

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat didunia maya seperti media sosial telah melakata dan menjadi kebutuhan Masyarakat Indonesia. Media sosial telah membawa banyak perubahan bagi budaya masyarakat Indonesia. Media sosial telah membuat kebiasaan baru, seperti membagikan foto dan juga video yang dilakukan dari pengguna media sosial. Membagi video di sosial media biasa di sebut konten yang merupakan kegiatan yang dilakukan pengguna Facebook, Instragram, Twitter, Tiktok, Youtube dan lainnya seperti memproduksi, mendistribusikan, dan mengkonsumsi. Hal ini membuat konten menjadi pendorong berubahnya budaya yang ada di media sosial.¹

Ada macam-macam konten di sosial media yang dapat di upload seperti teks, foto, audio, video, dokumen, laporan-laporan dan lain-lain. Terdapat wibsite video *sharing* di media sosial yang sering di gunakan dan menjadi popoler pada saat ini. Website video *sharing* merupakan website dimana penggunaanya dapat mengupload video di media sosial. Sistem website berbagi video seperti yang dapat di upload di youtube merupakan fasilitasi yang disiapkan untuk penggunaanya berbagi konten.²

Aplikasi youtube merupakan platfrom berbagi video atau *streaming* video dan media sosial yang populer dari Amerika Serikat yang dibuat oleh Steven Chan, Jawed Karim, dan Chad Hyrler pada tanggal 14 Februari 2005. Seiring perkembanganya teknologi, *live streaming* mencatatkan pertumbuhan yang sangat pesat. Miliaran orang dari seluruh dunia telah menonton *live streaming* dari ponsel, tablet, maupun komputer yang mereka miliki. *Live streaming* yang

¹ Rulli. 2015. Nasrullah, 'Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sositoteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.', *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI*, 12.15 (2020), 25–30.

² Lidya Agustina, 'Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial', *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1.1 (2018), 17–23

dilakukan oleh *youtuber* memudahkan penonton dapat dengan mudah berinteraksi secara langsung meleliti *live chat*.³

Beberapa *live streaming* yang dilakukan di sosial media, video *game* mendapat respon baik dan lebih banyak penontonnya. Adanya jaringan internet membuat video *game* mudah menyebar luas di Masyarakat yang didukung dengan perangkat lunak seperti handphone. *Game online* yang sekarang semakin banyak peminatnya yaitu *mobile legend* saat ini semakin ramai berkat adanya turnamen yang di adakan di Indonesia oleh pihak *moonton*. Moonton merupakan pihak penyelenggara turnamen sekaligus pencipta dari *game online mobile legend*.⁴

Memanfaatkan kepopuleran *game online mobile legend* dengan cara memainkannya dan *live streaming* di *youtube* serta membuat video tutorial mengenai *game play*. Pada saat *live streaming* para *youtuber* membuka donasi bagi penggemarnya yang ingin menyumbang atau sebagai apresiasi dari *game play* yang mereka perlihatkan saat memainkan *game mobile legend*. Donasi yang diberikan dari penonton kepada *youtuber* berupa uang digital yang nantinya bisa dipindah kedalam rekening. Setiap donasi yang mereka berikan dapat mencantumkan atau menulis kata-kata yang nantinya ingin disampaikan kepada *youtuber*. Tulisan kata-kata dari pendonasi akan terpampang dilayar dan dapat dilihat oleh penonton *live streaming*.

Banyak manfaat yang didapat dari *live streaming*, diantaranya *streamer* bisa memperlihatkan skil permainannya dalam bermain *mobile lagend*. menghibur penonton dengan menyajikan tontonan yang menarik seperti aksi, tingkah laku dan ekspresi yang lucu. Serta mendapat penonton lebih banyak dan mendapat donasi dari penonton, kemudian bagi penonton yaitu dapat berinteraksi secara langsung dengan *streamer*, serta dapat memberikan donasi sebagai bentuk apresiasi karena telah menghibur atau memberikan konten yang

³ Puspita Sari Br Ginting, 'Sejarah Youtube Dan Mengenal Pendiri Youtube, Platform Berbagi Video Terbesar Di Dunia. - Teknik Informatika (S1)', <https://tis1.itbi.ac.id>, 2022.

