

**Perlindungan Hukum bagi *Streamer* yang Dijadikan Sarana Promosi
Judi Online melalui Fitur Donasi**

David Lumbantoruan¹, Yenny Yuniawaty²

^{1,2}Universitas Kristen Maranatha

david.lumbantoruan15@gmail.com¹, yenny.yuniawaty@gmail.com²

ABSTRACT

The misuse of the donation feature on streaming platforms as a means of promoting online gambling shows a deviation from the original function of the feature, which should be a place for appreciation and voluntary support for streamers. This phenomenon raises legal issues because the practice of promoting online gambling is carried out through donation mechanisms in various ways, such as inserting hidden promotional messages, using account names related to gambling, and sending repeated donations as spam. This situation causes streamers to suffer moral, social, and legal harm, thus necessitating legal protection for streamers who are used as a means of promoting online gambling through the donation feature. This study uses a normative juridical method with a legislative and conceptual approach. The nature of the research used is descriptive and analytical. In this study, the author uses secondary data consisting of primary legal materials, secondary legal materials, and tertiary legal materials. The misuse of the donation feature on streaming platforms is generally carried out by promoters who join live broadcasts as ordinary viewers, then send donations accompanied by hidden promotional messages containing gambling content. This action causes streamers to suffer losses, both morally and socially. This condition shows that streamers need legal protection. Legal protection for streamers can be divided into two forms, namely preventive, which is realized through the implementation of policies that emphasize the state's responsibility in monitoring the misuse of donation features and the formation of regulations that are in line with developments in digital technology. Meanwhile, repressive measures are carried out through law enforcement against perpetrators of the dissemination of gambling content and illegal promotions in the digital space. Based on the results of the study, the Indonesian legal system has provided a sufficient normative framework to protect streamers, but there are no specific rules governing the form of legal protection for streamers who are victims of donation feature abuse. Therefore, more stringent and responsive regulations are needed in response to developments in digital technology to provide legal certainty and comprehensive legal protection for streamers.

Keywords: legal protection, streamers, online gambling promotion, donation feature

ABSTRAK

Penyalahgunaan fitur donasi pada platform *streaming* sebagai sarana promosi judi *online* menunjukkan adanya penyimpangan terhadap fungsi awal fitur tersebut yang seharusnya menjadi wadah apresiasi dan dukungan sukarela bagi *streamer*. Fenomena ini menimbulkan permasalahan hukum karena praktik promosi judi online dilakukan melalui mekanisme donasi dengan berbagai modus, seperti penyisipan pesan promosi tersembunyi, penggunaan nama akun bermuatan perjudian, hingga pengiriman donasi berulang secara *spam*. Kondisi tersebut menyebabkan *streamer* dirugikan secara moral, sosial dan hukum sehingga diperlukan perlindungan hukum bagi *streamer* yang dijadikan sarana promosi judi online melalui fitur donasi. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan

pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan data sekunder yang terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Penyalahgunaan fitur donasi pada platform *streaming* umumnya dilakukan oleh promotor yang bergabung ke dalam siaran langsung sebagai penonton biasa, kemudian mengirimkan donasi disertai pesan promosi tersembunyi bermuatan perjudian. Tindakan ini menyebabkan *streamer* mengalami kerugian, baik secara moral maupun sosial. Kondisi ini menunjukkan bahwa *streamer* memerlukan perlindungan hukum. Perlindungan hukum terhadap *streamer* dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yakni preventif diwujudkan melalui penerapan kebijakan yang menekankan tanggung jawab negara dalam mengawasi penyalahgunaan fitur donasi serta pembentukan regulasi yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital. Sementara itu, represif dilakukan melalui penegakan hukum terhadap pelaku penyebaran konten perjudian dan promosi ilegal di ruang digital. Berdasarkan hasil kajian, sistem hukum Indonesia telah menyediakan kerangka normatif yang cukup untuk melindungi *streamer*, namun belum ada aturan yang secara spesifik mengatur bentuk perlindungan hukum bagi *streamer* yang menjadi korban penyalahgunaan fitur donasi. Oleh karena itu, diperlukan regulasi yang lebih tegas dan responsif terhadap perkembangan teknologi digital untuk memberikan kepastian hukum dan perlindungan hukum yang menyeluruh bagi *streamer*.

Kata Kunci: perlindungan hukum, *streamer*, promosi judi online, fitur donasi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi global yang begitu cepat seiring dengan hadirnya era digitalisasi telah membawa perubahan besar pada berbagai sektor kehidupan. Aktivitas yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara luring kini beralih ke bentuk daring. Salah satu bentuk wujud nyata dari transformasi digital tersebut adalah hadirnya permainan berbasis daring atau lebih dikenal sebagai game online. Game Online merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan internet, dengan menggunakan berbagai perangkat seperti konsol game, komputer pribadi (PC), maupun smartphone. Kemudahan dalam mengaksesnya membuat game online berkembang sangat pesat dan digemari oleh masyarakat, bahkan hingga merambah hampir semua kalangan usia (Made Mahadiv Kaysha Wirawan, 2025).

