

**PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM TERHADAP PROMOSI SITUS JUDI  
ONLINE MELALUI MODUS DONASI *SOCIAL PLATFORM*  
(Studi Kasus di Platform Saweria)**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Ahmad Ainul Yakin  
200202110072**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2024**

**PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM TERHADAP PROMOSI SITUS JUDI  
ONLINE MELALUI MODUS DONASI *SOCIAL PLATFORM*  
(Studi Kasus di Platform Saweria)**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Ahmad Ainul Yakin  
200202110072**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan,

Penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM TERHADAP PROMOSI SITUS JUDI  
ONLINE MELALUI MODUS DONASI *SOCIAL PLATFORM*  
(Studi Kasus di Platform Saweria)**

Karya ilmiah ini benar-benar ditulis sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan, tidak mengkopi atau memindahkan dari orang lain, kecuali referensi yang disebutkan dengan jelas. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa karya ilmiah ini disusun oleh orang lain, termasuk hasil plagiasi karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, maka skripsi sebagai prasyarat mendapat predikat gelar sarjana dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 26 Agustus 2024

Penulis



Ahmad Ainul Yakin

NIM. 200202110072



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS SYARIAH**  
Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telepon (0341) 559399, Faksimile (0341) 559399  
Website: <http://syariah.uin-malang.ac.id/>

#### HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Ahmad Ainul Yakin NIM 200202110072 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

**PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM TERHADAP PROMOSI SITUS  
JUDI *ONLINE* MELALUI MODUS DONASI *SOCIAL PLATFORM*  
(Studi Kasus di Platform Saweria)**

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji oleh Majelis Dewan Penguji.

Malang, 26 Agustus 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Hukum Ekonomi Syariah

Dosen Pembimbing

Dr. Fakhruddin, M.H.  
NIP: 197408192000031002

Aditya Prastian Supriyadi, M.H.  
NIP: 199304292020121003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS SYARIAH**

Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telepon (0341) 559399, Faksimile (0341) 559399  
Website: <http://syariah.uin-malang.ac.id/>

**BUKTI KONSULTASI**

Nama : Ahmad Ainul Yakin  
NIM : 200202110072  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Dosen Pembimbing : Aditya Prastian Supriyadi, M.H  
Judul Skripsi : **PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM TERHADAP  
PROMOSI SITUS JUDI ONLINE MELALUI MODUS  
DONASI SOCIAL PLATFORM (STUDI KASUS DI  
PLATFORM SAWERIA)**

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1.	5 Februari 2024	Konsultasi Proposal	
2.	1 Maret 2024	Revisi kerangka teori	
3.	5 Maret 2024	Perbaikan proposal	
4.	8 Maret 2024	ACC proposal	
5.	24 April 2024	Konsultasi arah pembahasan	
6.	30 Mei 2024	Revisi Bab III, IV	
7.	1 Agustus 2024	Revisi Bab IV	
8.	7 Agustus 2024	Perbaikan Bab IV	
9.	22 Agustus 2024	Perbaikan Bab IV, V	
10.	26 Agustus 2024	ACC Abstrak dan ACC Skripsi	

Malang, 26 Agustus 2024

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Hukum Ekonomi Syariah

Dr. Fakhruddin, M.H.  
NIP. 197408192000031002

## HALAMAN PENGESAHAN


Dewan Penguji Skripsi saudara Ahmad Ainul Yakin, NIM 200202110072, mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

**PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM TERHADAP PROMOSI SITUS JUDI  
ONLINE MELALUI MODUS DONASI *SOCIAL PLATFORM*  
(Studi Kasus di Platform Saweria)**

Telah dinyatakan lulus dalam sidang ujian skripsi yang dilaksanakan pada tanggal  
23 September 2024 dengan nilai A

Dengan penguji:

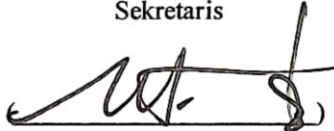
1. Mahbub Ainur Rofiq, S.HI., M.H.  
NIP. 19881130201802011159
2. Aditya Prastian Supriyadi, M.H.  
NIP. 19830420201608011024
3. Dr. Musataklima, S.HI., M.SI.  
NIP. 19830420201608011024



Ketua



Sekretaris



Penguji Utama

Malang, 19 Oktober .....2024

Dekan Fakultas Syariah



Prof. Dr. Sudirman, MA., CAHRM.

NIP. 197708222005011003

## MOTTO

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ ۚ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ ۗ وَاللَّهُ  
يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

*“Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”*

(Q.S AL-Baqarah: 216)

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, yang telah memberikan rahmat dan pertolongan penulisan skripsi yang berjudul: “**Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform (Studi Kasus di Platform Saweria)**” dapat kami selesaikan dengan baik. Shalawat dan salam kita haturkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan uswatun hasanah kepada kita dalam menjalani kehidupan ini secara syar’i. Dengan mengikuti beliau, semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafaatnya di hari akhir kiamat. Amin.

Dengan segala pengajaran, bimbingan/ pengarahan, serta bantuan layanan yang telah diberikan, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada taranya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Sudirman, M.A, CAHRM., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhrudin, M.HI., selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Burhanuddin Susanto, S. HI, M.Hum., selaku dosen wali penulis selama menempuh kuliah di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Terima Kasih penulis haturkan kepada beliau yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi selama menempuh perkuliahan.
5. Aditya Prastian Supriyadi, M. H., selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih telah mencurahkan waktu untuk memberikan pengarahan, bimbingan, saran dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
6. Segenap jajaran Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu kepada kami. Dengan niat yang



ikhlas, semoga amal mereka semua menjadi bagian dari ibadah untuk mendapatkan ridha Allah SWT.

7. Staf karyawan Fakultas Syariah Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penulis ucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada Orang tua penulis, Bapak Akhmad Syu'aib dan Ibu Siti Aminah yang selalu memberi dukungan, nasihat dan menjadi penyemangat bagi saya. Terima kasih atas segala perjuangan, pengorbanan, cinta, kasih sayang dan doa-doa tulus yang selalu mengiringi setiap langkah saya.
9. Kepada saudara penulis M. Shofwan Hadi dan Ummidlatu Salamah yang telah mendoakan, memberikan dukungan moril sekaligus dukungan materil, perhatian dan semangat setiap waktu, serta motivasi bagi penulis.
10. Kepada seseorang yang sabar dan lembut tutur katanya, terima kasih telah menemani, mendukung serta menjadi tempat cerita bagi saya.
11. Teman-teman Hukum Ekonomi Syariah Angkatan 20, teman pondok dan sahabat-sahabat saya dari MAN. Terima kasih atas segala bantuan dan telah menjadi bagian dari proses saya.

Dengan terselesaikannya laporan skripsi ini, penulis berharap ilmu yang telah diperoleh selama kuliah dapat memberikan manfaat amal kehidupan di dunia dan akhirat. Sebagai manusia yang tidak luput dari kekhilafan, penulis sangat megharapkan pintu maaf, kritikan, dan saran dari semua pihak demi upaya perbaikan di waktu yang akan datang.

Malang, 26 Agustus 2024  
Penulis,



Ahmad Ainul Yakin  
NIM 200202110072

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Dalam penulisan karya ilmiah, penggunaan istilah asing kerap tidak terhindarkan. Secara umum sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia kata asing ditulis (dicetak) miring. Dalam konteks Bahasa Arab, terdapat pedoman transliterasi khusus yang berlaku internasional. Berikut ini disajikan tabel pedoman transliterasi sebagai acuan penulisan karya ilmiah.

Transliterasi Arab-Indonesia Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang adalah berpedoman pada model Library of Congress (LC) Amerika Serikat sebagai berikut.

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
أ	`	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	th	غ	gh
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	dh	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sh	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (madd), maka caranya dengan menuliskan coretan horisontal di atas huruf, seperti ā, ī dan ū. (أ, ي, و). Bunyi hidup dobel Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf “ay” dan “aw” seperti layyinah, lawwāmah. Kata yang berakhiran tā’ *marbūṭah* dan berfungsi sebagai sifat atau muḍāf ilayh ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai muḍāf ditransliterasikan dengan “at”.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
BUKTI KONSULTASI .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
ملخص البحث.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional .....	7
F. Sistematika Penulisan .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Penelitian Terdahulu .....	10
B. Kerangka Teori .....	16
1. Tanggungjawab hukum .....	16
2. Pertanggungjawaban Pidana.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	23

A. Jenis Penelitian.....	23
B. Pendekatan Penelitian.....	23
C. Lokasi Penelitian.....	24
D. Jenis dan Sumber Data .....	24
E. Metode Pengumpulan Data .....	26
F. Metode Pengolahan Data.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	28
A. Hasil Penelitian .....	28
1. Gambaran Umum Saweria.....	28
2. Isu Promosi Judi Online Via Saweria .....	38
B. Pembahasan.....	40
1. Praktik Promosi Situs Judi <i>Online</i> Melalui Modus Donasi <i>Social Platform</i> Saweria .....	40
2. Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi <i>Social Platform</i> Saweria .....	51
BAB V PENUTUP .....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Halaman Beranda Saweria .....	29
Gambar 1.2 Marsha Ozawa didonasi situs judi <i>online</i> .....	40
Gambar 1.3 Pilihan Pembayaran dalam Saweria .....	41
Gambar 1.4 <i>Streamer</i> didonasi situs judi <i>online</i> .....	46

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Kajian Peneltian Terdahulu .....	14
--	----

## ABSTRAK

Ahmad Ainul Yakin, 200202110072, 2024, **Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social Platform (Studi Kasus di Platform Saweria)**, Skripsi, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Aditya Prastian Supriyadi, M. H.

---

### **Kata Kunci: Promosi, Judi Online, Live Streaming**

Praktik donasi dengan jumlah fantastis yang dilakukan situs judi *online* kepada para *streamer* adalah modus baru dari para situs judi *online* untuk mempromosikan situsnya. Dari kasus yang terjadi respon para *streamer* yang memuji-muji situs tersebut mengindikasikan adanya keterlibatan para *streamer* dalam promosi terselubung situs judi *online* tersebut. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana praktik promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* Saweria dan bagaimana pertanggungjawaban hukum terhadap promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* Saweria.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris, dengan pendekatan yuridis sosiologis menggunakan data primer, data sekunder, dan data tersier. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Praktik promosi situs judi *online* dengan modus donasi dilakukan dengan cara situs melakukan donasi dengan jumlah fantastis melalui laman Saweria, kemudian menuliskan kalimat-kalimat yang berindikasi mempromosikan situs judi *online* tersebut yang nantinya akan ditampilkan di layar monitor para *streamer*. Kemudian *streamer* merespon dengan memuji situs tersebut seakan mempromosikan situs tersebut yang akhirnya menarik perhatian penonton *streaming*. Para *streamer* yang terlibat dalam perjudian *online* dikatakan sebagai pihak yang mendistribusikan Informasi elektronik yang bemuatan perjudian. Hal tersebut melanggar ketentuan pasal 27 ayat (2) UU ITE dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai pasal 45 ayat (3) UU ITE dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).



## ABSTRACT

Ahmad Ainul Yakin, 200202110072, 2024, **Legal Responsibility for Promotion of Online Gambling Sites Through Social Platform Donation Mode (Case Study on the Saweria Platform)**, Thesis, Department of Sharia Economic Law, Faculty of Sharia, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Supervisor:: Aditya Prastian Supriyadi, M. H.

---

**Keywords:** Promotions, Online Gambling, *Live Streaming*

The practice of donating fantastic amounts by online gambling sites to streamers is a new method for online gambling sites to promote their sites. From the cases that occurred, the response of the streamers who praised the site indicated the involvement of the streamers in the covert promotion of the online gambling site. Therefore, the aim of this research is to analyze the practice of promoting online gambling sites through the Saweria social platform donation mode and what the legal responsibilities are for promoting online gambling sites through the Saweria social platform donation mode.

This research uses empirical juridical research, with a sociological juridical approach using primary data, secondary data and tertiary data. Data collection techniques use observation and documentation methods.

The research results show that the practice of promoting online gambling sites using donation mode is carried out by the site making a fantastic amount of donation via the Saweria page, then writing sentences that indicate promoting the online gambling site which will later be displayed on the streamer's monitor screen. Then the streamer responded by praising the site as if promoting the site which ultimately attracted the attention of streaming viewers. Streamers involved in online gambling are said to be parties who distribute electronic information containing gambling. This violates the provisions of article 27 paragraph (2) of the ITE Law and can be subject to criminal sanctions in accordance with article 45 paragraph (3) of the ITE Law with a maximum imprisonment of 10 (ten) years and/or a maximum fine of Rp. 10,000,000,000.00 (ten billion rupiah).

## ملخص البحث

أحمد عين اليقين، 200202110072، 2024، المسؤولية القانونية عن الترويج لمواقع المقامرة عبر الإنترنت من خلال وضع التبرع عبر المنصة الاجتماعية (دراسة حالة على منصة ساويريا)، أطروحة، قسم القانون الاقتصادي الشرعي، كلية الشريعة، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: أديتيا براستيان سوبريادي، م.ه.

