam penelitian ini adalah fokus pembahasan pada *streamer* sebagai subjek hukum serta upaya perlindungan terhadap *streamer* dan pertanggungjawaban oknum judi *online* bilamana terjadi kerugian yang dialami oleh *streamer*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap *streamer* yang mengalami kerugian akibat promosi terselubung judi *online* pada platform *streaming*?
2. Bagaimana pertanggungjawaban oknum judi *online* terhadap kerugian *streamer* atas promosi terselubung judi *online* pada platform *streaming*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap *streamer* yang mengalami kerugian akibat promosi terselubung judi *online* pada platform *streaming*.
2. Untuk mengetahui pertanggungjawaban oknum judi *online* terhadap kerugian *streamer* atas promosi terselubung judi *online* pada platform *streaming*.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif yang berfokus pada penyelarasan doktrin-doktrin hukum dengan norma hukum dan konsepsi hukum yang ada sebagai dasar pemikiran dalam mengatasi suatu isu. Penelitian ini mengaplikasikan metode pendekatan undang undang (*statue approach*) serta pendekatan kasus (*case approach*)⁶, di dalam memeriksa suatu norma/ketentuan hukum yang memiliki relevansi dengan isu hukum yang diangkat penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan, lalu di dalam menelaah situasi yang konkrit terhadap isu yang ada menggunakan pendekatan kasus. Dengan kolaborasi Antara kedua pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman secara menyeluruh terhadap isu yang dikaji.⁷ Penelitian ini mengacu pada Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Cipta Kerja, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta *term and conditions* platform Saweria.com. Disamping itu, penelitian ini juga menggunakan bahan hukum sekunder berupa kepustakaan, yaitu jurnal, literature, serta internet. Bahan-bahan tersebut dipadukan dengan teknik pengumpulan *snowball method*. Teknik tersebut bertujuan untuk mengamati, menelaah, dan meneliti isu tentang perlindungan terhadap *streamer* sebagai media promosi dengan peraturan perundang-undangan yang ada serta memiliki relevansi dengan isu tersebut. Dengan demikian bahan hukum terkumpul, lalu dianalisis dan diolah menggunakan teknik analisis bahan hukum, serta diolah kembali dan ditampilkan kembali kedalam bentuk yang deskriptif dan berisikan kesimpulan dari penelitian terhadap isu yang diangkat tentang perlindungan hukum terhadap *streamer* yang dijadikan media promosi oleh oknum judi *online* dan bagaimana

⁵ Majid, Nur Kholis, dan Maskur, Ali. "Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online." *Jurnal Lex et Ordo* 1, No.1 (2023): 68-74.

⁶ Diantha, Pasek. *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum* (Jakarta, Prenada Media Grup, 2017), 12.

⁷ Marzuki, P. M. *Penelitian Hukum Edisi Revisi* (Jakarta, Kencana, 2017), 137.

pertanggungjawaban dari oknum judi online terhadap kerugian yang dialami oleh *streamer*.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1 Perlindungan Hukum Terhadap *Streamer* Yang Mengalami Kerugian Akibat Promosi Terselubung Judi Online Pada Platform Streaming

Atensi masyarakat terhadap keberadaan *game online* yang sangat besar menyebabkan *game online* ini menjadi opsi hiburan bagi sebagian besar masyarakat di tengah padatnya aktivitas kehidupan. Dalam kesempatan tersebut, tidak sedikit masyarakat yang memanfaatkan atensi terhadap *game online* menjadi sebuah lapangan pekerjaan yang salah satunya yaitu menekuni profesi sebagai *streamer game online*. Di Indonesia, profesi *streamer* dapat dikategorikan sebagai pekerja seni (menurut Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015) serta pelaku usaha (menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen). Sebagai pekerja seni, *streamer* menghasilkan karya-karya visual yang dapat ditonton dan dinikmati oleh penontonnya.⁸ Selanjutnya, sebagai pelaku usaha, *streamer* dikatakan memproduksi suatu karya-karya tersebut yang selanjutnya dipertontonkan kepada penonton yang dimana dari kegiatan tersebut *streamer* akan memperoleh suatu penghasilan seperti halnya penyanyi maupun musisi.⁹