Seiring dengan meningkatnya popularitas game online, lahirlah fenomena baru yang dikenal dengan istilah *streamer*. *Streamer* adalah individu yang menayangkan siaran langsung melalui platform digital, sementara aktivitas *streaming* sendiri dapat dipahami sebagai proses mengirimkan data berupa konten video ke perangkat elektronik, seperti komputer atau ponsel, secara berkesinambungan melalui jaringan internet (Ahmad Boma Gusnara, 2020).

Aktivitas *streaming* ini tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga berkembang menjadi sebuah profesi yang menjanjikan karena adanya dukungan finansial dari penonton. Salah satu bentuk dukungan tersebut adalah fitur donasi (*saweran*), yang pada awalnya dimaksudkan sebagai bentuk apresiasi kepada *streamer*. Akan tetapi, perkembangan mekanisme donasi justru melahirkan penyalahgunaan, di mana donasi dijadikan modus promosi tersembunyi oleh situs perjudian online. Donasi atau sumbangan pada dasarnya memiliki makna yang sejalan dengan konsep kontribusi,

yakni bentuk partisipasi atau keterlibatan seseorang yang diwujudkan melalui pemberian bantuan (Desi Murtofi'ah, 2024). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi adalah kegiatan mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan sengaja untuk memperoleh hasil tertentu dari sebuah permainan atau perlombaan. Secara hukum, Indonesia telah memiliki aturan yang mengatur larangan terhadap praktik perjudian dan kegiatan yang berkaitan dengannya, seperti dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang menyebutkan bahwa segala bentuk perjudian merupakan tindak pidana. Dalam perkembangannya, muncul judi online, yakni praktik perjudian melalui platform digital atau situs internet yang mudah diakses. Perjudian, baik secara agama maupun hukum, merupakan perbuatan terlarang. Hal tersebut diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Informasi dan Transaksi Elektronik (untuk selanjutnya disebut UU ITE) yang melarang distribusi, transmisi, maupun penyediaan akses terhadap informasi elektronik bermuatan perjudian (Septu Haudli Bakhtiar, 2024). Melalui pola "kolaborasi terselubung", promosi judi online dapat tersalurkan dengan lebih halus, tidak terang-terangan, dan sulit terdeteksi oleh aparat penegak hukum maupun regulator.

Hal tersebut menimbulkan sejumlah kekhawatiran. Pertama, *streamer* berpotensi menjadi korban pencemaran nama baik, kehilangan reputasi, hingga menghadapi konsekuensi hukum, meskipun mereka tidak secara eksplisit mengajak penonton untuk berjudi. Kedua, penonton, terutama yang masih berusia muda atau kurang memahami dampak hukum, dapat terpengaruh dan mengalami normalisasi praktik perjudian online (I Made Dwi Artha Gunadi, 2024). Ketiga, adanya keterbatasan regulasi yang mengatur penyalahgunaan fitur donasi pada platform *streaming* sebagai sarana promosi judi online.

Kegiatan seorang *streamer* dapat disamakan dengan pekerja seni karena keduanya sama-sama menciptakan dan menampilkan karya hiburan untuk publik. Pekerja seni mencakup profesi seperti aktor, penyanyi, pembawa acara, pelawak, hingga profesi lain yang menghasilkan karya hiburan melalui media. Dengan karakteristik serupa, *streamer* juga menampilkan pertunjukan langsung (*live performance*) di mana mereka berinteraksi dengan penonton, mengekspresikan kreativitas, serta membangun daya tarik hiburan melalui konten digital.

Dalam kerangka Undang-Undang Nomor Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, *streamer* secara hukum diposisikan sebagai konsumen karena mereka menggunakan layanan, fitur, dan sistem yang disediakan oleh platform digital untuk melakukan kegiatan siaran, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 angka 2. Platform digital justru berkedudukan sebagai pelaku usaha, sebab merekalah yang menyediakan, mengelola, dan mendapatkan manfaat ekonomi dari jasa layanan *streaming*, sehingga memenuhi unsur Pasal 1 angka 3. Kedudukan ini memberikan dasar bahwa *streamer* berhak memperoleh perlindungan atas keamanan, kenyamanan, dan kejelasan informasi selama menggunakan layanan platform sebagaimana dijamin dalam Pasal 4 UUPK. Dalam praktiknya, penyalahgunaan fitur donasi sebagai sarana promosi judi online seringkali tidak terjadi melalui sistem

internal milik Youtube, melainkan melalui layanan pihak ketiga seperti *saweria.co* atau *sociabuzz* yang digunakan *streamer* untuk menerima dukungan finansial dari penonton. Kondisi ini membuat posisi *streamer* semakin rentan, karena mereka tidak memiliki kontrol terhadap pesan yang ditampilkan melalui layanan eksternal tersebut, namun tetap dapat menanggung dampak tercoreng reputasi bahkan persoalan hukum akibat pesan bermuatan perjudian yang disisipkan oleh pihak ketiga. Penegasan ini menunjukkan bahwa *streamer* sebagai konsumen berhak mendapatkan perlindungan, sementara pelaku usaha berkewajiban menyediakan sistem dan informasi yang memadai untuk mengurangi risiko penyalahgunaan fitur donasi, terlebih ketika aplikasi pihak ketiga seperti *saweria.co* atau *sociabuzz* digunakan dalam ekosistem streaming yang berada di bawah pengawasan platform.