### الكلمة المفتاحية: الترقيات، المقامرة عبر الإنترنت، البث المباشر

تعد ممارسة التبرع بمبالغ رائعة من خلال مواقع المقامرة عبر الإنترنت إلى القائمين على البث طريقة جديدة لمواقع المقامرة عبر الإنترنت للترويج لمواقعها. ومن الحالات التي حدثت، أشار رد القائمين على البث الذين أشادوا بالموقع إلى تورط القائمين على البث في الترويج السري لموقع المقامرة عبر الإنترنت. لذلك، فإن الهدف من هذا البحث هو تحليل ممارسة الترويج لمواقع المقامرة عبر الإنترنت من خلال وضع التبرع بمنصة ساويريا الاجتماعية وما هي المسألة القانونية للترويج لمواقع المقامرة عبر الإنترنت من خلال وضع التبرع بمنصة ساويريا الاجتماعية

يستخدم هذا البحث البحث القانوني التجريبي، مع منهج قانوني اجتماعي باستخدام البيانات الأولية والبيانات الثانوية والبيانات الثالثية. تستخدم تقنيات جمع البيانات أساليب المراقبة والتوثيق

أظهرت نتائج البحث أن ممارسة الترويج لمواقع المقامرة عبر الإنترنت باستخدام وضع التبرع تتم من خلال قيام الموقع بالتبرع بمبلغ خيالي عبر صفحة ساويريا، ثم كتابة جمل تشير إلى الترويج لموقع المقامرة عبر الإنترنت والتي سيتم عرضها لاحقاً على الصفحة شاشات مراقبة اللافتات. ثم رد القائم بالبث بالإشادة بالموقع كما لو كان يروج للموقع مما جذب انتباه مشاهدي البث في النهاية. يُقال إن القائمين على البث المباشر المشاركين في المقامرة عبر الإنترنت هم أطراف تقوم بتوزيع معلومات إلكترونية تحتوي على المقامرة. وهذا ويمكن أن يخضع لعقوبات جنائية وفقاً للمادة 45 الفقرة ITE إنتهك أحكام المادة 27 الفقرة (2) من قانون بالسجن لمدة أقصاها 10 (عشر) سنوات و/أو كحد أقصى غرامة روبية. ITE (3) من قانون 10,000,000,000.00 (عشرة مليارات روبية)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada zaman sekarang, teknologi sudah berkembang pesat. Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang akan selalu beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi menghasilkan banyak manfaat positif bagi kehidupan manusia yang dilahirkan lewat inovasi-inovasi yang diciptakan.<sup>1</sup> Seiring kemajuan teknologi, penggunaan internet juga semakin berkembang dari hari ke hari. Kemajuan teknologi dapat ditandai dengan berkembangnya internet. Salah satu bukti yang dapat kita lihat dan rasakan adalah banyaknya media sosial yang muncul pada zaman sekarang.<sup>2</sup> Media sosial sangat berpengaruh dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan masyarakat pada masa sekarang. Dapat dikatakan bahwa media sosial sudah menggantikan media elektronik dan media konvensional, teknologi informasi dianggap masyarakat memudahkan dalam melakukan aktivitas konvensional.<sup>3</sup>

Berkembangnya internet benar-benar memberikan pengaruh bagi kehidupan manusia. Kemajuan internet sudah mengubah pola kehidupan dan budaya masyarakat. Salah satunya dalam hal interaksi sosial. Interaksi sosial

---

<sup>1</sup> Muh David Balya Al, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya," *TUTURAN*, no. 3(2023): 276 <https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i3.272>

<sup>2</sup> Budi Arista Romadhoni, "Meredupnya Media Cetak, Dampak Kemajuan Teknologi Informasi," *An-Nida*, no. 1(2018): 17 <https://doi.org/10.34001/an.v10i1.741>

<sup>3</sup> Ignasiun Yosanda Nono, dkk, "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online," *Jurnal Analogi Hukum*, no. 2(2021): 235 <https://doi.org/10.22225/ah.3.2.2021.235-239>

merupakan hubungan yang bersifat timbal balik antara individu satu dengan individu yang lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.<sup>4</sup> Internet bagaikan pusat interaksi dan komunikasi pada masa sekarang ini. Internet bukan lagi sebagai media interaksi komunikasi saja, melainkan juga interaksi-interaksi yang lain. Penggunaan teknologi sebagai media interaksi sudah merambah dalam dunia *streaming* youtube. Dahulu interaksi antara *streamer* dan penontonnya bisa dilakukan lewat kolom *chat*, namun sekarang muncul inovasi kolom donasi kepada para *streamer*.

Kemajuan internet memberikan dampak positif bagi masyarakat, seperti sebagai media komunikasi, interaksi, dan lebih mudahnya masyarakat dalam mengakses dan bertukar informasi. Namun, internet juga bisa diibaratkan dengan pisau bermata dua, dimana jika tidak digunakan dengan baik, maka akan memberikan dampak negatif bagi masyarakat. Penggunaan internet yang tidak tepat dapat mengakibatkan terjadinya kejahatan berbasis teknologi digital. Kejahatan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan tersebut dapat melalui *smartphone*, internet, website, dan lain-lain.<sup>5</sup> Salah satu modus kejahatan yang dilakukan melalui internet adalah perjudian *online* atau promosi judi *online*.

---

<sup>4</sup> Abdul Basit, dkk, "Teknologi Smartphone Pada Interaksi Sosial," *Lontar*, no. 1(2022): 2 <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i.3254>

<sup>5</sup> Medina Azizah, "Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Komunikasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang (UMM)." *Jurnal Sosiologi Nusantara*, no. 1(2020): 50 <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.45-54>

Perjudian merupakan permainan dengan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan keberuntungan berdasarkan kebetulan, seperti tebakkan. Judi bertujuan untuk mendapatkan harta atau uang dengan jumlah yang lebih besar dibandingkan jumlah sebelumnya atau harta taruhan semula.<sup>6</sup> Judi pada zaman dahulu dan zaman sekarang sudah sangat berbeda. Judi zaman dahulu dilakukan dengan sistem masyarakat diberikan gambar untuk menebak angka, setelah itu mereka tinggal menunggu angka keluar melalui agen yang akan memberitahu melalui panggilan telepon, SMS, atau WhatsApp.<sup>7</sup> Seiring perkembangan teknologi perjudian ikut berkembang dengan adanya judi *online*. Pada zaman sekarang perjudian didominasi oleh judi *online*.

Judi *online* merupakan perjudian yang memanfaatkan internet untuk mengakses dokumen maupun informasi elektronik. Judi *online* masuk dalam komersial terbesar. Judi *online* dapat dengan mudah diakses melalui alat-alat elektronik, seperti laptop dan *smartphone*. Transaksi pembayarannya biasanya dilakukan melalui M-Banking, seiring waktu transaksinya juga berkembang melalui aplikasi pembayaran online lainnya. Perjudian *online* adalah judi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarannya.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Nikmah Rosidah, *Konstruksi Penanggulangan Perjudian di Indonesia*, (Semarang: Pustaka Magister, 2016), 14.

<sup>7</sup> Fajar Nur Suhendra, Rochmani, "Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Togel di Kota Semarang," *UNES Journal of Swara Justisia*, no. 3(2023): 1034 <https://doi.org/10.31933/ujsj.v7i3>

<sup>8</sup> Sinta Bella, Dewi Haryanti, dan Ayu Efrita dewi, "Pertanggungjawaban Pidana terhadap Para Pemasang Iklan dan Promosi Bermuatan Judi Online Melalui Youtube." *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. No. 1(2022): 867 <https://soj.umrah.ac.id/index.php/SOJFISIP/article/view/1766>

Pada dasarnya perjudian adalah hal yang dilarang oleh agama maupun negara, baik itu judi klasik atau judi *online*. Perjudian dalam hukum positif termasuk dalam tindak pidana. Tindak pidana adalah sebuah peristiwa yang dapat dipidana atau perbuatan yang dapat dipidana.<sup>9</sup> Perjudian merupakan suatu permainan yang sangat dilarang di Indonesia dan diatur tegas di dalam undang-undang. Adapun ketentuan tentang perjudian diatur dalam pasal 303 KUHP.<sup>10</sup> Terkait judi online sendiri tertuang dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-undang No. 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Apabila seseorang terlibat dalam perjudian maka dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal 45 ayat 3 UU ITE, dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000.00 (sepuluh milyar rupiah).<sup>11</sup>

Pada saat ini, judi online sangat digemari oleh masyarakat karena jenis permainannya sangat beragam. Maraknya masyarakat yang bermain judi online membuat para situs judi online mencari cara bagaimana informasi terkait judi *online* dapat diketahui dan diakses oleh masyarakat. Salah satu cara yang gencar dilakukan adalah dengan promosi lewat media sosial.<sup>12</sup> Berkembangnya internet menjadi senjata yang menguntungkan bagi para pebisnis untuk

---

<sup>9</sup> Fitri Wahyuni, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia* (Tangerang: PT Nusantara Persada Utama, 2017), 36.

<sup>10</sup> Moeljanto, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2016), 111.

<sup>11</sup> Pasal 45 ayat 3 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

<sup>12</sup> Hery Sulisty, Lindu Ardjayeng, "Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, no. 2(2018): 3 <https://doi.org/10.30737/dhm.v1i1.811>

mengiklankan situs judi *online* ke seluruh penjuru dunia. Promosi judi *online* biasanya memanfaatkan media sosial, layanan streaming dan blog guna menjangkau masyarakat dengan iklan untuk situs permainan mereka.<sup>13</sup>

Pada masa sekarang muncul fenomena dimana situs judi *online* mempromosikan situsnya dengan cara melakukan donasi kepada para *streamer* di *youtube* melalui *social platform*. Dalam hal ini banyak berita-berita *streamer game* terindikasi promosi judi online di salah satu platform. Dari Permasalahan tersebut tentunya sangat menarik bagi penulis untuk diangkat menjadi sebuah bentuk karya ilmiah dengan judul **“PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM TERHADAP PROMOSI SITUS JUDI *ONLINE* MELALUI MODUS DONASI *SOCIAL PLATFORM* (Studi Kasus di Platform Saweria)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* saweria?
2. Bagaimana pertanggungjawaban hukum terhadap promosi situs judi online melalui modus donasi *social platform* saweria?

---

<sup>13</sup> Nur Kholis Majid dan Ali Maskur, “Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online,” *LEX Et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, no. 1(2023):70 <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo/article/view/91>

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimana praktik promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* saweria
2. Untuk menganalisis bagaimana pertanggungjawaban hukum terhadap promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* saweria

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan mampu memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan tambahan ilmu pengetahuan khususnya kepada mahasiswa fakultas hukum terkait larangan terlibat dalam perjudian *online*, serta dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain di masa mendatang dengan tema yang berkaitan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai larangan terlibat dalam perjudian *online* khususnya dalam hal promosi dan juga diharapkan masyarakat dapat berperan aktif dalam pemberantasan judi *online*.



b. Bagi Aparat Penegak Hukum

Manfaat praktis bagi aparat penegak hukum adalah guna menjadi acuan aparat penegak hukum dalam menjalankan tugasnya dalam menjaga dan menegakkan hukum yang berlaku, serta agar tercipta langkah-langkah penanganan dan pencegahan terkait tindak pidana judi *online* khususnya terhadap promosi judi *online*.

c. Bagi *Streamer*

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan meningkatkan kesadaran bagi para *streamer* terkait larangan terlibat dalam perjudian online khususnya dalam hal promosi.

## E. Definisi Operasional

1. Promosi

Promosi merupakan suatu bentuk komunikasi, yaitu usaha atau aktivitas seseorang atau kelompok untuk menyebarkan informasi. Promosi mempunyai tujuan untuk memengaruhi, membujuk dan menarik *audience* atas informasi yang ditawarkan, sehingga tertarik untuk mencoba produk yang ditawarkan.<sup>14</sup>

2. Judi *Online*

---

<sup>14</sup> Arif Fakhrudin, Maria Valeria Roellyanti, dan Awan, *Bauran Pemasaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 51.

Judi *online* adalah sebuah permainan perjudian yang dilakukan secara *online* melalui suatu aplikasi maupun situs web dengan menggunakan uang sebagai taruhannya. Judi *online* memiliki jenis permainan dan ketentuan yang beragam.

### 3. Donasi

Donasi menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sumbangan yang berupa uang dari penderma kepada perkumpulan atau derma. Donasi dapat diartikan pemberian uang kepada seseorang, baik secara langsung maupun dengan sistem *gift* pada *streaming*.

### 4. *Social Platform*

*Social Platform* jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia adalah platform sosial. Platform adalah *software* yang menggerakkan suatu aplikasi atau layanan. Platform sosial adalah sebuah sistem yang dapat menghubungkan satu pengguna dengan pengguna lain. Platform sosial mempunyai arti aplikasi atau web yang mempunyai fungsional yang bermacam-macam.

## **F. Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I** berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang memuat jenis penelitian, pendekatan penelitian, jenis data, metode pengumpulan data,

metode pengolahan data, kemudian penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

**BAB II** ditemukan tinjauan pustaka yang membahas penelitian-penelitian sebelumnya dan bertujuan untuk membedakan skripsi ini dari penelitian-penelitian sebelumnya serta menghindari plagiarisme. Selain itu, bab ini menjelaskan konsep teori yang mendukung penelitian ini.

**BAB III** merinci metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Bab ini membahas jenis penelitian, pendekatan, sumber data, serta teknik pengumpulan dan pengolahan data yang diterapkan dalam penelitian..

**BAB IV** mencakup hasil dan pembahasan mendalam dari temuan penelitian ini. Bab ini menjadi peran penting dalam skripsi karena memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang diangkat. Bab ini juga memiliki potensi untuk menghasilkan kontribusi baru dalam bidang hukum yang sebelumnya belum diungkapkan.

**BAB V** berisi kesimpulan dari penelitian dan pembahasan, serta saran yang ditujukan kepada pihak terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung. Saran tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Me-review penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah untuk memperdalam kajian yang pembahasannya hampir memiliki kesamaan dengan yang penulis angkat. Serta untuk memastikan kesamaan dan perbedaan di berbagai penelitian yang ada. Dalam hal ini penulis me-review beberapa jurnal ataupun skripsi, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adnan Musa Asy'ari pada tahun 2020, dalam skripsi yang berjudul ***Pertanggungjawaban Pidana Para Pihak yang Terlibat dalam Perjudian Online.***

Hasil dari penelitian ini adalah pihak yang bermain judi melalui tautan saluran dapat dikenakan sanksi pidana. Serta pembagi saluran tautan yang mengandung muatan perjudian juga dapat dikenakan sanksi pidana, walaupun dengan alasan tidak tahu bahwa itu melanggar hukum, sesuai Pasal 45 ayat (2) juncto Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Perbedaan penelitian ini dengan yang penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada pertanggungjawaban pihak yang bermain judi melalui tautan saluran dan pertanggungjawaban pihak yang membagikan tautan yang bermuatan perjudian. Sedangkan penulis berfokus pada kepastian hukum pasal 27 ayat 2 UU ITE dalam mengatur unsur perjudian dalam promosi online dan kepastian hukum bagi

streamer yang didonasi situs judi online. Persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang perjudian online.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Ghozali Arro pada tahun 2022, dalam skripsi yang berjudul ***Penyebaran Iklan Perjudian di Indonesia.***

Hasil dari penelitian ini adalah hukum positif dan hukum islam sama-sama bahwa iklan adalah suatu hal yang diperbolehkan asalkan tidak melanggar ketentuan yang ada. Iklan terkait judi online sangat dilarang dalam hukum positif dan hukum islam. Sanksi dari pengiklan bermuatan perjudian, jika dari hukum positif sudah jelas diatur dalam UU ITE, sedangkan dari segi hukum islam masuk dalam kategori *ta'zir*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada persamaan dan perbedaan hukum positif dan hukum islam terkait iklan perjudian, sedangkan penulis berfokus pada kepastian hukum pasal 27 ayat 2 UU ITE dalam mengatur unsur perjudian dalam promosi online dan kepastian hukum bagi streamer yang didonasi situs judi online. Persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang iklan perjudian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fajar Al Islami pada tahun 2022, dalam skripsi yang berjudul ***Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi Online di Era Digital.***

Hasil dari penelitian ini adalah hukum Islam dan Hukum positif tentang judi online sama-sama melarang dengan tegas terkait larangan bermain permainan yang mengandung unsur perjudian. Pada era digital judi online sangat mudah diakses, hal itu menimbulkan dampak negatif mengingat bahwa perjudian mengakibatkan banyak sekali kerugian baik untuk diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan. Upaya yang bisa dilakukan untuk penanggulangan antara lain upaya pre-emptif, preventif, dan represif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada pandangan hukum Islam dan hukum positif terkait perjudian di era digital dan upaya pemerintah dalam pemberantasan judi online. Sedangkan penulis berfokus pada kepastian hukum pasal 27 ayat 2 UU ITE dalam mengatur unsur perjudian dalam promosi online dan kepastian hukum bagi streamer yang didonasi situs judi online. Persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang perjudian online.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hunafa Nafila, Dian Alan Setiawan, dan Fariz Farrih Izadi pada tahun 2022, dalam jurnal yang berjudul ***Kajian***