Keterlibatan oknum judi online dalam kegiatan *donation based crowdfunding* pada kegiatan *streaming* menggunakan platform Saweria.co dapat diidentifikasi dari kedudukan oknum tersebut terhadap *streamer* yang diperantarai oleh platform Saweria.co. Dalam *term and conditions* platform Saweria.com, baik *streamer* maupun oknum judi online sama-sama merupakan pihak pengguna layanan, namun kedudukan keduanya selanjutnya dibedakan berdasarkan perannya dalam menggunakan layanan platform Saweria.co tersebut. Berdasarkan *term and conditions* platform Saweria.com, dijelaskan bahwa yang disebut dengan *streamer* yaitu "*streamer adalah Pengguna dan/atau calon penerima dukungan yang telah terdaftar dan memiliki halaman di Saweria.co atau menggunakan platform Saweria.co dengan cara apapun untuk menerima dukungan, menerima pesan dukungan, menampilkan karya, dan fitur lainnya pada Halaman Streamer*". Sedangkan oknum judi online merupakan individu yang didefinisikan sebagai *supporter* dimana bahwasannya *supporter* didefinisikan sebagai "*supporter adalah pendukung, baik yang sudah terdaftar di Saweria.co dan memiliki akun atau yang belum memiliki akun. supporter menggunakan situs Saweria.co untuk memberi dukungan dan menikmati karya yang ditawarkan oleh streamer*". *Terms and conditions* sendiri merupakan kontrak baku yang disediakan oleh penyedia jasa untuk konsumennya. Dalam kaitannya dengan penggunaan platform Saweria.co selaku penyedia jasa, bilamana *term and conditions* penggunaan platform telah disetujui oleh pengguna layanan maka baik *streamer* maupun *supporter* secara langsung berkewajiban untuk mematuhi seluruh isi dari *term and conditions* platform bersangkutan.

Dalam hal kerugian *streamer* atas promosi terselubung judi online yang dilakukan oleh oknum judi online dalam pelaksanaan *streaming*, perlindungan hukum yang dapat diberikan yakni perlindungan hukum preventif atau perlindungan dengan mencegah terjadinya suatu permasalahan dan perlindungan hukum represif atau perlindungan dengan menerapkan sanksi atas pelanggaran yang terjadi. Dalam hal perlindungan preventif, dapat dilihat ketentuan Pasal 6 huruf b Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang menyebutkan hak pelaku usaha bahwa "*hak*

⁸ Zaky, Daffa Mumtaz, dan Wijaya, Suparna. "Penggalian Potensi Pajak Penghasilan Atas Streamer Nimo Tv." *Jurnalku* 2, No.2 (2022): 204-216.

⁹ *Ibid*

untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik". Sebagai pelaku usaha, berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, *streamer* hanya diberikan perlindungan preventif berupa pemberian hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen berdasarkan Pasal 6 huruf c undang-undang tersebut. Perlindungan hukum dalam undang-undang tersebut lebih banyak menekankan pada perlindungan terhadap konsumen yang dimana ketentuannya hanya memuat larangan kepada pelaku usaha dalam menjalankan usahanya. Ketentuan larangan kepada konsumen tidak diatur dalam undang-undang tersebut bahkan terkait perbuatan tidak beritikad baik yang dilakukannya. Selain itu, ketentuan hak atas pembelaan diri dalam Pasal 6 huruf c merupakan hak yang akan timbul setelah terjadinya suatu sengketa antara pelaku usaha dan konsumen. Hal tersebut selanjutnya menimbulkan kekaburan norma (*vague norm*) pada ketentuan Pasal 6 huruf b undang-undang tersebut terkhusus pada frasa "perlindungan hukum" yang diperkuat dengan tidak adanya penjelasan signifikan maupun aturan lebih lanjut mengenai perlindungan hukum yang seyogyanya diberikan kepada *streamer* selaku pelaku usaha.