Namun demikian, dalam konteks hukum positif Indonesia, penyalahgunaan fitur donasi pada platform *streaming* masih belum diatur secara jelas. Regulasi yang ada seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, memang telah mengatur larangan terhadap perjudian, tetapi belum secara spesifik menyentuh modus baru seperti penyalahgunaan fitur donasi di platform *streaming* sebagai media promosi judi online. Akibatnya, terdapat kekosongan hukum yang dapat memberikan perlindungan hukum bagi *streamer* yang secara tidak langsung dijadikan sarana promosi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Salah satu contoh penyalahgunaan fitur donasi terjadi pada Luthfi Halimawan dalam kanal YouTube Cecep Ch. yang menolak donasi dari akun terkait judi online. Luthfi Halimawan bahkan melakukan langkah teknis dengan memblokir kata-kata promosi yang diketik oleh promotor judi agar tidak muncul dalam live *streaming*. Tindakan ini menunjukkan bahwa *streamer* harus melindungi diri secara mandiri dari risiko hukum dan reputasi, karena perangkat hukum yang ada belum cukup memberikan perlindungan hukum.

Berdasarkan penelusuran penulis terhadap penelitian terdahulu terdapat artikel yang dibuat oleh Mada Mahadiv Kaysha Wirawan dan Made Nurmawati (2025) dalam Jurnal Kertha Wicara yang meneliti perlindungan hukum terhadap *streamer* atas kerugian yang timbul akibat promosi judi online pada platform *streaming*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perlindungan hukum bagi *streamer* sebagai pelaku usaha berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen masih memiliki kekaburan norma (*vague norm*), sehingga posisi *streamer* menjadi lemah secara yuridis. Penulis juga menegaskan bahwa asas *lex specialis derogate legi generali* dapat digunakan untuk menjerat oknum promotor judi online yang menyebabkan kerugian bagi *streamer*. Apabila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini difokuskan untuk menelaah bentuk penyalahgunaan fitur donasi sebagai sarana promosi judi online serta bentuk perlindungan hukum bagi *streamer* yang menjadi korban dari praktik tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menyoroti aspek normatif dari larangan perjudian, tetapi juga mengkaji adanya kekosongan hukum yang mempengaruhi posisi *streamer* sebagai subjek hukum yang dirugikan akibat donasi bermuatan

promosi judi. Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu metode penelitian hukum yang berfokus pada pengkajian peraturan perundang-undangan, asas-asas hukum, dan doktrin-doktrin hukum yang berlaku untuk menjawab permasalahan penelitian. Metode ini dipilih karena penelitian berorientasi pada kajian hukum positif yang mengatur penyalahgunaan fitur donasi pada platform *streaming* sebagai sarana promosi judi online. Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis yaitu memberikan gambaran mengenai bagaimana hukum positif Indonesia memandang praktik promosi judi online melalui fitur donasi, serta sejauh mana perlindungan hukum dapat diberikan kepada *streamer* yang menjadi korban dari praktik tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan data sekunder yang terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer bersumber dari peraturan perundang-undangan seperti Kitab Undang-undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bahan hukum sekunder berupa literatur, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, dan sumber berita resmi terkait topik penelitian. Bahan hukum tersier meliputi kamus hukum dan berbagai artikel yang terkait dengan judul penelitian. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) untuk menelaah ketentuan hukum yang relevan, dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) untuk memahami asas dan doktrin hukum yang berkaitan dengan penyalahgunaan fitur donasi pada platform *streaming* sebagai sarana judi online dan perlindungan hukum bagi *streamer* apabila platform *streaming* nya dijadikan sarana promosi judi online melalui fitur donasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Penyalahgunaan Fitur Donasi pada Platform *Streaming* sebagai Sarana Promosi Judi Online

Fitur donasi pada platform *streaming* pada dasarnya merupakan sarana pemberian sukarela yang menginginkan penonton memberikan dukungan finansial kepada *streamer* tanpa mengharapkan imbalan. Dalam perkembangannya, konsep donasi ini berakar dari system *crowdfunding*, di mana pengguna internet dapat berpartisipasi langsung untuk mendukung kegiatan sosial, kreatif, atau profesional melalui media digital. Donasi di era digital bukan sekadar transaksi finansial, melainkan bentuk partisipasi sosial dan ekspresi apresiasi yang difasilitasi oleh teknologi digital. Dengan kata lain, fitur donasi memiliki fungsi utama sebagai bentuk dukungan dan interaksi positif antara penonton dan kreator konten (Anninda Rizki Luthfi Astuti, 2024). Untuk memahami fungsi fitur donasi secara utuh, perlu dipahami terlebih dahulu bagaimana sistem platform *streaming* bekerja sebagai wadah

interaksi digital antara *streamer* dan penonton.