***Komparasi atas Tindakan Endorse (Promosi) Judi Online dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam.***

Hasil dari penelitian ini adalah Pelaku *endorse* atau promosi judi online dalam hukum pidana positif dikenakan sanksi pidana sesuai Pasal 45 ayat (2) jo pasal 27 ayat (2) UU ITE, sedangkan dalam hukum pidana Islam dikenakan hukum *ta'zir*, yaitu *ta'dib*. Mempromosikan judi online sama saja dengan mendukung hal yang diharamkan Allah SWT. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada tindakan *endorse* atau promosi judi online menurut hukum pidana positif dan hukum pidana Islam. Sedangkan penulis berfokus pada kepastian hukum pasal 27 ayat 2 UU ITE dalam mengatur unsur perjudian dalam promosi online dan kepastian hukum bagi streamer yang didonasi situs judi online. Persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang promosi judi online.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Bella, Dewi Haryanti, dan Ayu Efridadewi pada tahun 2022, dalam jurnal yang berjudul ***Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Para Pemasang Iklan dan Promosi Bermuatan Judi Online Melalui Youtube.***

Hasil Penelitian ini adalah perbuatan memasang iklan atau promosi bermuatan judi online melalui youtube merupakan suatu tindak pidana dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai ketentuan pasal Pasal 45 ayat

(2) jo pasal 27 ayat (2) UU ITE. Walaupun dengan alasan tidak tahu bahwa hal itu melanggar hukum, semua masyarakat dianggap tahu terhadap hukum yang sudah tertulis, karena Indonesia menggunakan fiksi hukum.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada pertanggungjawaban pidana terhadap pemasang iklan bermuatan judi online di youtube. Sedangkan penulis berfokus pada kepastian hukum pasal 27 ayat 2 UU ITE dalam mengatur unsur perjudian dalam promosi online dan kepastian hukum bagi streamer yang didonasi situs judi online. Persamaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah sama-sama membahas tentang iklan atau promosi judi online.

**Tabel 1**

Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Adnan Musa Asy'ari (2020)	Pertanggungjawaban Pidana Para Pihak yang Terlibat dalam Perjudian <i>Online</i>	Sama-sama meneliti tentang perjudian <i>online</i>	Perbedaan penelitian ini dengan yang penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada pertanggungjawaban pihak yang bermain judi melalui tautan saluran dan pertanggungjawaban pihak yang membagikan tautan



				yang bermuatan perjudian
2	Muhammad Rizal Ghozali Arro (2022)	Penyebaran Iklan Perjudian di Indonesia	Sama-sama meneliti tentang iklan perjudian.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada persamaan dan perbedaan hukum positif dan hukum islam terkait iklan perjudian
3	Muhammad Fajar Al Islami (2022)	Perbandingan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Tentang Judi <i>Online</i> di Era Digital	Sama-sama meneliti tentang perjudian <i>online</i>	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada pandangan hukum Islam dan hukum positif terkait perjudian di era digital dan upaya pemerintah dalam pemberantasan judi <i>online</i>
4	Hunafa Nafila, Dian Alan Setiawan, dan Fariz Farrih Izadi (2022)	Kajian Komparasi atas Tindakan <i>Endorse</i> (Promosi) Judi <i>Online</i> dalam Perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam.	Sama-sama meneliti tentang promosi judi <i>online</i> .	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada tindakan <i>endorse</i> atau promosi judi <i>online</i> menurut hukum pidana positif dan hukum pidana Islam.
5	Sinta Bella, Dewi Haryanti, dan	Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Para	Sama-sama membahas tentang	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang

	Ayu Efridadewi (2022)	Pemasang Iklan dan Promosi Bermuatan Judi <i>Online</i> Melalui Youtube	iklan atau promosi judi <i>online</i> .	dilakukan penulis adalah penelitian ini berfokus pada pertanggungjawaban pidana terhadap pemasang iklan bermuatan judi <i>online</i> di youtube
--	-----------------------	---	---	---

Sumber: Data olahan penulis (2024)

## B. Kerangka Teori

### 1. Tanggungjawab hukum

#### a. Pengertian Tanggungjawab Hukum

Tanggungjawab dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kewajiban menanggung segala sesuatunya bila terjadi apa-apa dapat dituntut, dipersalahkan, dan diperkarakan. Hukum adalah keseluruhan aturan yang berlaku disuatu negara.<sup>15</sup> Tanggung jawab adalah kesadaran akan perbuatan maupun tingkah laku manusia yang disengaja maupun tidak disengaja sebagai perwujudan kesadaran dan kewajiban. Tanggung jawab mempunyai konsep dengan kewajiban hukum atas suatu sanksi bila perbuatan tersebut bertentangan dengan peraturan.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Suyanto, *Pengantar Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 1.

<sup>16</sup> Marsheila Audrey Nuralisha dan Siti Mahmudah, "Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Hukum dalam Perjanjian Kredit Perbankan Apabila Debitur Wanprestasi," *Al-Manhaj*, no. 1 (2023): 279 <https://doi.org10.37680/almanhaj.v5i1.2364>

Hans Kalsen mengemukakan bahwa seseorang bertanggungjawab secara hukum atas suatu perbuatan tertentu atau bahwa dia memikul tanggungjawab hukum atas suatu sanksi dalam hal perbuatan yang bertentangan. Tanggung jawab hukum menurut Ridwan Halim merupakan suatu akibat lebih lanjut dari pelaksanaan peranan, baik itu hak, kewajiban, ataupun kekuasaan. Secara umum tanggung jawab hukum dapat diartikan sebagai kewajiban berperilaku atau melakukan sesuatu dengan cara yang tidak melanggar peraturan yang ada. Purbacaraka berpendapat bahwa tanggung jawab hukum lahir dari penerapan kemampuan orang untuk menggunakan hak atau melaksanakan kewajiban.<sup>17</sup>

Tanggung jawab dalam kamus hukum dapat dikenal dengan istilah *liability* dan *responsibility*. *Liability* adalah sebuah istilah hukum yang meluas dan merujuk pada hampir semua karakter risiko atau tanggung jawab. Hal itu meliputi karakter hak dan kewajiban secara aktual dan potensial, seperti kerugian, ancaman, kejahatan, biaya, atau kondisi yang mengharuskan untuk melaksanakan undang-undang dengan segera atau pada masa mendatang. *Responsibility* berarti hal yang dipertanggungjawabkan atas kewajiban, putusan, ketrampilan, kecakapan, kemampuan, juga tanggung jawab atas

---

<sup>17</sup> Julista Mustamu, "Pertanggungjawaban Hukum Pemerintah (Kajian tentang Ruang Lingkup dan Hubungan dengan Diskresi)," *Jurnal Sasi*, no. 2(2014): 22 <https://doi.org/10.47268/sasi.v20i2.323>

undang-undang yang dilaksanakan. Dalam pengertian dan penggunaan praktis, istilah *liability* adalah pertanggungjawaban hukum, sedangkan *responsibility* adalah pertanggungjawaban politik.<sup>18</sup>

Tanggung jawab hukum dapat dibedakan atas pertanggungjawaban individu dan pertanggungjawaban kolektif. Pertanggungjawaban individu adalah tanggung jawab seseorang atas pelanggaran yang dilakukan sendiri, sedangkan pertanggungjawaban kolektif adalah tanggung jawab seorang individu atas pelanggaran yang dilakukan orang lain.<sup>19</sup>

b. Jenis-jenis Tanggung Jawab Hukum

Dalam hukum terdapat berbagai prinsip tanggung jawab hukum, yaitu:

1) Tanggung Jawab Mutlak (*Strict Liability*)

*Strict liability* adalah prinsip yang menetapkan kesalahan tidak sebagai faktor yang menentukan atau tanggung jawab tanpa harus membuktikan kesalahannya.<sup>20</sup>

2) Tanggung Jawab Berdasarkan adanya Praduga (*rebbutable presumption of liability principle*)

---

<sup>18</sup> Ridwan HR, *Hukum Administrasi Negara*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 337.

<sup>19</sup> Titik Triwulan dan Shinta, *Perlindungan Hukum Bagi Pasien*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), 48.

<sup>20</sup> Banu Ariyanto, Hari Purwadi, dan Emmy Latifah, "Tanggung Jawab Mutlak Penjual Akibat Produk Cacat Tersembunyi dalam Transaksi Jual Beli Daring," *REFLEKSI HUKUM*, no. 1 (2021):113 <https://doi.org/10.24246/jrh.2021.v6.i1.p107-126>

Prinsip ini menegaskan bahwa tanggung jawab si pelaku bisa hilang jika dapat membuktikan tidak bersalah kepada korbannya.

3) Prinsip Tanggung Jawab Berdasarkan Adanya unsur kesalahan  
(*fault liability, liability based on fault principle*)

Prinsip ini membebankan pada korban untuk membuktikan bahwa pelaku telah melakukan perbuatan melawan hukum.<sup>21</sup>

## **2. Pertanggungjawaban Pidana**

### **a. Pengertian Pertanggungjawaban Pidana**

Pertanggungjawaban hukum tidak dapat dipisahkan dengan suatu tindak pidana. Dasar adanya tindak pidana adalah asas legalitas, dasar dapat dikenakannya sanksi pidana kepada seseorang adalah asas kesalahan, hal itu berarti seseorang harus mempertanggungjawabkan suatu perbuatan tindak pidana yang dilakukannya. Menurut Moeljatno antara perbuatan pidana dan pertanggungjawaban pidana ada hubungan erat seperti orang yang melakukan perbuatan dan perbuatan. Kemampuan bertanggungjawab menurut Roeslan Saleh adalah mampu menginsyafi sifat melawan hukumnya perbuatan dan sesuai dengan keinsyafan itu mampu untuk menentukan kehendaknya.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Hartiwiningsih dan Lushiana Primasari, *Hukum Pidana Ekonomi*, (Banten: Universitas Terbuka), 183.

<sup>22</sup> Mhd Teguh Syuhada Lubis, "Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Penyelundupan Manusia," *De Lega Lata*, no. 1(2017): 97 <https://doi.org/10.30596/dll.v2i1.1142>

Pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk yang digunakan untuk menentukan seseorang yang telah disangka melakukan suatu perbuatan pidana atau telah dijatuhi dakwaan untuk dapat dipertanggungjawabkan atas terjadinya tindak pidana. Pertanggung jawaban pidana merupakan suatu bentuk pandangan dalam teori hukum pidana untuk menentukan seseorang tersebut dibebaskan atau dijatuhi hukuman pidana.<sup>23</sup>

Terdapat sekian perbuatan atau kelakuan seseorang yang dicela, baik menurut masyarakat (melawan hukum materil) atau menurut hukum (melawan hukum formil). Apabila dengan kemampuannya seseorang melakukan perbuatan yang disadarinya tercela, maka ia dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana.<sup>24</sup>

b. Syarat-syarat Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban pidana merupakan suatu sistem untuk menentukan apakah seorang terdakwa atau tersangka dapat dikenai pertanggungjawaban pidana atas suatu tindak pidana. Adapun untuk dapat dipidananya pelaku terdapat unsur yang disyaratkan, antara lain:

1) Dengan sengaja (*dolus*)

---

<sup>23</sup> Isyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama Hapsari, dan Hardian Iskandar, "Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia," *Al-Manhaj*, no. 2(2022): 596 <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v4i2.1986>

<sup>24</sup> Kornelia Melansari D. Lewokeda, "Pertanggungjaaban Pidana Tindak Pidana Terkait Pemberian Delegasi Kewenangan," *Mimbar Keadilan*, no. 28(2019): 191 <https://doi.org/10.30996/mk.v0i0.1779>

Sengaja memiliki arti dengan sadar dari kehendak melakukan suatu kejahatan tertentu. Menurut teori pengetahuan, apa yang diketahui atau dibayangkan ialah apa yang akan terjadi pada waktu ia berbuat. Sengaja menurut teori kehendak adalah kehendak untuk mewujudkan unsur-unsur delik dalam rumusan undang-undang. Sengaja sendiri dibedakan atas sengaja sebagai maksud, sengaja dengan kesadaran tentang kepastian, dan kesadaran dengan kemungkinan sekali terjadi.<sup>25</sup>

## 2) Kelalaian (*culpa*)

Delik *culpa* mengandung dua macam, yaitu delik kelalaian yang menimbulkan akibat dan tidak menimbulkan akibat, tapi yang diancam pidana adalah ketidak hati-hatiannya. Perbedaannya adalah kelalian yang menimbulkan akibat, maka dengan akibat itu terciptalah delik kelalaian, bagi yang tidak menimbulkan akibat dengan kelalaian itu sendiri sudah diancam dengan pidana.<sup>26</sup>

## 3) Tidak ada alasan pemaaf

---

<sup>25</sup> Aryo Fadlian, "Pertanggungjawaban Pidana dalam Suatu Kerangka Teoritis," *POSITUM*, no. 2(2020):15 <https://journal.unsika.ac.id/index.php/positum/article/view/5556>

<sup>26</sup> Abdurrahman Alhakim dan Eko Soponyono, "Kebijakan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Terhadap Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi," *Pembangunan Hukum Indonesia*, no. 3(2019): 325 <https://doi.org/10.14710/jphi.v1i3.322-366>

Hubungan petindak dengan tindakannya ditentukan oleh kemampuan bertanggungjawab dari petindak. Menurut Ruslan Saleh, tiada alasan pemaaf yaitu kemampuan bertanggungjawab, bentuk kehendak dengan sengaja atau alpa, tiada terhapus kesalahannya atau tiada alasan pemaaf. Pompe mengatakan bahwa hubungan petindak merupakan bagian dari kehendak tersebut, asas yang timbul daripadanya ialah :”tiada pidana tanpa kesalahan”.<sup>27</sup>

Penggunaan teori tanggung jawab hukum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah *streamer* yang mendapat donasi dari situs judi *online* dapat dikenakan tanggung jawab hukum. Hal itu karena banyak berita-berita *streamer game* terindikasi promosi judi online di salah satu platform dan pada saat menerima donasi para *streamer* memberikan respon yang terkesan mempromosikan situs judi *online* tersebut, seakan-akan ada promosi terselubung dalam hal tersebut.

---

<sup>27</sup> Fitri Wahyuni, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, (Tangerang: PT Nusantara Persada Utama, 2017), 75



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian mempunyai pengertian sebuah sarana pokok dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang bertujuan mengungkapkan kebenaran secara sistematis, metodologis, dan konsisten.<sup>28</sup>

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum yuridis empiris. Penelitian hukum yuridis empiris adalah sebuah penelitian yang meneliti dan mengkaji penerapan hukum di masyarakat. Penelitian hukum empiris mengkaji hukum yang dikonsepskan sebagai perilaku nyata, gejala sosial yang bersifat tidak tertulis. Penelitian hukum empiris disebut juga penelitian hukum sosiologis.<sup>29</sup>

Penelitian ini termasuk dalam penelitian hukum empiris karena bertujuan untuk menganalisis pertanggungjawaban hukum terhadap promosi situs judi *online* melalui modus donasi *social platform* Saweria.