Dalam ketentuan kewajiban konsumen pada undang-undang tersebut, klausula yang mendekati untuk dapat diartikan dan dijadikan dasar terkait perbuatan promosi terselubung judi *online* oleh oknum judi *online* selaku penonton hanyalah ketentuan Pasal 5 huruf b dimana dijelaskan bahwa "beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa". Namun demikian, ketentuan pasal tersebut tidak dapat secara langsung diterapkan sebagai dasar pemberian perlindungan preventif kepada *streamer* selaku pelaku usaha karena "beritikad baik" yang dimaksud dalam klausula pasal tersebut merupakan tindakan yang dicerminkan dalam "transaksi pembelian barang/jasa" saja. Pembelian yakni sebuah transaksi belanja dengan menggunakan uang untuk mendapatkan produk yang dijual.¹⁰ Melihat pada pengertian pembelian tersebut, pemberlakuan sistem jual-beli konten pada platform *streaming* umumnya tidak secara langsung menggunakan uang sebagai alat untuk memperoleh barang/jasa seperti halnya pada platform *streaming Youtube* yang menggunakan *google adsense* sebagai sistem jual-beli kontennya.¹¹ Selain itu, definisi dari konsumen dalam undang-undang tersebut tidak menyatakan bahwa konsumen merupakan orang yang mendapatkan barang/jasa dengan cara pembelian secara langsung menggunakan uang sebagai mediana melainkan menjelaskan bahwa definisi konsumen yaitu "konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan".

Dalam hal promosi terselubung judi *online*, oknum judi *online* telah menyimpang dari pemberlakuan asas itikad baik (*good faith*) berdasarkan Pasal 1338 KUHPerdara dalam hubungan keduanya sebagai produsen dan konsumen suatu karya visual. Menurut Subekti, asas itikad baik (*good faith*) diartikan sebagai pelaksanaan perjanjian dengan mengutamakan norma kepatutan dan kesusilaan dalam penerapannya.¹² Modus

¹⁰ Nurhayati, Ana Naela, Josi, Ahmad, dan Hutagalung, Nur Aini. "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih." *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)* 7, No.2 (2017): 13-23.

¹¹ Prasetyo, Cahyo Bangun, dan Kusumawati, Andriani. "Pengaruh Vlog Sebagai Electronicword Of Mouth Terhadap Minat Beli Dan Dampaknya Terhadap Keputusan Pembelian (Survei kepada Konsumen yang Menonton Video YouTube Channel "FARIS KOTA MALANG" pada Kuliner Malang)." *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* 62, No.1 (2018): 118-126.

¹² Sinaga, Niru Anita. "Peranan Asas Itikad Baik dalam Mewujudkan Keadilan Para Pihak Dalam Perjanjian." *Jurnal M-Progress*, (2021): 47-66.

oknum judi *online* untuk mempromosikan hal yang bermuatan perjudian telah melanggar ketentuan larangan dalam *term and conditions* platform Saweria.co yakni mengirimkan pesan yang melanggar/mencerminkan pelanggaran hukum; mengirimkan, mengunggah/menyediakan pesan yang mencantumkan materi yang tidak patut dan melanggar hukum; serta menggunakan identitas palsu dengan tujuan untuk menyesatkan. Tindakan oknum judi *online* tersebut secara tidak langsung menimbulkan dampak negatif terhadap kegiatan *streaming* yang dilakukan oleh *streamer*. Pesan teks bermuatan perjudian yang dikirimkan bersamaan dengan pemberian donasi akan menyebabkan konten milik *streamer* bersangkutan juga bermuatan perjudian yang dimana atas peristiwa tersebut posisi *streamer* akan terancam dari munculnya tuduhan-tuduhan keterlibatan *streamer* dalam promosi judi *online*. Dampak tersebut selanjutnya akan meluas pada pencemaran nama baik dan penurunan popularitas yang dapat mengakibatkan penurunan penghasilan sampai hilangnya profesi *streamer*. Dengan kerugian yang dialami oleh *streamer* atas perbuatan yang dilakukan oknum judi *online* tersebut maka oknum judi *online* dapat dinilai telah melakukan Perbuatan Melawan Hukum dan wanprestasi.