Platform *streaming* merupakan suatu layanan digital yang memanfaatkan teknologi pengiriman data audio maupun video melalui jaringan internet secara *real-time* tanpa memerlukan proses pengunduhan terlebih dahulu. Sistem kerja platform ini memungkinkan data yang telah dikompresi ditransmisikan secara terus menerus dari sumber ke perangkat pengguna, kemudian ditampilkan melalui aplikasi pemutar atau peramban yang berfungsi melakukan dekompresi data. Dengan mekanisme tersebut, pengguna dapat menikmati berbagai konten multimedia, seperti music, video, maupun siaran langsung (*live streaming*), secara langsung dan berkesinambungan tanpa harus menyimpannya di perangkat. Pada dasarnya, platform *streaming* berperan sebagai sarana interaktif yang menghubungkan pembuat konten dengan penonton melalui media digital yang bersifat mudah diakses.

Namun, pada praktiknya, fungsi tersebut sering disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab dengan menjadikannya sebagai sarana promosi judi online. Penyalahgunaan ini muncul ketika donasi yang seharusnya dimaksudkan sebagai bentuk dukungan sukarela justru digunakan untuk mengirimkan pesan bermuatan promosi perjudian yang mengandung unsur iklan. Akibatnya, fitur donasi yang dirancang untuk mempererat hubungan antara penonton dan *streamer* berubah menjadi alat distribusi promosi ilegal. Tindakan ini tidak hanya menyalahi tujuan awal donasi, tetapi juga melanggar norma hukum dan etika digital yang berlaku, serta menimbulkan kerugian bagi *streamer* yang secara tidak langsung dijadikan media promosi tanpa persetujuan.

Bentuk penyalahgunaan fitur donasi dapat ditemukan dalam berbagai modus yang berkembang di platform *streaming*. Salah satu bentuk yang sering terjadi adalah pengiriman donasi disertai dengan pesan promosi tersembunyi. Modus ini umumnya dimulai ketika promotor terlebih dahulu bergabung ke dalam siaran langsung (*live streaming*) sebagai penonton biasa. Promotor merupakan individu atau pihak yang memiliki peran dalam memperkenalkan serta memasarkan suatu produk, jasa, atau kegiatan kepada masyarakat dengan tujuan menarik minat dan meningkatkan partisipasi publik. Dalam menjalankan tugasnya, promotor berfokus pada upaya membangun citra dan kesadaran terhadap merek melalui berbagai cara, baik secara langsung maupun melalui digital. Dalam konteks penyalahgunaan fitur donasi, promotor berperan sebagai pihak yang secara aktif menyebarkan pesan bermuatan perjudian dengan tujuan mempengaruhi penonton. Secara umum, promotor bertanggung jawab dalam menyebarkan informasi promosi dan memengaruhi calon konsumen agar tertarik terhadap produk atau layanan yang ditawarkan. Setelah terhubung ke ruang siaran, promotor memanfaatkan fitur donasi yang disediakan platform yang pada dasarnya ditujukan untuk memberikan dukungan finansial kepada *streamer* namun digunakan dengan tujuan lain, yaitu menyisipkan pesan promosi perjudian dalam kolom pesan donasi. Pesan tersebut biasanya muncul secara otomatis di layar *streamer* pada saat donasi masuk, sehingga dapat langsung dilihat oleh seluruh penonton. Tidak jarang, isi pesannya mengandung ajakan yang bersifat persuasif, seperti "*Ayo main ke web kami, dijamin*

menang !" atau "*Berapa pun kemenanganmu akan dibayar penuh !*" Kalimat seperti ini jelas merupakan bentuk promosi aktif terhadap situs judi online yang dilakukan dengan cara terselubung. Selain itu, terdapat pula modus lain berupa penggunaan nama pengguna (*username*) yang mengandung unsur promosi, seperti "*Liga888_official*" atau "*KANTORBOLAA*", yang membuat promosi tampak seperti dukungan biasa. Lebih jauh lagi, beberapa promotor juga melakukan pengiriman donasi secara berulang dengan nominal kecil dalam waktu singkat atau secara *spam*, sehingga pesan promosi yang sama muncul berkali-kali di layar *streamer* untuk memperluas jangkauan dan menarik perhatian penonton.

Fenomena ini pernah terjadi pada kasus Luthfi Halimawan, seorang kreator konten di kanal YouTube Cecep Ch., yang secara tegas menolak donasi dari akun terkait dengan situs judi *online*. Luthfi Halimawan bahkan menerapkan langkah teknis dengan memblokir kata-kata tertentu yang berpotensi digunakan oleh promotor judi dalam pesan donasi. Langkah tersebut menunjukkan bahwa penyalahgunaan fitur donasi tidak hanya berdampak secara moral dan sosial, tetapi juga menimbulkan beban tanggung jawab bagi *streamer* untuk menjaga reputasinya dari tuduhan sebagai pihak yang turut mempromosikan perjudian.

Dari perspektif hukum positif Indonesia, penyalahgunaan fitur donasi seperti ini dapat dikategorikan sebagai perbuatan yang melanggar hukum karena secara tidak langsung turut menyebarkan konten bermuatan perjudian di ruang digital. Perbuatan tersebut telah menyimpang dari norma hukum yang mengatur larangan perjudian dan distribusi informasi elektronik bermuatan ilegal. Sejumlah ketentuan hukum yang berkaitan dengan permasalahan ini antara lain yang terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) menjadi penting untuk dikaji lebih dalam. Ketentuan-ketentuan tersebut memberikan dasar normatif dalam menilai pertanggungjawaban hukum terhadap pelaku promosi judi online, serta menjadi landasan dalam merumuskan bentuk perlindungan hukum bagi *streamer* sebagai pihak yang dirugikan.