##### **B. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yuridis sosiologis. Pendekatan yuridis sosiologis adalah pendekatan yang mengkaji hukum dalam konteks sosial. Pendekatan ini menekankan pada

---

<sup>28</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2022), 17.

<sup>29</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram: Mataram University Press, 2020), 80

pentingnya pemahaman dan peran individu yang menjadi informan maupun pelaku.<sup>30</sup>

Pendekatan yuridis sosiologis dalam penelitian ini berperan untuk mengetahui terkait praktik promosi situs judi *online* dengan modus donasi melalui *social platform* saweria yang kemudian akan ditinjau dari Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

### **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang diobservasi untuk mengambil data dalam penelitian ini yaitu sebuah *platform social* yang bernama “Saweria” bisa diakses di google <https://saweria.co/en>. Platform saweria adalah sebuah jembatan interaksi antara penonton dan *streamer* youtube sebagai apresiasi dalam bentuk donasi *online*.

### **D. Jenis dan Sumber Data**

Sumber data adalah asal data yang didapatkan dalam penelitian ini, diantaranya:

#### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang dapat dipercaya untuk tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data diperoleh dari observasi *social platform* saweria dan dokumen-dokumen yang diolah penulis.

#### **2. Data Sekunder**

---

<sup>30</sup> Nur Sholikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, (Pasuruan: Qiara Media, 2021), 68

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari dokumen resmi, buku-buku, dan hasil penelitian dalam bentuk laporan, skripsi, tesis, disertasi, serta peraturan perundang-undangan.<sup>31</sup> Data untuk keperluan penelitian juga disebut sebagai bahan hukum. Adapun bahan hukum dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. Bahan hukum Primer

Bahan hukum primer dalam penelitian ini adalah Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang menunjang penjelasan dari bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini berupa buku-buku dan tulisan hukum dalam bentuk skripsi, tesis, disertasi, dan jurnal hukum yang membahas isu hukum yang berkaitan.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier berupa data yang mencakup informasi seperti kamus, ensiklopedia, surat kabar dan sebagainya.

---

<sup>31</sup> Ali, *Metode Penelitian Hukum*, 106.

## E. Metode Pengumpulan Data

Berikut ini adalah beberapa metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dan data:

### 1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data menggunakan panca indra. Observasi dapat dilakukan dengan petunjuk pengamatan, gambar, dan rekaman suara.<sup>32</sup> Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap praktik promosi situs judi *online* dengan modus donasi di *social platform* saweria. Pengamatan ini dilakukan dengan mengamati kejadian modus tersebut dan mengamati bagaimana reaksi para *streamer* youtube.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah guna melengkapi metode observasi. Dalam penelitian ini, penulis akan mengumpulkan bukti tentang bagaimana sistem kerja saweria dengan foto dan *screenshot*.

## F. Metode Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, pengolahan data penelitian menggunakan metode penelitian yang bersifat deskriptif analitis. Pendekatan yang digunakan dalam menganalisis data adalah kualitatif terhadap data primer dan data sekunder.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Bachtar, *Metode Penelitian Hukum*, (Tangerang: UNPAM PRESS, 2018), 148.

<sup>33</sup> Ali, *Metode Penelitian Hukum*, 107.

Secara mendasar, proses pengolahan data dimulai dengan pengelompokan data yang didapat, kemudian menginterpretasi guna memberikan makna dan hubungan antara satu dengan yang lainnya. Data yang telah terkumpul dan disusun sistematis, akan dianalisis secara deskriptif terkait pertanggungjawaban hukum terhadap promosi situs judi online melalui modus donasi *social platform* dengan menggunakan pisau analisis Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penggunaan metode ini bertujuan untuk menentukan isi atau makna aturan hukum yang dijadikan sebagai acuan dalam menyelesaikan permasalahan hukum yang menjadi objek penelitian.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Saweria

Saweria adalah sebuah platform *online* yang merupakan salah satu dari *online crowdfunding*, yaitu metode penggalangan dana yang memanfaatkan kekuatan komunitas *online* untuk mendukung berbagai proyek dan bisnis.<sup>34</sup> Ruang tersebut berwujud laman situs yang digunakan untuk melakukan kegiatan sosialnya di dunia maya. Hal yang esensial dalam kegiatan *online donation* adalah registrasi atau pendaftaran, pemilihan aktivitas sosial oleh donator, transaksi donasi, pengiriman uang oleh donator melalui jasa penyelenggara *online*, pengelolaan donasi, dan terakhir penyerahan uang donasi dari youtube kepada *campaigner* untuk disampaikan kepada seseorang yang menjadi tujuan donasi.

Pihak pengguna saweria adalah pihak yang menggunakan layanan saweria. Pengguna tidak hanya pemilik kampanye sosial, donator, atau seseorang yang sekadar mengunjungi situs saweria. Pengguna saweria dapat melakukan registrasi secara gratis di laman saweria. Sebelum membuat akun saweria, pengguna diharuskan membaca dan memahami

---

<sup>34</sup> Galva Al Godzali, Wisnu Ikhwansyah Saputra dan Rafif Isdarufa Athallah, "Level Of Public Trust in Alms Modern Times," *Indonesian Journal of Economic & Management Sciences (Ijems)*, no. 3(2024): 361 <https://doi.org/10.55927/ijems.v2i3.9598>

syarat dan ketentuan yang harus dipatuhi. Ketentuan tersebut terkait penggunaan website, karena hal itu akan berdampak pada hak dan kewajiban di bawah hukum.

Pada saat telah mendaftar akun dan menggunakan situs saweria, maka pihak pengguna dianggap telah membaca, memahami, mengerti, menyetujui segala syarat dan ketentuan yang ada dalam situs saweria. Syarat dan ketentuan merupakan sebuah produk kesepakatan yang dituangkan dalam sebuah perjanjian yang sah antara pihak pengguna dengan pihak saweria. Pihak pengguna diwajibkan membaca dan memahami, apabila ada salah satu syarat dan ketentuan yang tidak disetujui maka pengguna tidak diperkenankan menggunakan layanan di laman situ saweria.

*Gambar 1.1 Halaman Beranda Saweria*



*Sumber: saweria.co/en*

PT Harta Tahta Sukaria (“Saweria.co”), perseroan terbatas yang didirikan berdasarkan hukum di Negara Republik Indonesia, dalam Syarat dan Ketentuan penggunaan Layanan ini bertindak sebagai Saweria.co.

Saweria adalah platform *online* yang menjadi jembatan bagi pengguna dan penerima donasi, dalam hal ini adalah antara penonton *streaming* atau suporter dan *streamer* youtube yang telah terdaftar dan memiliki halaman di Saweria.co.

Streamer adalah pengguna atau calon penerima dukungan yang telah terdaftar dan memiliki halaman di Saweria.co atau menggunakan platform Saweria.co untuk menerima dukungan, menerima pesan dukungan, menampilkan karya, dan fitur lainnya pada halaman Streamer. Suporter adalah pendukung, baik yang sudah terdaftar di Saweria.co dan memiliki akun atau yang belum memiliki akun. Suporter menggunakan situs Saweria.co untuk memberi dukungan dan menikmati karya yang ditawarkan oleh *streamer*.

Dalam penggunaan saweria juga terdapat hak dan kewajiban user, antara lain sebagai berikut:<sup>35</sup>

*a. Streamer atau Content Creator*

Streamer bertanggung jawab penuh atas semua tulisan, gambar, video, tautan, dan konten lain yang Anda buat, upload, posting, atau tampilkan di Layanan Saweria.co. Adapun Hak dan Kewajiban bagi Streamer dalam menggunakan Layanan Saweria.co diantaranya:

---

<sup>35</sup> Saweria <https://saweria.co/en/terms>



- 1) *Streamer* wajib memberikan informasi yang akurat dalam Layanan Saweria.co;
- 2) *Streamer* wajib sekurang-kurangnya berusia 18 tahun ketika melakukan proses pendaftaran di Layanan Saweria.co, atau telah memiliki izin dari orang tua atau wali yang bersangkutan untuk membuat akun;
- 3) *Streamer* berhak menerima uang dari Supporter yang telah mendukung;
- 4) *Streamer* bertanggung jawab atas keamanan akun dan segala hal yang terjadi pada akun *Streamer* selama *Streamer* tersebut sedang login;
- 5) *Streamer* bertanggung jawab atas segala konten yang ditampilkan, diperlihatkan, diterbitkan atau dipertontonkan dalam Layanan Saweria.co. *Streamer* wajib bertanggung jawab atas setiap konten yang dibuat olehnya dan menjamin bahwa konten tersebut tidak melanggar ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia
- 6) *Streamer* tidak diperbolehkan menggunakan Layanan Saweria.co untuk mengumpulkan dana untuk kepentingan politik, keperluan organisasi massa dengan afiliasi pada pihak pelanggar hukum, atau dengan niat melakukan tindakan melanggar hukum;
- 7) *Streamer* bertanggung jawab atas seluruh konten yang diunggah pada halaman *Streamer*. Penggunaan nama, brand, logo yang

ditambahkan oleh *Streamer* sepenuhnya adalah tanggung jawab *Streamer*;

- 8) *Streamer* dilarang keras untuk menggunakan Layanan Saweria.co untuk tujuan ilegal atau tidak sah yang dapat melanggar ketentuan hukum di Indonesia, termasuk namun tidak terbatas hanya pada hukum Hak Kekayaan Intelektual);
- 9) *Streamer* wajib mematuhi segala peraturan yang berlaku dalam menawarkan konten atau karya melalui Layanan Saweria.co, termasuk namun tidak terbatas pada, peraturan perundangan yang mengatur soal konten, informasi dan transmisi elektronik.
- 10) *Streamer* akan melindungi, mengamankan, dan memberikan pembebasan pertanggungjawaban secara penuh kepada Saweria.co terhadap setiap klaim dan gugatan dalam bentuk apapun yang diajukan oleh pihak-pihak manapun (termasuk badan pemerintah dan kepolisian) kepada *Streamer*.
- 11) Kewajiban pajak yang timbul baik sekarang maupun dimasa yang akan datang, sepenuhnya menjadi tanggung jawab masing-masing pihak yang melakukan transaksi melalui penggunaan Layanan Saweria.co. Termasuk tanggung jawab untuk menilai, mengumpulkan, melaporkan atau mengirimkan informasi pajak ke otoritas yang berwenang sesuai dengan ketentuan perpajakan yang berlaku di Republik Indonesia.

b. Suporter atau Donator

Adapun Hak dan Kewajiban bagi Suporter dalam menggunakan Layanan Saweria.co diantaranya:<sup>36</sup>

- 1) Suporter sekurang-kurangnya harus berumur 18 (delapan belas) tahun atau mendapatkan izin dari orang tua atau wali yang bersangkutan ketika membuat akun;
- 2) Suporter wajib mengikuti segala peraturan yang berlaku, termasuk namun tidak terbatas pada, aturan mengenai konten, dan informasi dan transmisi elektronik;
- 3) Suporter akan melindungi, mengamankan, dan memberikan pembebasan pertanggungjawaban secara penuh kepada Saweria.co terhadap setiap klaim dan gugatan dalam bentuk apapun yang diajukan oleh pihak-pihak manapun (termasuk badan pemerintah dan kepolisian) kepada Suporter;
- 4) Untuk memberikan dukungan kepada Streamer, Suporter sekurang-kurangnya harus memberikan alamat email aktif dan nomor telepon aktif untuk kebutuhan proses transaksi;
- 5) Dengan memberikan dukungan kepada Streamer, Suporter setuju dengan metode pembayaran yang dipilih dan memberikan kuasa serta wewenang penuh kepada Saweria.co untuk menagih

---

<sup>36</sup> Saweria <https://saweria.co/en/terms>

setiap transaksi. Dukungan yang diberikan Supporter ini tidak dapat dikembalikan, tidak menguntungkan, dan atau dapat ditukar dan tidak dapat ditarik kembali atau dibebankan kembali. Anda mengakui bahwa Anda tidak menerima barang atau jasa sebagai imbalan atas dukungan yang diberikan.

c. Hak Saweria

Untuk dapat beroperasi secara efektif, memberikan perlindungan, keamanan, dan kenyamanan setiap pengguna, Saweria.co perlu mengendalikan seutuhnya atas apa yang terjadi pada Layanan Saweria.co. Adapun hak dan kewajiban Saweria.co sebagai berikut:<sup>37</sup>

- 1) Saweria.co dapat mengubah sebagian atau semua dari layanan maupun fungsi yang terdapat pada Layanan Saweria.co;
- 2) Saweria.co dapat menangguhkan atau menghentikan sebagian atau semua layanan pada Layanan Saweria.co;
- 3) Saweria.co dapat menghentikan, menangguhkan, membatasi atau menonaktifkan akses Pengguna sebagian atau semua pada Layanan Saweria.co;
- 4) Saweria.co dapat mengubah kriteria kelayakan untuk menggunakan Layanan Saweria.co;

---

<sup>37</sup> Saweria <https://saweria.co/en/terms>

- 5) Dalam hal terjadi perselisihan terkait dengan kepemilikan akun, Saweria.co berhak, kapan saja dan atas kebijakan sendiri, dan tanpa pemberitahuan kepada Pengguna untuk menentukan kepemilikan akun yang sah tersebut. Jika Saweria.co merasa bahwa Kami tidak dapat secara wajar menentukan pemilik yang sah, kami berhak untuk menangguhkan akun sampai pihak yang berselisih mencapai titik terang. Kami juga dapat meminta dokumen yang sekira dibutuhkan untuk membantu menentukan pemilik yang sah dari akun tersebut;
- 6) Saweria.co dapat mengubah biaya Layanan Saweria.co setiap waktu dengan memberikan pemberitahuan sebelumnya kepada User dan Supporter melalui email yang terdaftar maupun notifikasi pada Layanan Saweria.co selambat-lambatnya 2x24 jam sebelum efektif perubahan biaya Layanan sebagaimana dimaksud.

d. Aplikasi, Situs, dan Pihak Ketiga

- 1) Saweria.co dapat memberikan tautan ke situs pihak ketiga lainnya, atau situs pihak ketiga dapat dimasukkan dalam Aplikasi. Beberapa situs ini mungkin mengenakan biaya terpisah, yang tidak termasuk dalam dan di samping biaya termasuk dalam Layanan Saweria.co;