Menurut Pasal 1365 KUHPerdara, dijelaskan definisi Perbuatan Melawan Hukum yakni "*tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut*". Suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai Perbuatan Melawan Hukum bilamana memenuhi unsur-unsur seperti adanya perbuatan, perbuatan tersebut melawan hukum, adanya kesalahan, dan adanya hubungan kausal antara perbuatan dan kerugian yang dialami.¹³ Perbuatan Melawan Hukum yang dilakukan oleh oknum judi *online* termasuk dalam perbuatan yang bertentangan dengan kesusilaan karena pada dasarnya segala tindakan yang berkaitan dengan perjudian merupakan tindakan yang melanggar norma, agama, dan kesusilaan. Berdasarkan peristiwa tersebut, *streamer* berhak mendapat perlindungan hukum untuk menjamin dan melindungi keberadaan *streamer* dikemudian hari.

Jika melihat dalam *term and conditions* platform Saweria.co, perlindungan hukum secara preventif diberikan dengan pemberlakuan ketentuan larangan dalam *term and conditions* tersebut yang selanjutnya atas pelanggaran yang terjadi pihak Saweria.co dalam *term and conditions*-nya mengatur klausula baku terkait pemberian ruang untuk perlindungan represif berupa penyelesaian secara non-litigasi yang jika tidak berhasil akan dilanjutkan dengan penyelesaian secara litigasi yang secara lebih lanjut dijelaskan bahwa "*Syarat dan Ketentuan ini ditetapkan oleh Saweria.co ditafsirkan sesuai hukum Republik Indonesia. Dalam hal terjadinya sengketa yang timbul sehubungan dengan penggunaan Layanan, Para Pihak sepakat untuk melakukan musyawarah mufakat terlebih dahulu. Apabila dalam waktu maksimal 30 (tiga puluh) hari kerja Para Pihak masih tidak mencapai kata mufakat maka Para Pihak sepakat untuk memilih domisili hukum yang tetap secara non-eksklusif dengan kedudukan tetap di Kantor Kepaniteraan Pengadilan Jakarta Pusat*". Berdasarkan ketentuan *term and conditions* tersebut, dapat dipahami bahwa perlindungan hukum represif yang diberikan kepada *streamer* ialah penyelesaian sengketa secara litigasi berupa pengajuan gugatan.

Dalam hal pemberian perlindungan hukum represif, penyelesaian sengketa secara litigasi bersifat wajib dilakukan oleh pihak-pihak yang bersengketa bilamana selama jangka waktu 30 (tiga puluh) hari tidak dicapai kesepakatan/kata damai

¹³ Sari, Indah. "Perbuatan Melawan Hukum (PMH) dalam Hukum Pidana dan Hukum Perdata." *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara-Fakultas Hukum Universitas Dirgantara Marsekal Suryadharma* 11, No.1 (2020): 53-70.

diantara kedua belah pihak serta penyelesaian tersebut akan dilakukan dalam domisili hukum tetap yang berkedudukan di Kantor Kepaniteraan Pengadilan Jakarta Pusat. Selanjutnya, dalam penyelesaian sengketa secara litigasi *streamer* dapat mengajukan gugatan berupa gugatan wanprestasi dan perbuatan melawan hukum, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Dalam upaya perlindungan hukum terhadap dirinya sendiri, *streamer* dapat melakukan langkah awal dengan mengembalikan donasi yang diterimanya sejumlah uang kepada pengirim donasi yang dalam hal ini adalah oknum judi *online*. Selain itu, *streamer* juga dapat melakukan klarifikasi dalam upaya mencegah pencemaran nama baik yang disebabkan oleh stigma-stigma yang timbul dari penonton konten bersangkutan serta memperjelas situasi dan kondisi yang terjadi menyangkut nama baiknya tersebut. Hal tersebut dilakukan sebagai wujud pernyataan secara tegas bahwa dirinya tidak terlibat dalam segala bentuk promosi judi *online* yang dilakukan oleh oknum judi *online* tersebut. Menurut pendapat mantan Ketua Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Bapak Yunus Husein, beliau berpendapat bahwa kewajiban suatu individu (*streamer*) untuk mengembalikan uang dimungkinkan bilamana individu (*streamer*) bersangkutan tidak memiliki keterkaitan pokok dan melakukan transaksi terkait promosi judi *online*. Jika tidak terdapat keterkaitan pokok dan transaksi, dengan pengembalian donasi tersebut, *streamer* menyatakan dirinya secara tegas tidak terikat secara kontraktual, dan berdiri tegak selaras dengan setiap aturan-aturan yang ada.