Dengan demikian, penyalahgunaan fitur donasi tidak hanya melanggar ketentuan pidana dan norma etika digital, tetapi juga bertentangan dengan prinsip itikad baik yang seharusnya menjadi dasar interaksi di ruang digital. *Streamer* dalam hal ini menempati posisi yang lemah karena sistem donasi bersifat terbuka dan tidak sepenuhnya berada dalam kendali mereka. Kondisi ini menunjukkan adanya kekosongan hukum dalam peraturan yang dapat memberikan perlindungan bagi *streamer* sebagai pihak yang dirugikan akibat praktik promosi ilegal yang disamarkan melalui fitur donasi. Dalam konteks hukum pidana sendiri, seseorang dapat pidana apabila telah memenuhi unsur-unsur pidana sebagaimana dirumuskan dalam peraturan perundang-undangan, baik yang terdapat dalam KUHP maupun peraturan pidana lainnya di luar KUHP (Didik Sulaiman, 2024). Berdasarkan ketentuan tersebut, *streamer* yang memiliki kendali atas pesan donasi dan tidak memiliki niat untuk mempromosikan perjudian tentu tidak dapat dipidana, sebab

tidak memenuhi unsur kesengajaan maupun perbuatan yang dilarang. Oleh karena itu, posisi *streamer* perlu mendapat perhatian khusus melalui mekanisme perlindungan hukum yang lebih tegas dan spesifik, agar tidak selalu menjadi korban dari penyalahgunaan fitur digital di tengah perkembangan ekonomi kreatif yang semakin pesat.

Perlindungan Hukum terhadap *Streamer* Apabila Platform *Streaming*-nya Dijadikan Sarana Promosi Judi Online melalui Fitur Donasi

Menurut Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum merupakan bentuk pengayoman terhadap hak-hak asasi manusia yang dirugikan oleh tindakan orang lain. Perlindungan ini dimaksudkan agar setiap individu dapat menikmati dan menjalankan hak-haknya sebagaimana dijamin oleh hukum. Dalam hal ini, negara memiliki tanggung jawab penting untuk melindungi warganya melalui penegakan hukum yang adil, guna menjamin rasa aman, keadilan, serta ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, perlindungan hukum tidak hanya berfungsi sebagai upaya melindungi individu dari pelanggaran hak, tetapi juga sebagai instrumen negara untuk menjaga stabilitas dan keadilan sosial (Philippus, 1987).

Dalam konteks penyalahgunaan fitur donasi sebagai sarana promosi judi *online*, konsep perlindungan hukum ini menjadi sangat relevan. *Streamer* berada dalam posisi yang rentan karena sistem donasi bersifat terbuka dan sulit untuk diawasi sepenuhnya. Ketika promotor judi *online* menggunakan celah tersebut untuk menyebarkan pesan promosi, *streamer* bukan hanya dirugikan secara moral, tetapi juga berpotensi terseret ke ranah hukum tanpa kesalahan yang nyata sehingga negara wajib hadir untuk memberikan perlindungan hukum yang jelas dan tegas agar *streamer* tidak menjadi korban dari sistem digital yang disalahgunakan pihak lain.

Perlindungan hukum bagi *streamer* terbagi menjadi dua bagian, yaitu preventif dan represif. Perlindungan hukum preventif memberikan kesempatan kepada subjek hukum untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan atau tindakan menimbulkan akibat hukum yang merugikan. Tujuannya adalah untuk mencegah terjadinya pelanggaran atau sengketa sejak awal. Dalam konteks ini, bentuk perlindungan preventif dapat diwujudkan melalui kebijakan platform yang lebih ketat terhadap isi pesan donasi, penerapan sistem penyaringan otomatis (*filtering*), serta peningkatan tanggung jawab penyedia layanan dalam mengawasi konten bermuatan perjudian.

Sementara itu, perlindungan hukum represif berfungsi ketika pelanggaran telah terjadi. Perlindungan ini diwujudkan melalui mekanisme penegakan hukum yang memberikan sanksi kepada pihak yang melakukan penyalahgunaan fitur donasi, baik promotor judi online maupun penyelenggara platform yang lalai dalam melakukan pengawasan dalam penggunaan platformnya. Dalam kasus seperti ini, negara tidak hanya berperan menindak pelaku, tetapi juga memastikan bahwa *streamer* sebagai korban mendapatkan perlindungan hukum dari penyalahgunaan fitur donasi. Dengan demikian, kedua bentuk perlindungan hukum tersebut saling

melengkapi. Perlindungan hukum preventif berperan mencegah terjadinya pelanggaran di ruang digital, sedangkan perlindungan hukum represif memastikan adanya keadilan bagi korban ketika pelanggaran sudah terjadi.