- 2) Segala biaya atau kewajiban yang timbul dari penggunaan layanan pihak ketiga baik melalui aplikasi, situs dan konten yang ditampilkan di Layanan Saweria.co merupakan tanggung jawab Anda sepenuhnya. Saweria.co tidak secara khusus membuat pernyataan atau jaminan, baik tersurat maupun tersirat, mengenai situs pihak ketiga mana pun;
- 3) Saweria.co tidak membuat pernyataan atau jaminan bahwa layanan atau langganan apa pun yang ditawarkan melalui vendor pihak ketiga dan Aplikasi tidak akan berubah atau ditangguhkan atau dihentikan. Sehubungan dengan semua Aplikasi dan Konten serta Layanan yang tidak dikarang oleh Saweria.co, kami tidak menyaring konten pihak ketiga yang tersedia di berbagai sumber lain yang tersedia. Saweria.co tidak bertanggung jawab atau berkewajiban atas konten pihak ketiga tersebut.

e. Larangan

User atau pengguna dengan mengakses layanan Saweria.co menyatakan setuju untuk tidak melakukan kegiatan-kegiatan sebagaimana dijelaskan dibawah ini:<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Saweria <https://saweria.co/en/terms>

- 1) Mengirimkan pesan yang melanggar hukum (menurut peraturan perundangan yang berlaku) kepada atau di seluruh Platform, atau pesan yang mencerminkan kegiatan yang melanggar hukum;
- 2) Mengirimkan, mengunggah atau menyediakan pesan yang mencantumkan materi yang dapat dianggap mengandung hal yang merugikan, amoral, pornografi, hal yang tidak patut, hal yang menyinggung, bersifat kekerasan, penganiayaan, melanggar kesopanan, rasisme, diskriminasi, penghinaan, ancaman, pelecehan, kebencian dan hal lain yang tidak patut dan melanggar hukum Indonesia;
- 3) Mengirimkan atau menyediakan hubungan kepada informasi dan pesan yang mengandung materi yang menghina, mencemarkan nama baik seseorang atau suatu pihak, dan informasi yang dilarang oleh Hukum Indonesia;
- 4) Mengirimkan pesan apapun yang melanggar atau merugikan setiap hak atas kekayaan intelektual atau hak lain dari setiap badan atau orang, termasuk tetapi tidak terbatas pada hak cipta, paten, merek dagang, hukum yang mengatur rahasia dagang, hak kerahasiaan pribadi atau publikasi;
- 5) Berpura-pura menjadi orang atau badan lain, atau menyatakan dengan tidak benar mengenai hubungan Pengguna dengan seseorang atau suatu badan, atau menggunakan identitas palsu jika

tujuannya adalah untuk menyesatkan, menipu atau mengelabui pihak lain;

- 6) Menggunakan Layanan Saweria.co dengan cara apapun yang dapat merusak, melumpuhkan, terlalu membebani, atau merugikan atau mengganggu penggunaan Layanan Saweria.co atau peralatan komputer pengguna lainnya, atau menyebabkan kerusakan, gangguan atau membatasi fungsi dari setiap perangkat lunak, perangkat keras atau peralatan telekomunikasi.

## **2. Isu Promosi Judi Online Via Saweria**

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat mudahnya segala aktivitas dan kegiatan masyarakat. Promosi adalah suatu hal yang penting untuk mengembangkan suatu bisnis, menawarkan produk dan jasa, dan lain sebagainya.<sup>39</sup> Tidak terbatas pada hal tersebut, promosi juga dilakukan oleh para pemilik situs atau laman web yang menawarkan jasa di dalamnya. Fenomena yang muncul pada saat ini adalah promosi yang dilakukan situs judi online dengan modus donasi kepada *streamer* youtube melalui platform saweria.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Anisah Firdaus dkk, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi untuk Meningkatkan Daya Saing dan Tingkat Penjualan di Swalayan Surya Ponorogo," *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi*, no. 1(2024): 109 <https://doi.org/10.47709/jebma.v4i1.3481>

<sup>40</sup> Ines Tasya Jadidah, dkk, "Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat," *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, no. 1(2023): 21 <https://doi.org/10.61476/8xvgdb22>



Perkembangan teknologi memudahkan para situs judi online untuk melakukan segala cara guna mempromosikan situsnya. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan memberikan donasi kepada *streamer* melalui platform saweria. Dimana saat memberikan donasi para situs dapat memberikan kata-kata yang berisi promosi situsnya yang akan ditampilkan di layar monitor para *streamer*. Reaksi para streamer terkadang spontan seperti mempromosikan situs tersebut. Hal ini menimbulkan dugaan adanya promosi terselubung yang dilakukan oleh situs judi online dan para *streamer* sebagai promotor pasif.<sup>41</sup>

Fenomena tersebut juga ramai diperbincangkan, termasuk dalam berbagai media berita. Mengutip dari kanal berita Serambinews, berita yang berjudul, “Video Viral *Streamer* Mobile Legends Promosikan Judi Online Berkedok Saweran, Auto dikuliti Netizen.”<sup>42</sup> Dalam berita disebutkan bahwa para *streamer* disawer dengan jumlah yang fantastis yang bisa mencapai 50 juta rupiah, sejumlah *streamer* juga memberikan reaksi dengan kata-kata seperti “gacor”. Hal tersebut terkesan bahwa *streamer* seperti mempromosikan situs tersebut.

---

<sup>41</sup> Pande Putu Rastika Paramartha, A.A Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Saputra, “Sanksi Pidana Terhadap Para Peemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online,” *Jurnal Preferensi Hukum*, no.1(2021):158 <https://doi.org/10.22225/jph.2.1.3062.156-160>

<sup>42</sup> Siti Masyithah, “Video Viral *Streamer* Mobile Legends Promosikan Judi Online Berkedok Saweran, Auto dikuliti Netizen,” *Serambinews*, 5 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024 <https://aceh.tribunnews.com/2023/10/05/video-viral-streamer-mobile-legends-promosikan-judi-online-berkedok-saweran-auto-dikuliti-netizen>

Gambar 1.2 Marsha Ozawa didonasi situs judi online



Sumber: Youtube

Mengutip juga dari kanal berita liputan 6, dengan berita yang berjudul “*Dugaan Promosi Judi Online Tak Cuma Menyeret Artis, Giliran Streamer Game Termasuk Marsha Ozawa Disorot*”. Dalam berita tersebut berisi *streamer* youtube Marsha Ozawa yang didonasi akun Pptot0 sebesar 50 juta rupiah. Selain itu juga disebutkan beberapa *streamer lain* yang juga mendapat donasi dari akun judi *online*, antara lain Luminaire, Xinnn, Antimage, dan lain-lain.<sup>43</sup>

## B. Pembahasan

### 1. Praktik Promosi Situs Judi Online Melalui Modus Donasi Social

#### *Platform Saweria*

Saweria adalah sebuah platform sosial atau laman web yang menjadi wadah atau jembatan penghubung antara penonton atau suporter dengan

---

<sup>43</sup> Surya Hadiansyah, “Dugaan Promosi Judi Online Tak Cuma Menyeret Artis, Giliran Streamer Game Termasuk Marsha Ozawa Disorot,” *Liputan 6*, 16 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024 <https://www.liputan6.com/amp/5416223/dugaan-promosi-judi-online-tak-cuma-menyeret-artis-giliran-streamer-game-termasuk-marsha-ozawa-disorot>

*streamer*. Pada dasarnya saweria adalah situs yang memfasilitasi para supporter untuk melakukan donasi kepada para *streamer*. Donasi adalah aktivitas memberi dukungan atau sumbangan secara sukarela baik berupa uang atau barang kepada seseorang. Seiring kemajuan teknologi, donasi dapat dilakukan secara *online*. Donasi *online* menjadi alternatif yang populer dan mudah. Pemberian donasi dapat dilakukan melalui platform digital, situs web, atau aplikasi.<sup>44</sup>

Donasi dalam hal ini sebagai upaya untuk mengapresiasi para *streamer* atau *content creator* atas hasil karya yang dihasilkannya. Proses donasi adalah dengan menggunakan sejumlah uang yang akan disalurkan melalui laman yang saweria dengan catatan keduanya sudah mendaftar dan memiliki akun saweria. Pembayaran untuk donasi sendiri dapat dilakukan melalui berbagai macam aplikasi, seperti Gopay, OVO, Dana, ShopeePay, dan lain sebagainya.

*Gambar 1.3 Pilihan Pembayaran dalam Saweria*



*Sumber: saweria.co/en*

<sup>44</sup> Muh.Rasyid Nafi', "Budaya Donasi Onlinedi Youtube Melalui Fitur Superchat," *HUMANUS*, no. 1(2023): 94 <https://doi.org/10.62180/2zk3tr46>

Donasi dari penonton kepada *streamer* adalah sebuah bentuk dukungan dan apresiasi atas suatu karya para *streamer*. Selain itu, donasi juga sebuah bentuk untuk membangun hubungan antara penonton dan *streamer*.<sup>45</sup> Adapun dalam praktiknya terdapat mekanisme yang terdiri dari beberapa hal. Pertama harus ada *live streaming* pada *youtube*. Platform *youtube* kini sangat diminati dan digemari oleh masyarakat karena berbagi fitur yang ditawarkan. Salah satunya adalah fitur *live streaming* yang membuat penonton dapat berinteraksi secara langsung saat *streamer* bermain game.<sup>46</sup>

Adapun syarat agar dapat melakukan *live streaming* di *youtube* adalah minimal mempunyai 50 *subscriber*, namun saat masih memiliki 50 *subscriber* dan kurang dari 1000 maka akan ada pembatasan *audiens*. Ketika sudah memiliki lebih dari 1000 *subscriber* maka pihak *youtube* akan menghapus pembatasan *audiens*.<sup>47</sup> Oleh karena itu, praktik donasi biasanya terjadi pada *streamer* yang telah memiliki *subscriber* ribuan bahkan jutaan.

Kedua setelah *streamer* melakukan *live streaming*, penonton dapat memberikan donasi melalui platform sosial saweria. Platform tersebut terhubung langsung kepada akun *youtube* para *streamer*. Donasi dapat

---

<sup>45</sup> Elbert Sun dan Zulkarnaen, "Studi Eksplorasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Donasi Selama Streaming Di Indonesia," *INTECOMS*, no. 1(2023): 188 <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i1.5753>

<sup>46</sup> Thomas Dewo Ayudya, Bonardo Marulitua Aritonang dan Ester Krisnawati, "Analisis Wacana *Hate Speech* Dalam *Live Streaming Youtube Ligagame E-Sports TV*, *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*, no. 2(2019): 105 <https://doi.org/10.46806/jkb.v7i2.632>

<sup>47</sup> Pedoman Komunitas Youtube, *Live Streaming di Youtube*, diakses 5 Maret 2024 <https://support.google.com/youtube/answer/9228390?hl=id&co=GENIE.Platform%3DAndroid>

diberikan melalui beberapa metode pembayaran seperti Gopay, OVO, Dana, Shopeepay, dan lain sebagainya. Penonton dapat melakukan donasi dengan nilai minimal 1000 (seribu rupiah). Pada saat melakukan donasi, penonton dapat mengirimkan pesan lewat kata-kata yang nantinya akan terhubung dan ditampilkan dalam layar monitor *streamer* pada saat *live streaming*. Bentuk pesan dari penonton biasanya berupa pertanyaan atau dukungan kepada para *streamer*.

Kegiatan donasi yang dilakukan para supporter kepada *streamer* pada dasarnya adalah hal yang boleh dan tidak dilarang, pasalnya hal itu sebagai apresiasi kepada para *streamer* atas karya atau *content-content* yang dihasilkannya. Namun, fasilitas donasi yang disediakan oleh laman saweria ini melahirkan ide curang para situs judi *online* untuk mempromosikan situsnya. Para situs judi *online* menjadikan saweria sebagai tempat media promosi untuk mempromosikan situs judi *online* miliknya.

Praktik promosi situs judi *online* dengan modus donasi sendiri dilakukan dengan cara memberikan donasi, yaitu sejumlah uang dengan nilai yang fantastis kepada para *streamer*. Nilai donasi dari para situs judi *online* mulai dari satu juta bahkan hingga seratus juta rupiah. Pada saat melakukan donasi, para situs dapat menuliskan beberapa kata atau kalimat yang nantinya akan ditampilkan di layar monitor para *streamer*. Hal

tersebut membuat informasi terkait situs judi *online* tersebut dapat dibaca dan diketahui oleh para penonton *streaming*.

Narasi-narasi dari situs judi *online* biasanya berisi kalimat-kalimat promosi yang menarik untuk memikat perhatian para penonton *live streaming*. Narasi yang bersifat promosi dari situs judi *online* antara lain seperti menyebutkan nama situs dan dilanjutkan dengan kalimat “sudah pasti gacor”. Ada juga narasi yang mengatakan,”menang berapapun sudah pasti dibayar.” Disisi lain, saat menerima donasi dengan jumlah fantastis tersebut, reaksi para *streamer* terkadang spontan gembira dan membaca dengan indikasi seakan-akan mempromosikan situs tersebut.

Praktik promosi yang dilakukan situs judi *online* melalui modus donasi ini terlihat sangat halus. Dimana mereka memanfaatkan laman saweria sebagai jembatan donasi tersebut untuk mempromosikan situs mereka. Modus donasi kepada para *streamer* menjadi senjata para situs judi *online* untuk mempromosikan situsnya secara tidak langsung, Pasalnya mereka hanya melakukan donasi dengan jumlah fantastis, kemudian menuliskan kalimat-kalimat yang berindikasi mempromosikan situs judi *online* tersebut.