3.2 Pertanggungjawaban Oknum Judi Online Terhadap Kerugian Streamer Atas Promosi Terselubung Judi Online Pada Platform Streaming

Pertanggungjawaban hukum timbul karena adanya suatu perbuatan melanggar hukum. Promosi dengan modus donasi yang dilakukan oleh oknum judi *online* tentunya menimbulkan suatu pertanggungjawaban hukum dari pihak *streamer*. Suatu pertanggungjawaban berawal dari tanggung jawab atau dapat disebut juga "*responsibility*" yang dimana memiliki pengertian bahwa suatu tanggung jawab adalah kewajiban bertanggung jawab terhadap undang-undang serta memperbaiki kerusakan yang timbul dari akibat perbuatannya.¹⁴ Adapun teori mengenai suatu pertanggungjawaban hukum yang dicetuskan oleh Hans Kelsen sang bahwa suatu tanggung jawab yang timbul berkaitan erat dengan suatu kewajiban. Kewajiban yang muncul karena adanya suatu aturan hukum yang mengikat akan menimbulkan suatu tanggung jawab kepada subyek hukum. Tiap-tiap subyek hukum dibebani suatu kewajiban yang harus dilaksanakannya sebagai suatu perintah dari aturan-aturan hukum yang ada. Apabila suatu kewajiban yang timbul berdasarkan aturan yang ada tidak dipenuhi maka akan menimbulkan suatu pelanggaran yang dapat dikenakan sanksi berupa tindakan paksa dari aturan-aturan hukum yang ada.

Kegiatan promosi yang dilakukan oleh oknum judi *online* dengan menjadikan *streamer* sebagai media promosi telah menyalahi aturan yang ada pada *terms and condition* platform *saweria.co*, dengan demikian oknum judi *online* dapat dikatakan melakukan suatu wanprestasi. wanprestasi (kealpaan/kelalaian) dapat berupa dengan melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukan¹⁵. Dalam *terms and condition* platform *saweria.co*, pada poin ke-9 tentang larangan pada angka 1 yang

¹⁴ Dyani, Vina Akfa. "Pertanggungjawaban Hukum dan Perlindungan Hukum Bagi Notaris Dalam Membuat Party Acte." *Jurnal Ux Renaissance* 2, No.1 (2017): 162-176.

¹⁵ Yahman. *Karakteristik Wanprestasi dan Tindak Pidana Penipuan* (Jakarta, Kencana, 2014)

berbunyi “Mengirimkan pesan yang melanggar hukum (menurut peraturan perundangan yang berlaku) kepada atau di seluruh Platform, atau pesan yang mencerminkan kegiatan yang melanggar hukum” sejalan dengan isi dari larangan tersebut jelas bahwa oknum yang mempromosikan perjudian *online* telah melanggar larangan tersebut dan melakukan suatu wanprestasi. Dengan adanya wanprestasi serta kerugian pada pihak *streamer* berupa terancamnya nama baik dan hilangnya kepercayaan publik maka oknum tersebut berkewajiban untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya. Dalam perspektif hukum perdata suatu pertanggungjawaban memandang sama antara kesalahan dan kelalaian, seorang wajib bertanggung jawab atas kelalaian/kesalahan yang diperbuat atas dasar resiko. *Streamer* dirugikan karena dijadikan media promosi, hal ini menimbulkan tanggung jawab mutlak kepada pihak penggemar (oknum judi *online*). Tanggung jawab mutlak (*strict liability*) merupakan suatu bentuk pertanggungjawaban yang timbul dari adanya suatu kegiatan yang mengakibatkan kerugian dan individu tersebut bertanggungjawab atas segala kerugian yang timbul dari kegiatan tersebut.