Secara normatif, perlindungan hukum terhadap *streamer* dapat dianalisis berdasarkan dua Undang-Undang, yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Informasi dan Transaksi Elektronik menegaskan bahwa: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian" dapat dipidana. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa penyebaran konten perjudian melalui media digital merupakan perbuatan yang dilarang secara tegas oleh hukum (Saptaning Ruju Paminto, 2024). Dalam kaitannya dengan penyalahgunaan fitur donasi, pesan-pesan promosi yang dikirimkan oleh pihak tertentu melalui sistem donasi dapat dikualifikasikan sebagai informasi elektronik bermuatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal tersebut. Dengan demikian, pihak yang secara sadar menyebarkan atau mengatur distribusi pesan semacam itu dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Namun, unsur "dengan sengaja dan tanpa hak" menjadi pembeda yang penting antara pelaku dan korban. *Streamer* yang tidak memiliki kendali maupun niat untuk menyebarkan pesan tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai pelaku tindak pidana. Sebaliknya, ketentuan ini justru memberikan dasar perlindungan hukum secara represif bagi *streamer* yang menjadi korban penyalahgunaan sistem digital oleh pihak lain.

Selain perlindungan represif melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Informasi Transaksi Elektronik, hubungan hukum antara *streamer* dan platform dapat dijelaskan melalui Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Berdasarkan Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, "Konsumen merupakan 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 (Edy Purwito, 2023)" Ketentuan ini sesuai dengan posisi *streamer* karena *streamer* menggunakan berbagai fasilitas dan fitur yang disediakan platform *streaming* sebagai bentuk pemanfaatan jasa digital untuk kegiatan siaran mereka, bukan untuk dijual kembali, sehingga *streamer* dapat dikategorikan sebagai konsumen yang berhak memperoleh perlindungan hukum atas layanan yang mereka gunakan. Sebaliknya, platform seperti Youtube berkedudukan sebagai pelaku usaha karena menyediakan jasa layanan *streaming* kepada publik dan memperoleh keuntungan dari penggunaan pelayanan tersebut sebagaimana dimaksud Pasal 1 angka 3. Sebagai konsumen, *streamer* berhak memperoleh keamanan, kenyamanan, serta kejelasan informasi sebagaimana diatur dalam pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Gunawan Widjaja, 2025). Dalam kaitannya dengan fitur donasi, hak ini mencakup jaminan bahwa sistem platform

tidak menimbulkan risiko kerugian akibat penyalahgunaan oleh pihak lain.

Kewajiban pelaku usaha ditegaskan dalam Pasal 7 huruf b Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, yang mewajibkan platform untuk “memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan, dan pemeliharaan (Evita Lanosta, 2021).” Kewajiban ini mengandung makna bahwa platform harus memberikan penjelasan transparan mengenai cara kerja fitur *streaming*, risiko penggunaan layanan donasi pihak ketiga, serta mekanisme pelaporan apabila terjadi penyalahgunaan. Platform juga berkewajiban memastikan bahwa sistem yang mereka Kelola tidak menimbulkan kerugian kepada pengguna, termasuk kerugian reputasi atau potensi tuntutan hukum yang dapat muncul akibat pesan donasi bermuatan perjudian yang ditampilkan melalui integrasi layanan eksternal seperti *saweria.co* atau *sociabuzz*. Tingkat tanggung jawab platform sebagai pelaku usaha meliputi beberapa aspek penting. Pertama, tanggung jawab informasi, yaitu memastikan bahwa *streamer* mengetahui risiko dan batasan fitur yang mereka gunakan. Kedua, tanggung jawab teknis, berupa kewajiban menyediakan sistem pengawasan, moderasi, atau setidaknya mekanisme deteksi awal terhadap aktivitas mencurigakan. Ketiga, tanggung jawab respon dan penanganan, yaitu kewajiban untuk menindaklanjuti laporan *streamer* secara cepat, menghapus atau memblokir pesan bermuatan ilegal, serta memberikan dukungan apabila *streamer* menghadapi kerugian akibat penyalahgunaan fitur. Keempat, tanggung jawab pencegahan, yaitu memastikan integrasi platform dengan pihak ketiga tidak membuka celah penyalahgunaan yang merugikan konsumen. Dari analisis tersebut, terlihat bahwa perlindungan hukum terhadap *streamer* tidak hanya berkaitan dengan penindakan terhadap pelaku penyebaran konten judi, tetapi juga menyangkut sejauh mana platform menjalankan kewajiban sebagai pelaku usaha. Selama ini belum terdapat pengaturan yang secara spesifik mengatur penyalahgunaan fitur donasi sebagai media promosi judi online, sehingga posisi *streamer* sebagai konsumen tetap rentan. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi yang menegaskan mekanisme pengawasan, batas tanggung jawab platform, serta perlindungan yang jelas bagi *streamer* sebagai konsumen dalam ekosistem digital.