Tidak adanya batasan terhadap siapapun yang dapat berdonasi memberi celah pada situs judi *online* untuk melakukan modus promosi tersebut. Hal itu menjadi sorotan karena banyaknya penonton pada saat *live streaming* yang terdiri dari anak-anak hingga dewasa. Para penonton bisa

saja dengan mudah tergoda saat menonton *live streaming* ketika mereka membaca narasi-narasi promosi dari situ judi *online*. Hal tersebut harus diperhatikan bagi para penonton untuk menyaring dengan seksama apakah yang melakukan donasi itu dari situs judi *online* ataupun tidak. Hal itu dapat dilakukan dengan melihat nama-nama dari pengirim donasi dan mengecek nama-nama tersebut melalui internet atau google. Selain itu juga dapat dilakukan dengan memperhatikan narasi atau kalimat yang disampaikan, jika terdapat kata-kata “gacor, menang berapapun pasti dibayar,” dan lain sebagainya yang familiar dalam bahasan perjudian, maka dapat dipastikan itu merupakan situs judi *online*.<sup>48</sup>

Adapun tindakan yang dapat dilakukan para penonton yang mendapati situs judi *online* adalah pengaduan. Pengaduan dapat dilakukan melalui laman [aduankonten.id](https://aduankonten.id)<sup>49</sup> yang merupakan fasilitas pengaduan konten negatif yang disediakan oleh pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Adapun mekanismenya pelapor mengunjungi laman [aduankonten.id](https://aduankonten.id), setelah itu pelapor diminta untuk mengunggah tautan (*link*) dan tangkapan layar (*screenshot*) konten judi

---

<sup>48</sup> Youtube, Jejak Digital *Streamer* yang disawer Situs Judi Online Dengan Jumlah Besar <https://youtu.be/wj2rug2dmdw?feature=shared>

<sup>49</sup> Aduankonten.id <https://aduankonten.id>

*online*. kemudian kominfo akan memblokir konten, situs, atau aplikasi judi *online* setelah dilakukan verifikasi dan validasi.<sup>50</sup>

*Gambar 1.4 Streamer didonasi situs judi online*



*Sumber: Youtube*

Keterkaitan *streamer* dengan praktik promosi situs judi *online* tersebutpun menjadi sorotan banyak masyarakat. Mengutip dari laman berita KOMPAS TV, dengan berita yang berjudul, "Tanggapan Para *Streamer* Mobile Legend yang disawer dari judi *Online*, Sudah Akui Kesalahan?." Pada berita tersebut terdapat pernyataan dari salah satu *streamer* , Teguh Prakoso @TepeJumpers pernah mendapat tawaran endorse dari situs judi *online*, namun ditolak olehnya. tawaran tersebut berisi, jika setuju, prosedur promosi sangat sederhanya, situs akan

---

<sup>50</sup> Tempo.co, "5 Cara Lapor Judi *Online* dengan mmudah, bisa dengan google," *Tempo.co*, 19 Juni 2024, diakses 2 Oktober 2024 <https://bisnis.tempo.co/read/188165/5-cara-lapor-judi-online-dengan-mudah-bisa-lewat-google>



melakukan donasi melalui saweria, lalu *streamer* cukup bilang terkait judi *online* seperti “gacor” atau “cair sekarang”.<sup>51</sup>

Praktik promosi judi *online* berkedok donasi tersebut sangat meresahkan masyarakat. Cara main yang halus tersebut memudahkan situs judi *online* untuk mempromosikan situs judi miliknya, hal tersebut akan sangat menimbulkan dampak negatif bagi seluruh masyarakat. Praktik tersebut membuat dapat diaksesnya informasi terkait judi *online* dengan mudah, bahkan hingga keseluruhan penjuru negeri. Pasalnya youtube dapat menjangkau ribuan, bahkan jutaan *viewers*. Hal itu menjadi keuntungan besar bagi para situs judi *online* untuk menjangkau penggunaanya.<sup>52</sup>

Jangkauan youtube yang begitu luas juga membuat siapapun dapat mengaksesnya dan menonton video di youtube. Penonton *live* para *streamer* game juga menjangkau semua kalangan. Mulai dari dewasa hingga anak-anak kecil sekalipun.<sup>53</sup> Hal itu menjadi sorotan tersendiri ketika terjadi praktik promosi situs judi *online* berkedok donasi kepada para *streamer game*, karena banyak sekali remaja bahkan anak-anak yang

---

<sup>51</sup> Rizky L Pratama, “Tanggapan Para *Streamer* Mobile Legend yang disawer dari judi *Online*, Sudah Akui Kesalahan?,” *Kompas TV*, 7 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024 <https://www.kompas.tv/lifestyle/449958/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan>

<sup>52</sup> Putri Ramaadaniar, Munadhil Abdul Muqsith dan Fitria Ayuningtyas, “Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Youtube Video *Streaming* Sebagai Media Periklanan dalam Judi *Online*,” *Jurnal Komunikasi Profesional*, no. 1(2024): 53 <https://doi.org/10.25139/jkp.v8i1.7982>

<sup>53</sup> Laily Indrianingsih dan Budiarsih, “Analisis Hukum Konten Negatif di Platform Youtube di Indonesia,” *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, no. 3(2022): 893 <https://doi.org/10.53363/bureau.v2i3.71>

menonton *live streaming* mereka. Hal tersebut dapat mencuci otak anak-anak dan remaja untuk bermain judi *online* tersebut.

Seorang bernama Christoper juga membagikan cerita dalam akun X miliknya. Christoper mengaku bertemu beberapa anak SMP yang sedang bermain judi slot. Ketika ditanya, anak-anak SMP tersebut mengaku tahu tentang permainan judi *online* tersebut dari menonton *streaming* mobile legends di youtube.<sup>54</sup> Hal tersebut tentu menjadi perhatian publik. Praktik promosi situs judi *online* yang terus dibiarkan tentu akan menimbulkan banyak kerugian dan dampak negatif bagi masyarakat dan calon penerus bangsa.

Platform Saweria menjadi laman donasi yang memberikan fitur dapat memberikan pesan kepada *streamer* dan akan ditampilkan di layar monitor para *streamer*. Hal tersebut dimanfaatkan para situs judi *online* untuk mempromosikan situs judi *online* miliknya. Situs judi *online* akan memberikan donasi kepada *streamer* dengan jumlah fantastis dan memberikan pesan dengan narasi-narasi mempromosikan situs judi *online* miliknya.

Pada ketentuan dalam platform Saweria, terdapat larangan-larangan bagi para pengakses Saweria. Larangan tersebut antara lain menyebutkan

---

<sup>54</sup> Binti Nikmatur, "Viral, Streamer YouTube Kerap disawer Hingga Promosikan Situs Judi Online," *Jatim Times*, 5 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024 <https://jatimtimes.com/baca/297770/20231005/035300/viral-streamer-youtube-kerap-disawer-hingga-promosikan-situs-judi-online>

bahwa dilarang mengirimkan pesan yang melanggar hukum. Pengakses juga dilarang mengirim, mengunggah, menyediakan hubungan kepada informasi dan pesan yang mengandung atau dianggap mengandung materi yang melanggar atau dilarang hukum Indonesia.<sup>55</sup> Meskipun sudah ada peraturan terkait larangan mengirimkan pesan yang melanggar hukum, namun hal itu masih membuat situs judi *online* untuk melakukan donasi dan mengirimkan pesan yang mempromosikan situsnya dengan *streamer* sebagai sasarannya.

Platform Saweria telah memberikan larangan mengirim pesan yang melanggar hukum. Namun, pada faktanya siapapun masih bebas untuk mengirimkan pesan sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Melihat perkembangan judi *online* yang semakin marak, seharusnya pihak Saweria bisa merespon dan bergerak aktif terkait isu promosi situs judi *online* tersebut. Platform dapat memberikan ketentuan dan peringatan yang lebih jelas dan tegas terkait dilarangnya mengirimkan pesan yang mengandung unsur perjudian.

Pada siaran pers No.401/HM/Kominfo/06/2024 Jumat, 14 Juni 2024, direktur jenderal Aplikasi Informatika kementerian Komunikasi dan Informatika Samuel Abrijani Pangerapan meminta *platform* media sosial untuk mematuhi peraturan yang berlaku, yaitu tidak memuat konten yang

---

<sup>55</sup> Saweria <https://saweria.co/en/terms>

mengandung judi *online*. Dirjen Aptika kementerian kominfo juga meminta untuk *platform* tidak mempromosikan kegiatan judi *online*. Apabila terdapat pihak yang melanggar maka akan diberikan peringatan dan dilakukan pemutusan akses.<sup>56</sup>

Selain itu, dalam upaya melakukan pencegahan agar judi *online* tidak meluas menkominfo menyatakan mengambil enam langkah tegas diantaranya memproses Instruksi Presiden tentang Pelarangan dan Pemberantasan Kegiatan Perjudian dalam Jaringan, Pemblokiran Virtual Private Network (VPN) gratis, Penguatan kebijakan pemutusan Network Access Provider (NAP), pemberian peringatan dan perintah kepada platform digital, dan pembatasan transfer pulsa maksimal Rp1 Juta per hari dengan pengecualian agen pulsa, serta audit terhadap Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE), hal ini dituturkan dalam siaran pers No. 489/HM/KOMINFO/08/2024, Jumat, 9 Agustus 2024.<sup>57</sup>

Melihat pemerintah yang sedang gencar-gencarnya memberantas judi *online*. Maka sudah menjadi keharusan bahwa pihak Saweria untuk memberikan peringatan penggunaan yang konkrit dan secara jelas terhadap

---

<sup>56</sup> Siaran pers No.401/HM/Kominfo/06/2024, “Dirjen Aptika: Patuhi Aturan, Media Sosial Dilarang Muat Konten Pornografi dan Judi *Online*,” *KOMINFO*, Jumat, 14 Juni 2024, diakses 23 Agustus 2024, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/57180/siaran-pers-no-401hmkominfo062024-tentang-dirjen-aptika-patuhi-aturan-media-sosial-dilarang-muat-konten-pornografi-dan-judi-online/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/57180/siaran-pers-no-401hmkominfo062024-tentang-dirjen-aptika-patuhi-aturan-media-sosial-dilarang-muat-konten-pornografi-dan-judi-online/0/siaran_pers)

<sup>57</sup> siaran pers No. 489/HM/KOMINFO/08/2024, “Cegah Judi Online Meluas, Menkominfo Ambil Enam Langkah Tegas,” *KOMINFO*, Jumat 9 Agustus 2024, diakses 23 Agustus 2024, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/58132/siaran-pers-no-489hmkominfo082024-tentang-cegah-judi-online-meluas-menkominfo-ambil-enam-langkah-tegas/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/58132/siaran-pers-no-489hmkominfo082024-tentang-cegah-judi-online-meluas-menkominfo-ambil-enam-langkah-tegas/0/siaran_pers)

larangan penggunaan *platform* untuk promosi judi *online*. Hal tersebut sebagai respon terkait isu judi *online* yang sedang marak dan menjadi perbincangan publik. Hal tersebut sebagai upaya preventif yang tidak hanya diperankan oleh Negara. Namun, Pihak *platform* juga melakukan upaya preventif secara partisipasi yang dapat diperankan oleh *platform* Saweria atau *platform* lainnya.

## **2. Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Promosi Situs Judi Online**

### **Melalui Modus Donasi *Social Platform* Saweria**

Sebelum menjawab rumusan masalah yang kedua, penulis ingin menjabarkan secara ringkas terkait rumusan masalah yang kedua, praktik promosi situs judi *online* berkedok donasi kepada para *streamer* dilakukan melalui laman saweria. Praktik tersebut dapat menimbulkan banyak dampak negatif, terlebih ketika melihat bahwa para penonton *streamer* terdiri atas orang dewasa hingga anak-anak.

Judi menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah sebuah permainan yang menggunakan uang sebagai alat taruhan. Perjudian merupakan permainan dengan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan keberuntungan berdasarkan kebetulan, seperti tebakkan. Judi bertujuan untuk mendapatkan harta atau uang dengan jumlah yang lebih besar dibandingkan jumlah sebelumnya atau harta taruhan semula.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Nikmah Rosidah, *Konstruksi Penanggulangan Perjudian di Indonesia*, (Semarang: Pustaka Magister, 2016), 14.

Pengertian menurut undang-undang hukum pidana pasal 303 ayat 3 ialah: *Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disini termasuk segala pertarungan tentang segala keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga sebagai pertarungan lainnya.*<sup>59</sup>

Judi online merupakan sebuah permainan judi dengan menggunakan uang, barang, dan sejenisnya sebagai barang taruhan, lalu pemenangnya akan ditentukan melalui sebuah permainan. Seperti permainan kartu, mahjong, undian, dan lain sebagainya. Judi online dimainkan melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantaranya. Judi online sangat digemari oleh masyarakat, karena kemudahan dalam memainkannya. Meskipun sudah jelas dilarang tetapi masih banyak masyarakat yang bermain judi online karena permainannya yang lebih mudah dan terkesan lebih aman.<sup>60</sup>

Terkait pertanggungjawaban pada kasus promosi situs judi *online* bermodus donasi kepada para *streamer* melalui laman saweria, penulis

---

<sup>59</sup> Moeljatno, *Kitab Undang-undang Hukum Pidana*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 112.

<sup>60</sup> Mutia Nurdiana, Nurul Aisyah, Syifa Nabilah Ilham, "Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan." *Jurnal Perspektif*, no. 2(2022): 106 <https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>

menganalisis terkait pertanggung jawaban dari pihak *streamer*. Hal ini sesuai dengan isu *streamer* yang terindikasi promosi judi *online* yang telah dijelaskan pada rumusan masalah yang pertama. Terkait pertanggungjawaban perjudian *online* sendiri tidak hanya menimpa kepada orang yang bermain judi *online* itu sendiri, namun juga dapat dikenakan kepada siapapun yang terlibat dalam perjudian *online* baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

Pihak yang terlibat dalam perjudian *online* salah satunya adalah pembagi tautan. Pembagi tautan bermuatan perjudian adalah aktivitas dimana situs judi online mengiklankan situsnya dalam sebuah konten yang dinikmati oleh orang banyak. Situs judi online memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media perjudian modern. Iklan dilakukan dengan cara menyisipkan iklan perjudian dalam sebuah konten, misalnya dalam sepakbola dibuat *running text* pada saat istirahat babak pertama.<sup>61</sup> Adapun konten yang biasanya disisipkan iklan judi online olahraga dan aplikasi atau game. Perjudian dalam kasus tersebut biasanya berupa togel, QQ, slot, poker, casino dan tebak skor sepakbola.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Hery Sulisty, Lindu Ardjayeng, "Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, no. 2(2018): 3 <https://doi.org/10.30737/dhm.v1i1.811>

<sup>62</sup> Lailan Rafiqah dan Harunur Rasyid, "Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, no. 2(2023): 286 <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.762>

Membagi tautan judi online adalah hal yang dilarang dan sudah jelas diatur dalam undang-undang ITE. Membagikan tautan saluran sendiri sama saja dengan mengajak orang lain untuk bermain judi online, yang berakibat semakin banyaknya orang yang bermain judi online. Judi online sangat memberikan dampak negatif yang besar. Judi online dapat berdampak pada meningkatnya kriminalitas, mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat, dan merugikan perekonomian masyarakat.<sup>63</sup>

Pembagi tautan situs judi online dapat dikategorikan sebagai pihak yang terlibat dalam perjudian. Hal itu mengakibatkan orang yang membagikan tautan bermuatan judi online dapat dikenakan sanksi pidana, walaupun tidak ikut bermain judi online, pembagi dapat dikatakan sebagai membuat dapat diaksesnya muatan judi online. Pihak pembagi tautan dapat dipidana sesuai pasal 27 ayat (2), yang berbunyi: “*setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian*”.<sup>64</sup> Pembagi tautan dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal 45 ayat (3) dengan hukuman penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

---

<sup>63</sup> Delfi Aurelia Kuasa, Febri Jaya, “Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat.” *Jurnal Hukum Widya Yuridika*, no. 2(2022): 347 <https://doi.org/10.31328/wy.v5i2.3572>

<sup>64</sup> Pasal 27 Ayat 2 Undang-undang nomor 1 tahun 2024 tentang informasi dan transaksi elektronik.