Pertanggungjawaban Penggemar (oknum judi *online*) atas kerugian yang dialami *streamer* dalam kaitannya atas penyimpangan dari *terms and condition* platform *saweria.co* dapat berupa Pertanggungjawaban pidana atas kegiatan yang telah dilakukan. Dalam promosi judi *online* yang dilakukan kerugian yang dialami oleh *streamer* adalah berupa hilangnya citra baik di hadapan penggemarnya. Selanjutnya, ketentuan UUPK hanya menjabarkan tentang sanksi administratif dan pidana terhadap pelaku usaha dimana dalam pertanggungjawabannya, oknum judi *online* dapat dikenakan sanksi dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Cipta Kerja dengan menerapkan asas *lex specialis derogate lex generalis* yang artinya aturan hukum yang khusus mengesampingkan aturan yang umum. Hal tersebut disebabkan karena pihak *streamer* selaku pelaku usaha telah memenuhi semua prestasinya, namun tetap mendapat perlakuan buruk dari konsumennya (oknum judi *online*). Penerapan asas *lex specialis derogate lex generalis* didasarkan atas sanksi pidana dalam BAB XIII UUPK merupakan aturan hukum khusus tidak mengatur tentang sanksi terhadap konsumen, maka dengan demikian dapat diberlakukan ketentuan di dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Cipta Kerja Pasal 426 ayat (1) yang berbunyi:

“Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin:

- a. menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
- b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau
- c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.”

Dalam perspektif perdata, merujuk pada definisi *streamer* sebagai pelaku usaha berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, oknum judi *online* bertanggungjawab atas perbuatannya tidak mengamalkan itikad baik berdasarkan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Dalam undang-undang tersebut tidak diatur secara langsung mengenai sanksi tindakan beritikad tidak baik maupun sanksi pidana terkait perbuatan yang dilakukan oleh oknum judi *online*. Namun demikian, hal tersebut tidak menutup kemungkinan oknum judi *online* lepas akan tanggung jawab atas perbuatannya tersebut. Oknum judi *online* selanjutnya dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya berlandaskan pelanggaran atas ketentuan Pasal 1365 KUHPerdata tentang Perbuatan Melawan Hukum. Selain itu, apabila suatu individu menyebarluaskan informasi mengenai judi *online* ataupun perjudian ilegal

melalui suatu/segala bentuk media elektronik mereka dapat dituntut berdasarkan pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”. Terakhir, ketentuan larangan terkait perjudian online dimuat dalam Pasal 27 ayat (2) adalah “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Dalam penafsirannya, frasa “mendistribusikan” dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mengirimkan dan/atau menyebarluaskan informasi elektronik atau dokumen elektronik kepada banyak orang/berbagai pihak melalui sistem elektronik. Selanjutnya, frasa “mentransmisikan” dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mengirimkan informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang merujuk kepada suatu pihak melalui sistem elektronik. Terakhir, frasa “membuat dapat diakses” yang dapat diartikan semua jenis perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik yang dapat memberikan informasi elektronik kepada pihak lain atau publik. Oleh sebab itu, menjadi jelas bahwa segala perbuatan yang dilakukan oleh oknum judi *online* dalam promosi terselubung judi *online* telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana ITE dalam hal perjudian *online*.