Pengaturan mengenai perlindungan hukum terhadap *streamer* belum menyentuh secara langsung penyalahgunaan fitur donasi sebagai sarana promosi judi online. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Informasi Transaksi Elektronik berfungsi sebagai dasar hukum represif yang menindak pelaku penyebaran konten bermuatan perjudian, sementara Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menegaskan perlindungan preventif yang menempatkan *streamer* sebagai konsumen dan platform sebagai pelaku usaha. Melalui prinsip itikad baik dan kewajiban pelaku usaha untuk memberikan layanan yang aman, jelas, dan dapat dipertanggungjawabkan, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen sebenarnya memberikan dasar bagi penguatan perlindungan terhadap *streamer*. Namun, ketiadaan pengaturan khusus mengenai penggunaan fitur donasi dalam ekosistem

digital membuat perlindungan ini belum sepenuhnya optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, pemerintah perlu mengambil langkah konkret dengan menyusun aturan sesuai dengan perkembangan teknologi digital saat ini. Diperlukan regulasi yang secara tegas mengatur mekanisme dan batasan hukum terhadap penggunaan fitur donasi agar tidak dimanfaatkan sebagai sarana promosi kegiatan ilegal seperti perjudian online. Pengaturan tersebut dapat mencakup ketentuan mengenai sistem pengawasan, tanggung jawab hukum bagi pihak yang menyalahgunakan fitur donasi, serta mekanisme perlindungan bagi *streamer* yang menjadi korban dari praktik penyalahgunaan fitur donasi tersebut. Selain itu, kolaborasi antara lembaga pemerintah seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika serta Kementerian Hukum dan HAM juga diperlukan agar perlindungan hukum bagi *streamer* dapat berjalan secara efektif dan menyeluruh. Dengan adanya pengaturan yang spesifik dan pengawasan yang kuat, diharapkan para *streamer* dapat menjalankan aktivitas digitalnya dengan aman tanpa khawatir menjadi korban.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penyalahgunaan fitur donasi pada platform *streaming* sebagai sarana promosi judi online menunjukkan adanya penyimpangan terhadap fungsi awal fitur tersebut yang seharusnya menjadi wadah apresiasi dan dukungan sukarela bagi *streamer*. Dalam praktiknya, penyalahgunaan ini dilakukan melalui berbagai modus, seperti penyisipan pesan promosi tersembunyi, penggunaan nama akun yang mengandung unsur perjudian, hingga pengiriman donasi berulang dengan nominal kecil secara *spam* untuk memperluas jangkauan promosi. Modus tersebut diawali dengan promotor yang bergabung ke dalam siaran langsung sebagai penonton biasa, kemudian memanfaatkan fitur donasi untuk menyisipkan pesan promosi secara terselubung. Hal tersebut menimbulkan kerugian bagi *streamer*, baik secara moral, sosial maupun hukum, karena *streamer* dijadikan sarana promosi judi online tanpa adanya persetujuan dan di luar kendali mereka sendiri.

Dari perspektif hukum positif Indonesia, tindakan penyalahgunaan fitur donasi sebagai sarana promosi judi online tersebut dapat dikualifikasikan sebagai pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan perundang-undangan yang melarang praktik perjudian dan penyebaran konten bermuatan perjudian, sebagaimana diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, dalam perspektif Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, *streamer* berkedudukan sebagai konsumen, sedangkan platform sebagai pelaku usaha yang berkewajiban memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur serta menjamin keamanan layanan yang digunakan, sebagaimana diatur dalam pasal 7 huruf b. Berdasarkan kerangka hukum tersebut, bentuk perlindungan hukum terhadap *streamer* dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. Perlindungan hukum preventif dilakukan melalui peningkatan pengawasan oleh

pemerintah, kebijakan penyaringan pesan, dan tanggung jawab penyedia layanan dalam menjaga keamanan fitur digital. Perlindungan hukum represif dilakukan melalui penegakan hukum terhadap pihak yang dengan sengaja menyebarkan atau mengatur promosi perjudian melalui sistem donasi. Dengan demikian, meskipun sistem hukum Indonesia telah memiliki landasan normatif yang cukup dalam menindak perbuatan penyalahgunaan fitur digital, namun belum terdapat pengaturan yang secara spesifik memberikan perlindungan hukum terhadap *streamer* sebagai pelaku ekonomi kreatif di ranah digital sehingga pemerintah perlu menetapkan aturan yang secara khusus mengatur penggunaan fitur donasi pada platform *streaming* yang tidak bertentangan dengan Undang-Undang, kesusilaan dan ketertiban umum termasuk mekanisme pengawasan terhadap isi pesan yang dikirimkan melalui fitur donasi tersebut. Peraturan tersebut juga perlu mengatur tanggung jawab hukum bagi pihak yang menggunakan fitur donasi sebagai sarana promosi judi online, serta memberikan perlindungan hukum yang jelas bagi *streamer* dari segala bentuk penyalahgunaan fitur digital. Dengan adanya aturan yang tegas dan penegakan hukum yang konsisten, praktik penyalahgunaan fitur donasi *streamer* sebagai sarana promosi judi online dapat diminimalisir, sehingga *streamer* dapat menjalankan aktivitasnya secara aman, profesional, sesuai dengan peraturan ketentuan hukum yang berlaku.