⁴ Chih Ping Chen, 'Digital Gifting in Personal Brand Communities of Live-Streaming: Fostering Viewer-streamer-viewer Parasocial Relationships', *Journal of Marketing Communications*, 27.8 (2021), 865–80.

menarik. Dibalik itu semua ada beberapa pihak yang memanfaatkan sarana tersebut untuk melakukan tindakan melanggar hukum. Beberapa pihak memanfaatkan situasi ini dengan cara ikut donasi serta menulis kata-kata yang berisikan situs judi *online*. Hal ini berpotensi mencemari nama baik yang mana media *live streaming* yang menjadi tempat menghibur penonton di cemari dengan adanya donasi dari situs-situs judi *online*.⁵

Hukum pencemaran nama baik secara khusus tertera 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).⁶

Islam menjelaskan bahwa segala aktivitas yang perjudian termasuk akun slot *online* dianggap haram. Dalam al-Qur'an diantara ayat yang menjelaskan haramnya perjudian adalah (Qs Al-Maidah/90-91)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلٍ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ

⁵ Dennis Wang, Yi Chieh Lee, and Wai Tat Fu, “I Love the Feeling of Being on Stage, but I Become Greedy”: Exploring the Impact of Monetary Incentives on Live Streamers" Social Interactions and Streaming Content', *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2019.

⁶ 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.

الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدُّكُمْ عَنْ 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)(Q.S. Al-Maidah/90-91.*⁷

Fenomena yang terjadi, banyak donasi yang dilakukan oleh pemilik atau pengelola dari akun-akun judi *online* kepada *youtuber* saat melakukan *live streaming*. Dikutip dari youtube yakni *streamer game mobile legend* yang di donasi oleh situs judi *online*. Hal ini merupakan menyerang kehormatan dan nama baik dari *streamer game mobile legend* yang dituduhkan mempermosikan situs judi pada saat *live streaming*. Respon dari *streamer* yang marah kepada situs judi yang berdonasi pada saat *live streaming*.

Menurut para ahli perlindungan hukum memberikan dari pada masyarakat pengayoman atau melindungi hak asasi manusi yang dirugikan oleh pihak lain. Perlindungan hukum diberikan untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan oleh negara kepada warganya. Hal ini dialami oleh *streamer game mobile legend* yang mendapatkan donasi dari suatu akun situs judi *online*. Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi sendiri merupakan pengejawantahan dari pasal 28G ayat (1) UUD 1945 yang berbunyi:

Setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga,kehormatan, martabat, dan harta benda yang di bawah kekuasaannya, serta berhak atas rasa aman dan

⁷ Mushaf.id, Al Quran Online Indonesia, Surah Al-Maidah ayat 90-91, <https://www.mushaf.id/> (diakses pada tanggal 20 Oktober 2023).

perlindungan dari ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu yang merupakan hak asasi.⁸ Sebagaimana juga termakjub dalam Pasal 5 ayat 1 Nomor 2 Tahun 2002 Undang-Undang Republik Indonesia tentang Kepolisian. Penjelasan dari aparatuer sipil negara bahwa kepolisian berparan penting dalam memelihara keamanan dan ketertiban Masyarakat, menegakkan keadilan, pengayoman, serta memberikan pelayanan kepada warga Indonesia.⁹