Pada kasus promosi situs judi *online* bermodus donasi kepada para *streamer* melalui laman saweria, posisi *streamer* adalah sebagai penerima donasi dari situs judi *online* tersebut. Dalam prakteknya, situs judi *online* akan memberikan donasi dengan jumlah yang fantastis dan diiringi dengan memberikan kalimat-kalimat yang mempromosikan situs judi *online* tersebut. Di sisi lain, para *streamer* yang mendapatkan donasi secara spontan membaca dan terkesan mempromosikan situs judi *online* tersebut. Hal itu mengindikasikan bahwa para *streamer* terlibat dalam promosi situs judi *online* tersebut. Apabila terikindasi terlibat dalam promosi perjudian *online* maka dapat dikenakan pertanggungjawaban hukum sesuai pasal 45 ayat (3) Undang-undang nomor 1 Tahun 2024.<sup>65</sup>

Tanggung jawab hukum memiliki konsep yang berhubungan dengan konsep kewajiban hukum. Dapat dikatakan bertanggungjawab secara hukum apabila seseorang melakukan tanggungjawab hukum dan bertanggungjawab atas suatu sanksi apabila perbuatan yang dilakukannya bertentangan dengan peraturan yang berlaku.<sup>66</sup> Perjudian online tunduk pada Pasal 27 ayat (2) Undang-undang nomor 1 tahun 2024 tentang

---

<sup>65</sup> Billy Sachio dan Noor Saptanti, "Pertanggungjawaban Hukum *Influencer* Judi *Online* Terhadap Masyarakat yang Rugi Ditinjau dari Hukum Perdata," *ALIANSI*, no. 3(2024): 177 <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i3.188>

<sup>66</sup> Marsheila Audrey Nuralisha dan Siti Mahmudah, "Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Hukum dalam Perjanjian Kredit Perbankan Apabila Debitur Wanprestasi," *Al-Manhaj*, no. 1 (2023): 283 <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i1.2364>

perubahan kedua atas Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

Tanggungjawab hukum memiliki salah satu prinsip yaitu pertanggungjawaban mutlak (*strict liability*). Prinsip tanggungjawab mutlak adalah konsep dimana seseorang dapat dikenakan pidana jika ia telah melakukan perbuatan pidana sesuai yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan tanpa melihat bagaimana sikap batinnya.<sup>67</sup> Teori *strict liability* dalam konteks promosi judi online diterapkan untuk menilai tanggungjawab hukum tanpa harus membuktikan kesalahan atau niat dari pihak yang terlibat. Promosi judi *online* menyebabkan kerugian atau dampak negatif seperti merabaknya pelaku perjudian hingga banyaknya pelaku perjudian yang masih dibawah umur. Peraturan tentang larangan perjudian sudah jelas diatur oleh undang-undang, oleh karenanya pelaku promosi judi *online* dapat dikenai tanggungjawab hukum meskipun tidak memiliki niat untuk melanggar hukum, bahkan jika mereka melakukannya secara langsung atau tidak langsung. Penerapan *strict liability* memastikan bahwa promotor judi *online* mematuhi ketentuan dan regulasi yang ada, serta melindungi masyarakat dari kerugian dan aktivitas ilegal tanpa mengandalkan pembuktian kesalahan individual.

---

<sup>67</sup> Sodikin, "Perkembangan Konsep Strict Liability Sebagai Pertanggungjawaban Perdata dalam Sengketa Lingkungan di Era Globalisasi," *Al-Qist Law Review*, no. 2(2022): 275 <https://doi.org/10.24853/al-qisth.5.2.261-298>

Teori pertanggungjawaban pidana menurut Moeljatno dan Bambang Purnomo, tindak pidana adalah perbuatan atau tindakan yang dilarang oleh hukum atau peraturan. Seseorang yang melakukan perbuatan yang melanggar hukum, maka dapat diancam dengan pidana. Lamintang mengemukakan bahwa perbuatan yang melanggar hukum dapat diancam dengan hukuman pidana sesuai undang-undang. Dasar pertanggungjawaban pidana dapat dibagi menjadi dua, yaitu kesalahan akibat dari kelalaian (*culpa*) dan kesengajaan (*dolus*), hal ini berarti dengan adanya kesalahan maka subjek hukum dapat diminta pertanggungjawaban.<sup>68</sup>

Seseorang dapat ditetapkan sebagai pelaku tindak pidana haruslah memenuhi unsur-unsur tindak pidana yang dituduhkan kepadanya. Pemenuhan unsur-unsur yurisdiksi hukum sangat penting dalam menetapkan subjek hukum sebagai pelaku tindak pidana.<sup>69</sup> Terkait perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 ayat 2 UU ITE, adapun unsur-unsur yang ada dalam pasal 27 ayat 2 Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 antara lain:<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Faisal Akbar, dkk, "Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Pelaku Promotor Perjudian *online*", *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan, dan Sosial Humaniora*, no.5(2024): 348 <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i5.448>

<sup>69</sup> Dody Tri Purnawinata, "Aspek Hukum Pidana dalam Perjudian Secara *online*", *Jurnal Solusi*, no. 2(2021): 261 <https://jurnal.unpal.ac.id/index.php/solusi/article/view/356/310>

<sup>70</sup> Widodo Ramadhana, Andrew Chrew, dan Irwanda, "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Penyebaran Promosi Investasi Menyesatkan Pada Platform Binary Option Dalam Perspektif UU ITE No.19 Tahun 2016," *Sibatik Journal*, no. 12(2023): 3735 <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i12.1509>

a. Setiap orang

Hal ini berarti bahwa setiap orang harus bertanggungjawab atas perbuatannya

b. Sengaja

Sengaja diposisikan mendahului perbuatan dalam rumusan tindak pidana. Dalam hal ini ditafsirkan dengan bermaksud menawarkan aktivitas perjudian.

c. Tanpa hak

Moeljatno mengemukakan bahwa maknanya tidak terbatas sebagai dilarang oleh undang-undang atau hukum formal. Namun, harus diartikan lebih luas, yaitu bertentangan dengan kehendak masyarakat dan aib publik.

d. Mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya.

e. Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pada dasarnya undang-undang telah menyebutkan bahwa siapapun dilarang untuk mentransmisikan, mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Siapaun yang melakukan hal yang melanggar peraturan undang-undang tersebut, maka dapat dikenakan sanksi

hukuman.<sup>71</sup> Makna dari perbuatan “mentransmisikan, mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya” telah dijelaskan dalam pasal demi pasal undang-undang nomor 1 tahun 2024.

Mentransmisikan adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui Sistem Elektronik. Mendistribusikan adalah mengirimkan dan/ atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik. Membuat dapat diakses adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.<sup>72</sup>

Pada PP no 71 tahun 2019 dijelaskan bahwasannya informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sedangkan dokumen elektronik adalah

---

<sup>71</sup> Tazkiya Asshiva Maryam, dkk, “Peran Digital Forensik Dalam Pengumpulan Bukti Pada Kasus Judi Online di Kabupaten Demak,” *KONSENSUS” Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, no. 3(2024): 35 <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i3.211>

<sup>72</sup> Pasal demi pasal Angka 8 Undang-undang nomor 1 tahun 2024 tentang informasi dan transaksi elektronik.

setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/ atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.<sup>73</sup>

Pasal 27 ayat (2) menitikberatkan penerapan pada perbuatan mentransmisikan, mendistribusikan, dan membuat dapat diaksesnya konten elektronik bermuatan perjudian. Jenis konten dapat berbentuk aplikasi, akun, iklan, situs, dan sistem *billing* operator bandar. Bentuk informasi elektronik yang dimaksud dapat berupa gambar, video, suara, dan tulisan.<sup>74</sup> Dalam hal ini berarti siapapun yang terlibat dalam mentransmisikan, mendistribusikan, dan membuat dapat diakses suatu muatan perjudian baik berupa gambar, video, suara, atau tulisan merupakan suatu tindak pidana yang dapat dikenakan hukuman.

Pelaku judi *online* maupun yang terlibat dalam perjudian *online* dapat dijerat dengan UU ITE, apabila terlibat dalam penyediaan, promosi, atau

---

<sup>73</sup> Pasal 1 Angka 8 dan 9 Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

<sup>74</sup> Muhammad Safaat Gunawan, dkk, "Pertanggungjawaban Hukum Platform Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online," *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, no. 2(2023): 7 <https://jurnalplazahukum.com/index.php/jphi/article/view/14>

transmisi informasi terkait perjudian ilegal melalui platform elektronik. Judi *online* dianggap sebagai kegiatan yang ilegal. Oleh karena itu, pelaku dan pihak-pihak yang terlibat dalam perjudian *online* dapat dikenakan tanggungjawab pidana sesuai hukum yang berlaku. Pelaku judi online dapat dikenakan sanksi pidana melalui berbagai aspek, antara lain:<sup>75</sup>

- a. Pelanggaran Undang-undang: pelaku judi online yang melakukan kegiatan yang melanggar undang-undang perjudian maka dapat dikenakan sanksi pidana sesuai peraturan yang berlaku.
- b. Peran dalam penyelenggara: pihak yang terlibat dalam penyediaan platform judi *online*, berperan sebagai Bandar, agan, atau penyedia layanan.
- c. Transaksi keuangan ilegal: pelaku judi online melakukan cara ilegal dalam transaksi keuangan, seperti pencucian uang dan manipulasi keuangan.
- d. Promosi dan penyebaran: pihak yang terlibat dalam promosi atau penyebaran informasi terkait judi *online* melalui media sosial, iklan, atau saluran lainnya.

---

<sup>75</sup> Akbar Al Hafidu, Siti Marwiyah, Hartoyo, dan Dudik Djaja SIdarta, "Tinjauan Hukum Pidana Perjudian Berjenis Slot Berbasis Media Elektronik," *UNES LAW REVIEW*, no.1 (2023): 910 <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1>

- e. Kerugian bagi masyarakat: apabila perjudian online berdampak dan merugikan masyarakat, maka pelaku dapat diminta pertanggungjawaban hukum.

Berdasarkan pasal 27 ayat (2) undang-undang nomor 1 tahun 2024 tentang perubahan kedua atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Maka dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal 45 ayat (3) dengan hukuman penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau adenda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).<sup>76</sup>

Tindakan atau reaksi para *streamer* dapat dikatakan sebagai pihak yang terlibat dalam perjudian online. Para *streamer* diindikasikan sebagai orang yang mempromosikan situs judi *online* tersebut secara terselubung. Dalam kasus tersebut seolah-olah *streamer* tidak terlibat apapun, karena situs tersebut melakukan donasi dan membuat kalimat promosi sendiri yang akan tampil di layar monitor para *streamer*. Namun, tindakan

---

<sup>76</sup> Nur Khabibatus Sa'diyah, Ifahdah Pratama Hapsari, dan Hardian Iskandar, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia,” *Gorontalo Law Review*. No. 1(2022): 164 <https://doi.org/10.32662/golrev.v5i1.2085>



*streamer* yang memuji-muji situs tersebut berindikasi pada *streamer* yang mempromosikan situs judi *online* tersebut.

*Streamer* diindikasikan terlibat dalam promosi terselubung situs judi *online* dengan modus donasi melalui platform Saweria. Hal tersebut melihat juga dari pernyataan salah satu *streamer*, Teguh Prakoso @TepeJumpers pernah mendapat tawaran endorse dari situs judi *online*, prosedur promosi sangat sederhanya, situs akan melakukan donasi melalui saweria, lalu *streamer* cukup bilang terkait situs judi *online* tersebut seperti “gacor” atau “cair sekarang”.<sup>77</sup>

Para *streamer* yang terlibat dalam perjudian *online* tersebut sangat meresahkan dan melanggar hukum. Pasalnya konten mereka pada *youtube* dapat menjangkau banyak penonton terkhusus anak-anak dan remaja. Perbuatan mereka berpotensi mengakibatkan masyarakat tahu dan tertarik dalam permainan judi *online*. Para *streamer* dapat dijerat dengan pasal 27 ayat (2) Undang-undang nomor 1 tahun 2024. Dalam hal ini menyatakan bahwa siapapun yang mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat menjadi dasar penuntutan pidana.<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> Rizky L Pratama, “Tanggapan Para *Streamer* Mobile Legend yang disawer dari judi *Online*, Sudah Akui Kesalahan?,” *Kompas TV*, 7 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024 <https://www.kompas.tv/lifestyle/449958/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan>

<sup>78</sup> Ahmad Ghifari Alhasani, Ridwan, dan Reine Rofiana, “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Pembuat Konten Perjudian *Online* Berbasis *Live Streaming*,” *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, no. 1(2024): 110 <https://doi.org/10.22437/pampas.v5i1.31489>

Promosi sendiri adalah mengirim atau menyebar informasi agar informasi tersebut dapat dilihat, dipahami, dan menarik perhatian orang banyak, sedangkan unsur mendistribusikan dapat dipahami dengan mengirim atau menyalurkan informasi elektronik kepada orang banyak. Berdasarkan peraturan terkait perjudian, para *streamer* dikatakan sebagai orang yang sengaja mendistribusikan dalam bentuk memuji-muji seperti dengan kata “gacor”. “Gacor” bisa diartikan dengan cair sekarang. Pada perjudian online “gacor” adalah istilah yang memiliki makna banyak peluang untuk menang. Istilah “gacor” adalah salah satu istilah yang digunakan untuk mempromosikan sebuah situs judi *online*.

Para *streamer* dimaksudkan sebagai pihak yang menyalurkan atau meneruskan pesan yang mengandung informasi elektronik bermuatan perjudian. Hal tersebut berarti bahwa para *streamer* mempromosikan situs judi *online* pada saat *live streaming*. Secara tidak langsung mengajak para penonton untuk mengunjungi situs judi *online* yang ditampilkan pada layar monitor. Pada hal ini *streamer* menunjukkan keterlibatan aktif dalam menyebarkan informasi untuk mengajak masyarakat bermain judi *online*. *Streamer* seharusnya menyadari bahwa permainan judi dilarang dan tahu bahwa Indonesia Negara hukum yang mengatur bahwa konten yang mengandung muatan perjudian itu dilarang.

Para *streamer* yang terlibat dalam perjudian *online* tersebut melanggar ketentuan pada pasal 27 ayat (2) Undang-undang nomor 1 tahun

2024 tentang perubahan kedua atas Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Para *streamer* yang terlibat dapat dikatakan sebagai pihak yang mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Para *streamer* dapat dikenakan sanksi pidana sesuai pasal 45 ayat (3) UU ITE, yang berbunyi, “seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, 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 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Modus promosi para situs judi *online* yang melibatkan para *streamer* sangat meresahkan masyarakat dan dapat mengakibatkan pengaruh yang negatif bagi para penonton *streamer*. Hal tersebut perlu diwanti-wanti, karena penonton dari *live streaming* youtube kebanyakan adalah anak-anak dan remaja. Melihat semakin maraknya pengguna judi *online* di Indonesia, maka perlu untuk para *streamer* agar lebih bijak dalam menggunakan *channel* miliknya dan tidak menggunakan untuk hal-hal yang dilarang undang-undang seperti terlibat dalam perjudian.