Saran

Menurut penulis diperlukan adanya mekanisme perlindungan hukum yang lebih jelas dan mudah dijalankan oleh *streamer*. Selama ini, *streamer* berada pada posisi yang rentan karena tidak bisa mengendalikan siapa yang mengirim donasi dan pesan apa yang ditampilkan, sehingga sangat mungkin mereka terseret masalah hukum padahal tidak pernah berniat mempromosikan judi secara online. Oleh karena itu, perlu dibentuk peraturan yang mengatur sistem pelaporan khusus yang memungkinkan *streamer* segera melaporkan dan mengembalikan donasi yang berindikasi promosi judi dalam jangka waktu tertentu agar kedudukan mereka tidak disamakan dengan pelaku. Mekanisme pelaporan ini idealnya berada di bawah Satgas Pemberantasan Judi Online yang menangani persoalan judi online, sehingga laporan tersebut dapat langsung ditindaklanjuti. Dengan adanya prosedur pelaporan yang jelas dan pengembalian dana secara transparan, *streamer* akan memiliki ruang perlindungan hukum yang tegas dan tidak lagi berada dalam posisi yang rentan. Pendekatan ini juga membantu pemerintah mendeteksi pola peredaran promosi judi online, sehingga penanganannya bisa lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Hadjon, Philipus M. (1987). *Perlindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia*. Bina Ilmu

Jurnal

Alhasani, Ahmad Ghifari., Ridwan., dan Reine Rofiana. (2024). "Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku Pembuat konten Perjudian Online berbasis Live Streaming". *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, 5(1).

Astuti, Anninda Rizki Luthfi., Rahmatun Nazila., Siti Muslichah., Ala Asmaul Husna., dan Sumarsono. (2024). "Meningkatkan Filantropi melalui Crowdfunding: Usulan Fitur Donasi Otomatis di Dompot Dhuafa". *KalbiScientia: Jurnal Sains dan Teknologi*, 11(02).

Bakhtiar, Septu Haudli., dan Azizah Nur Adilah. (2024). "Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum". *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3).

Gunadi, I Made Dwi Artha., dan Anak Agung Wiwik Sugiantari. (2024). "Mekanisme dan Regulasi Penegakan Hukum terhadap Streamer Game yang menyampaikan Informasi tentang Judi Online di Youtube". *Jurnal Hukum Mahasiswa*, 4(01).

Lanosta, Evita. (2021). "Perlindungan Konsumen atas Informasi yang Benar terhadap Promosi Produk dalam Transaksi Perdagangan Elektronik menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen". *Jurnal Hukum Adigama* 4(1).

Murtofi'ah, Desi., dan Rochmiyatul Mawaddah. (2024). "Deskripsi Analisis Sumber Donasi Harvard University". *Journal of Mandalika Literature*, 5(2).

Paminto, Saptaning Ruju., Ibrahim Khalil Ahmad., Zenal Syaepul Rohman., Neng Diana., Laela Sari., dan Ajmal Ghajwan. (2024). "Pengaruh Iklan di Media Sosial dan Platform Donasi Streamer terhadap Peningkatan Aktivitas Judi Online Dihubungkan dengan Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik". *Jurnal Hukum dan Sosial Politik*, 2(4).

Purwito, Edy. (2023). "Konsep Perlindungan Hukum Konsumen Dan Tanggung jawab Hukum Pelaku Usaha terhadap Produk Gula Pasir Kadaluarsa di Kota Surabaya". *Jurnal Magister Ilmu Hukum*, 13(1).

Widjaja, Gunawan., Songga Aurora Abadi., dan Yuri Anggi. (2025). "Tanggung jawab Perdata *Influencer* terhadap klaim produk dalam *Endorsement*: Tinjauan Hukum atas Perlindungan Konsumen Berdasarkan UU No. 8 Tahun 1999 dan Perkembangan Praktik Digital di Indonesia". *Referendum: Jurnal Hukum Perdata dan Pidana*, 2(2).

Wirawan, Made Mahadiv Kaysha., dan Made Nurmawati. (2025). "Perlindungan Hukum terhadap *Streamer* atas Kerugian yang Ditimbulkan Akibat Promosi Judi Online pada Platform Streaming". *Jurnal Kertha Wicara*, 14(08).

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pranala Luar

CecepCh, "Mengkadalin Kang Slot". https://youtu.be/tlX-tZJSEZ0?si=PdLl4Al8oio_NXLo, diakses pada tanggal 18 Oktober 2025 pukul 19.40 WIB.

K, Amira. (n.d.). "Memahami Apa itu Streaming Hingga Contoh Aplikasi Streaming". *Gramedia.com*.

https://www.gramedia.com/literasi/streaming/?srsltid=AfmBOooH7ilxXOYwkcEJcAPoleOYjcP0FXgQC_IYzIzs2kWg13fGrHo, diakses pada tanggal 27 Oktober 2025 pukul 20.15 WIB

Pusparini, Esti Tri. (n.d.). "Apa itu Promotor? Pengertian, Tugas, Keterampilan, dan Strateginya". *Qontak.com*. <https://qontak.com/blog/promotor-adalah/>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2025 pukul 19.40 WIB

Sumber Lain

Gusnara, Ahmad Boma. (2020). *Pengaturan Pengeanaan Pajak Penghasilan bagi Streamer Nimo TV*. [Skripsi, Universitas Airlangga].

Sulaiman, Didik. (2024). "Skema Kepolisian dalam Penegakan Hukum Memberantas Akses Perjudian Online". [Tesis, Universitas Islam Sultan Agung].