Berdasarkan fenomena yang terjadi diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul skripsi **TANTANGAN HUKUM BAGI PENERIMA DONASI PADA LIVE STREAMING GAME MOBILE LEGEND (perspektif hukum positif dan hukum ekonomi syariah)**. Penulis memilih *youtuber game* karena pada saat *live streaming* banyak penonton yang melihat dan juga dari barbagai kalangan yaitu anak-anak, remaja, dan dewasa. Hal itu dimanfaatkan untuk promosi oleh pemilik atau pengelola situs judi *online* pada saat *live streaming* yang mengakibatkan pecemaran data privasi.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini membahas tentang praktik donasi pada dan pandangan hukum islam dan hukum positif dalam penerimaan donasi pada saat *live streaming*. utamanya memfokuskan pelanggaran privasi yang dihadapi oleh penerima donasi pada *live streaming mobile legend* dalam perspektif hukum positif dan hukum ekonomi syariah.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana praktek penerimaan donasi pada *live streaming game mobile legend*?
2. Bagaimana pandangana hukum islam dan hukum positif tentang penerimaan donasi pada *live streaming game mobile legend*?

⁸ Wari Martha Kambu, 'Tinjauan Yuridis Tentang Hak Asasi Manusia Berdasarkan Pasal 28D Ayat 3 Undang-Undang Dasar 1945', *Lex Et Societatis*, 9.1 (2021), 137–45 <<https://doi.org/10.35796/les.v9i1.32170>>.

⁹ Republik of Indonesia, 'Law of the Republic of Indonesia Number 3 of 2002 Concerning National Defense', 1999.1 (2002), 1–5.

3. Bagaimana potensi pelanggaran yang dihadapi oleh penerima donasi pada *live streaming*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Bagaimana praktek penerimaan donasi pada *live streaming game mobile legend*.
2. Untuk mengetahui pandangana hukum islam dan hukum positif tentang penerimaan donasi pada *live streaming game mobile legend*.
3. Untuk mengetahui potensi pelanggaran yang dihadapi oleh penerima donasi pada *live streaming*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a) Penelitian ini supaya berguna untuk pencegahan terhadap donasi yang dilakukan oleh pengelola situs judi *online* bagi para *streamer game* di youtube.
 - b) Untuk pemerintah yaitu bahan penambah pengetahuan tentang hukum dari donasi yang dilakukan oleh pemilik situs judi *online* terhadap *streamer game* pada saat *live streaming*.
2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan kepada *youtuber game* lebih hati-hati dalam menerima donasi dari para penonton maupun pengemarnya pada saat *live streaming*.

F. Sistematika Penulisan

Tujuan dari sistematika penulisan ini untuk mempermudah pembaca memahami hasil dari penelitian. Setematika penulisan skripsi yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal ini meliputi: halaman judul, halaman pengesahan majelis penguji ujian munaqosah, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman abstrak, halaman motto, halaman persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, halaman kata pengantar, dan daftar isi.
2. Bagian utama adalah pokok dari skripsi yang dibahas bab 1 sampai 5 sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, focus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teori dan praktis), dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang terdapat di bagian literatur. Bab ini terbagi menjadi beberapa sub bab, yaitu:

A. Kajian Teori

Kajian teori yang terkait dengan judul

- 1) Praktik donasi
- 2) Pandang hukum islam dan hukum positif
- 3) Potensi pelanggaran privasi

B. Penelitian terdahulu

Bagian ini memaparkan penelitian terdahulu dan membandingkan yang dilakukan diteliti sekarang untuk mengetahui perbedaan

C. Kerangka berfikir

Kerangka berfikir berisi tentang alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan terurai secara sistematis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dan studi kasus), uji keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi gambaran objek penelitian, deskripsi data-data penelitian, dan analisis data penelitian.

BAB V : PENUTUP

Berisi uraian simpulan tentang pokok-pokok pembahasan dan saran-saran.

3. Bagian akhir merupakan bagian penutup skripsi yang didalamnya terdapat daftar pustaka, lampiran-lampiran,

transkrip wawancara, catatan observasi, foto, dan lain sebagainya.