IV. Kesimpulan sebagai Penutup

4 Kesimpulan

Pemberian perlindungan hukum terhadap *streamer* yang mengalami kerugian akibat adanya kegiatan promosi terselubung judi *online* dapat diberikan melalui 2 (dua) yaitu secara represif dan preventif. Tindakan preventif yaitu dengan pemberian hak-hak *streamer* sebagai pelaku usaha dan memberlakukan aturan-aturan yang dilanggar oleh oknum judi *online*, lalu secara represif dengan penyelesaian sengketa baik melalui secara litigasi maupun non litigasi. Jika melihat pada hak *streamer* sebagai pelaku usaha, terdapat kekaburan norma (*vague norm*) pada ketentuan Pasal 6 huruf b UUPK terkhusus pada frasa “perlindungan hukum” yang diperkuat dengan tidak adanya penjelasan signifikan maupun aturan lebih lanjut mengenai perlindungan hukum yang seyogyanya diberikan kepada *streamer*. *Streamer* sebagai pelaku usaha berhak mendapat perlindungan hukum atas tindakan yang tidak beritikad baik dari konsumennya serta berhak untuk melakukan pembelaan diri atas sengketa yang terjadi. Dalam konteks pertanggungjawaban hukum, pertanggungjawaban oknum judi *online* dapat dilihat dalam perspektif hukum perdata. Dalam hukum perdata suatu pertanggungjawaban konsumen terhadap pelaku usaha (*streamer*) timbul karena adanya suatu wanprestasi dari oknum judi *online* terhadap *terms and condition* platform *saweria.co* dan telah melanggar aturan dalam UU ITE, oleh karena didalam UUPK hanya mengatur tentang larangan larangan yang mengkhusus kepada pelaku usaha maka dapat diberlakukan asas “*Lex specialis derogat legi generalis*” yang artinya aturan hukum khusus mengesampingkan aturan yang umum. Dengan demikian pertanggungjawaban yang timbul akibat perbuatan yang merugikan *streamer* adalah ganti kerugian yang dialami *streamer* dan pertanggungjawaban atas pelanggaran terhadap aturan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Diantha, Pasek. *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum* (Jakarta, Prenada Media Grup, 2017)

Marzuki, P. M. *Penelitian Hukum Edisi Revisi* (Jakarta, Kencana, 2017)

Yahman. *Karakteristik Wanprestasi dan Tindak Pidana Penipuan* (Jakarta, Kencana, 2014)

Jurnal

Budiman, Thommy, dan Octora, Rachel. "Perlindungan Hukum Bagi Donatur dalam Kegiatan Donation Based Crowdfunding Secara Online." *Jurnal Kertha Patrika* 41, No.3 (2019): 222-237.

Dyani, Vina Akfa. "Pertanggungjawaban Hukum dan Perlindungan Hukum Bagi Notaris Dalam Membuat Party Acte." *Jurnal Ux Renaissance* 2, No.1 (2017): 162-176.

Majid, Nur Kholis, dan Maskur, Ali. "Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online." *Jurnal Lex et Ordo* 1, No.1 (2023): 68-74.

Nono, Ignasius Yosanda, Dewi, A. A. Sagung Laksmi, dan Saputra, I Putu Gede. "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online." *Jurnal Analogi Hukum* 3, No.2 (2021): 235-239.

Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, No. 2 (2019): 149-158.

Nurhayati, Ana Naela, Josi, Ahmad, dan Hutagalung, Nur Aini. "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih." *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)* 7, No.2 (2017): 13-23.

Prasetyo, Cahyo Bangun, dan Kusumawati, Andriani. "Pengaruh Vlog Sebagai Electronicword Of Mouth Terhadap Minat Beli Dan Dampaknya Terhadap Keputusan Pembelian (Survei kepada Konsumen yang Menonton Video YouTube Channel "FARIS KOTA MALANG" pada Kuliner Malang)." *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* 62, No.1 (2018): 118-126.

Sari, Indah. "Perbuatan Melawan Hukum (PMH) dalam Hukum Pidana dan Hukum Perdata." *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara-Fakultas Hukum Universitas Dirgantara Marsekal Suryadharma* 11, No.1 (2020): 53-70.

Sinaga, Niru Anita. "Peranan Asas Itikad Baik dalam Mewujudkan Keadilan Para Pihak Dalam Perjanjian." *Jurnal M-Progress*, (2021): 47-66.

Zaky, Daffa Mumtaz, dan Wijaya, Suparna. "Penggalian Potensi Pajak Penghasilan Atas Streamer Nimo Tv." *Jurnalku* 2, No.2 (2022): 204-216.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Cipta Kerja

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang

Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1961 tentang Pengumpulan Uang Atau Barang

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan

Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2019 tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-17/PJ/2015