Pengawasan terhadap judi online masih sangat sulit untuk dilakukan. Perkembangan teknologi juga melahirkan banyak modus yang dilakukan para situs judi *online*, seperti mudahnya untuk mempromosikan situs-situs

mereka melalui modus-modus yang ada. Cara promosi yang beragam dan menarik tentunya akan mengikat minat masyarakat untuk bermain judi *online*. Melihat pesatnya perkembangan pengguna judi *online* mengharuskan pemerintah untuk lebih tegas dalam penanganan dan pemberantasan judi *online*. Dalam hal ini pemerintah membentuk satgas pemberantasan judi *online* guna mempercepat pemberantasan judi *online*. Namun di sisi lain, peran masing-masing individu juga sangat penting. Masyarakat juga harus berperan aktif dalam pengawasan dan pemberantasan judi *online*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Praktik promosi situs judi *online* dengan modus donasi dilakukan dengan cara situs melakukan donasi dengan jumlah fantastis melalui laman Saweria, kemudian menuliskan kalimat-kalimat yang berindikasi mempromosikan situs judi *online* tersebut yang nantinya akan ditampilkan di layar monitor para *streamer*. Kemudian *streamer* merespon dengan memuji situs tersebut yang akhirnya menarik perhatian penonton *streaming*. Melihat perkembangan judi *online* yang semakin marak, seharusnya pihak Saweria bisa merespon dan bergerak aktif terkait isu promosi situs judi *online* tersebut. Platform dapat memberikan ketentuan dan peringatan yang lebih jelas dan tegas terkait dilarangnya mengirimkan pesan yang mengandung unsur perjudian. hal itu karena praktik modus promosi ini tersebut sangat menimbulkan dampak negatif bagi seluruh masyarakat. Praktik tersebut membuat dapat diaksesnya informasi terkait judi online dengan mudah, bahkan hingga keseluruh penjuru negeri karena jangkauan youtube yang sangat luas.
2. Tindakan *streamer* yang memuji-muji situs tersebut ketika mendapat donasi berindikasi pada *streamer* yang mempromosikan situs judi *online* tersebut. Para *streamer* yang terlibat dapat dikatakan sebagai pihak yang sengaja mendistribusikan informasi elektronik yang bermuatan perjudian.

Para *streamer* dimaksudkan sebagai pihak yang menyalurkan atau meneruskan pesan yang mengandung informasi elektronik bermuatan perjudian. Para *streamer* yang terlibat dalam perjudian *online* tersebut dapat dikenakan sanksi pidana sesuai pasal 45 ayat (3) UU ITE dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

## **B. Saran**

### **1. Para *streamer***

Para *streamer* untuk meningkatkan kesadaran untuk tidak terlibat apapun dalam perjudian, karena hal itu dilarang oleh undang-undang dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai peraturan yang berlaku, selain itu agar lebih menyaring konten-konten yang baik dan informasi-informasi yang layak ditampilkan.

### **2. Masyarakat**

Meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi *online* dan tidak terlibat apapun terkait perjudian. Diharapkan juga masyarakat dapat ikut serta dalam pemberantasan judi *online*.

### **3. Bagi Aparat**

Diharapkan untuk semakin gencar dalam memberantas perjudian, khususnya perjudian *online*, karena pada masa sekarang perjudian *online* sudah merajalela. Selain itu banyak sekali modus-modus yang dilakukan para situs judi *online* untuk mengembangkan situs judi *online* miliknya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Rosidah, Nikmah. *Konstruksi Penanggulangan Perjudian di Indonesia*. Semarang: Pustaka Magister, 2016.
- Wahyuni, Fitri. *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*. Tangerang: PT Nusantara Persada Utama, 2017.
- Moeljanto. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Fakhrudin, Arif, Maria Valeria Roellyanti, dan Awan. *Bauran Pemasaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Suyanto. *Pengantar Hukum Pidana*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- HR, Ridwan. *Hukum Administrasi Negara*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Triwulan, Titik dan Shinta, *Perlindungan Hukum Bagi Pasien*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.
- Hartiwiningsih dan Lushiana Primasari. *Hukum Pidana Ekonomi*. Banten: Universitas Terbuka.
- Wahyuni, Fitri. *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*. Tangerang: PT Nusantara Persada Utama, 2017.
- Ali, Zainuddin. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, 2022.
- Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press, 2020.
- Sholikin, Nur. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*. Pasuruan: Qiara Media, 2021.
- Bachtiar. *Metode Penelitian Hukum*. Tangerang: UNPAM PRESS, 2018.

### Jurnal

- Al, Muh David Balya Al. “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya,” *TUTURAN*, no.3(2023): 274-301 <https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i3.272>
- Romadhoni, Budi Arista. “Meredupnya Media Cetak, Dampak Kemajuan Teknologi Indormasi,” *An-Nida*, no.1(2018): 13-20 <https://doi.org/10.34001/an.v10i1.741>

- Nono, Ignasiun Yosanda, dkk. "Penegakan Hukum Terhadap Selebgram yang Mempromosikan Situs Judi Online," *Jurnal Analogi Hukum*, no.2(2021): 235-239 <https://doi.org/10.22225/ah.3.2.2021.235-239>
- Basit, Abdul, dkk. "Teknologi Smartphone Pada Interaksi Sosial," *Lontar*, no.1(2022): 1-10 <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i.3254>
- Azizah, Medina. " Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Komunikasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang (UMM)." *Jurnal Sosiologi Nusantara*, no.1(2020): 45-54 <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.45-54>
- Suhendra, Fajar Nur, Rochmani. "Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Togel di Kota Semarang," *UNES Journal of Swara Justisia*, no. 3(2023): 1032-1045 <https://doi.org/10.31933/ujsj.v7i3>
- Bella, Sinta, Dewi Haryanti, dan Ayu Efrita dewi. "Pertanggungjawaban Pidana terhadap Para Pemasang Iklan dan Promosi Bermuatan Judi Online Melalui Youtube." *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. No. 1(2022): 866-877 <https://soj.umrah.ac.id/index.php/SOJFISIP/article/view/1766>
- Sulistyo, Hery, Lindu Ardjayeng. "Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik." *Dinamika Hukum dan Masyarakat*, no. 2(2018): 1-19 <https://doi.org/10.30737/dhm.v1i1.811>
- Majid, Nur Kholis dan Ali Maskur. "Tinjauan Terhadap Legalitas dan Tanggung Jawab Hukum Selebgram Dalam Promosi Judi Online," *LEX Et ORDO Jurnal Hukum dan Kebijakan*, no.1(2023):68-74 <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/leo/article/view/91>
- Nuralisha, Marsheila Audrey dan Siti Mahmudah. "Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Hukum dalam Perjanjian Kredit Perbankan Apabila Debitur Wanprestasi," *Al-Manhaj*, no.1 (2023): 277-290 <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i1.2364>



- Mustamu, Julista. "Pertanggungjawaban Hukum Pemerintah (Kajian tentang Ruang Lingkup dan Hubungan dengan Diskresi," *Jurnal Sasi*, no.2(2014): 21-27  
<https://doi.org/10.47268/sasi.v20i2.323>
- Ariyanto, Banu, Hari Purwadi, dan Emmy Latifah. "Tanggung Jawab Mutlak Penjual Akibat Produk Cacat Tersembunyi dalam Transaksi Jual Beli Daring," *REFLEKSI HUKUM*, no.1 (2021):107-126  
<https://doi.org/10.24246/jrh.2021.v6.i1.p107-126>
- Lubis, Mhd Teguh Syuhada. "Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pidana Penyelundupan Manusia," *De Lega Lata*, no.1(2017): 92-112  
<https://doi.org/10.30596/dll.v2i1.1142>
- Rodhiyah, Isyatur, Ifahda Pratama Hapsari, dan Hardian Iskandar. "Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia," *Al-Manhaj*, no.2(2022): 591-600 <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v4i2.1986>
- Lewokeda, Kornelia Melansari D. "Pertanggungjaaban Pidana Tindak Pidana Terkait Pemberian Delegasi Kewenangan," *Mimbar Keadilan*, no.28(2019): 183-196  
<https://doi.org/10.30996/mk.v0i0.1779>
- Fadlian, Aryo. "Pertanggungjawaban Pidana dalam Suatu Kerangka Teoritis," *POSITUM*, no.2(2020):10-19  
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/positum/article/view/5556>
- Alhakim, Abdurrahman dan Eko Soponyono,"Kebijakan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi TerhadapPemberantasan Tindak Pidana Korupsi," *Pembangunan Hukum Indonesia*, no.3(2019): 322-336  
<https://doi.org/10.14710/jphi.v1i3.322-366>
- AL Godzali, Galva, Wisnu Ikhwansyah Saputra dan Rafif Isdarufa Athallah. "Level Of Public Trust in Alms Modern Times," *Indonesian Journal of Economic & Management Sciences (Ijems)*, no.3(2024): 357-366  
<https://doi.org/10.55927/ijems.v2i3.9598>
- Firdaus, Anisah, dkk. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi untuk Meningkatkan Daya Saing dan Tingkat Penjualan di Swalayan Surya

- Ponorogo,” *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi*, no. 1(2024): 107-115 <https://doi.org/10.47709/jebma.v4i1.3481>
- Jadidah, Ines Tasya, dkk. “Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat,” *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, no.1(2023): 20-27 <https://doi.org/10.61476/8xvgdb22>
- Paramartha, Pande Putu Rastika, A.A Sagung Laksmi Dewi dan I Putu Gede Saputra.”Sanksi Pidana Terhadap Para Peemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online,” *Jurnal Preferensi Hukum*, no.1(2021): 156-160 <https://doi.org/10.22225/jph.2.1.3062.156-160>
- Nafi’, Muh.Rasyid. ”Budaya Donasi Onlinedi Youtube Melalui Fitur Superchat,” *HUMANUS*, no. 1(2023): 93-100 <https://doi.org/10.62180/2zk3tr46>
- Sun, Elbert dan Zulkarnaen,”Studi Eksplorasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Donasi Selama Streaming Di Indonesia,” *INTECOMS*, no. 1(2023): 187-199 <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i1.5753>
- Ayudya, Thomas Dewo, Bonardo Marulitua Aritonang dan Ester Krisnawati. ”Analisis Wacana *Hate Speech* Dalam *Live Streaming Youtube Ligagame E-Sports TV*, *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*, no. 2(2019): 104-116 <https://doi.org/10.46806/jkb.v7i2.632>
- Ramadaniar, Putri, Munadhil Abdul Muqstith dan Fitria Ayuningtyas. “Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Youtube Video *Streaming* Sebagai Media Periklanan dalam Judi *Online*,” *Jurnal Komunikasi Profesional*, no. 1(2024): 51-64 <https://doi.org/10.25139/jkp.v8i1.7982>
- Indrianingsih, Laily dan Budiarsih. ”Analisis Hukum Konten Negatif di Platform Youtube di Indonesia,” *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, no. 3(2022): 892-916 <https://doi.org/10.53363/bureau.v2i3.71>

- Nurdiana, Mutia., Nurul Aisyah, Syifa Nabilah Ilham. “Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan.” *Jurnal Perspektif*, no. 2(2022): 105-110  
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v2i2.271>
- Sa’diyah, Nur Khabibatus, Ifahdah Pratama Hapsari, dan Hardian Iskandar. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia,” *Gorontalo Law Review*. No. 1(2022): 160-166  
<https://doi.org/10.32662/golrev.v5i1.2085>
- Rafiqah, Lailan dan Harunur Rasyid. “Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat *Al-Mutharahah*: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, no2(2023): 282-290 <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i2.762>
- Kuasa, Delfi Aurelia, Febri Jaya. “Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat.” *Jurnal Hukum Widya Yuridika*, no.2(2022): 345-362  
<https://doi.org/10.31328/wy.v5i2.3572>
- Sachio, Billy dan Noor Saptanti. “Pertanggungjawaban Hukum *Influencer* Judi Online Terhadap Masyarakat yang Rugi Ditinjau dari Hukum Perdata,” *ALIANSI*, no.3(2024): 172-185 <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i3.188>
- Sodikin, “Perkembangan Konsep Strict Liability Sebagai Pertanggungjawaban Perdata dalam Sengketa Lingkungan di Era Globalisasi,” *Al-Qist Law Review*, no. 2(2022): 261-298 <https://doi.org/10.24853/al-qisth.5.2.261-298>
- Akbar, Faisal, dkk. “Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Pelaku Promotor Perjudian online”, *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan, dan Sosial Humaniora*, no.5(2024): 345-363 <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i5.448>
- Purnawinata, Dody Tri. “Aspek Hukum Pidana dalam Perjudian Secara *online*”, *Jurnal Solusi*, no. 2(2021): 252-271  
<https://jurnal.unpal.ac.id/index.php/solusi/article/view/356/310>
- Ramadhana, Widodo, Andrew Chrew, dan Irwanda. “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Penyebaran Promosi Investasi Menyesatkan Pada Platform

- Binary Option Dalam Perspektif UU ITE No.19 Tahun 2016,” *Sibatik Journal*, no. 12(2023): 3729-3738 <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i12.1509>
- Maryam, Tazkiya Asshiva, dkk. “Peran Digital Forensik Dalam Pengumpulan Bukti Pada Kasus Judi Online di Kabupaten Demak,” *KONSENSUS” Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, no.3(2024): 33-43 <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i3.211>
- Gunawan, Muhammad Safaat, dkk. “Pertanggungjawaban Hukum Platform Media Sosial Terhadap Promosi Judi Online,” *Jurnal Plaza Hukum Indonesia*, no.2(2023): 1-15 <https://jurnalplazahukum.com/index.php/jphi/article/view/14>
- Al Hafidu, Akbar, Siti Marwiyah, Hartoyo, dan Dudik Djaja SIdarta. “Tinjauan Hukum Pidana Perjudian Berjenis Slot Berbasis Media Elektronik,” *UNES LAW REVIEW*, no.1 (2023): 904-912 <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1>
- Alhasani, Ahmad Ghifari, RIIdwan, dan Reine Rofiana.”Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Pembuat Konten Perjudian *Online* Berbasis *Live Streaming*,” *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, no. 1(2024): 107-114 <https://doi.org/10.22437/pampas.v5i1.31489>

### **Internet dan Website**

- Saweria <https://saweria.co/en/terms>
- Masyithah, Siti. “Video Viral *Streamer* Mobile Legends Promosikan Judi Online Berkedok Saweran, Auto dikuliti Netizen,” *Serambinews*, 5 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024 <https://aceh.tribunnews.com/2023/10/05/video-viral-streamer-mobile-legends-promosikan-judi-online-berkedok-saweran-auto-dikuliti-netizen>
- Hardiansyah, Surya. ”Dugaan Promosi Judi Online Tak Cuma Menyeret Artis, Giliran Streamer Game Termasuk Marsha Ozawa Disorot,” *Liputan 6*, 16 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024 <https://www.liputan6.com/amp/5416223/dugaan-promosi-judi-online-tak-cuma-menyeret-artis-giliran-streamer-game-termasuk-marsha-ozawa-disorot>

Pedoman Komunitas Youtube, Live Streaming di Youtube, diakses 5 Maret 2024  
<https://support.google.com/youtube/answer/9228390?hl=id&co=GENIE.Platform%3DAndroid>

Pratama, Rizky L. "Tanggapan Para *Streamer* Mobile Legend yang disawer dari judi Online, Sudah Akui Kesalahan?," *Kompas TV*, 7 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024  
<https://www.kompas.tv/lifestyle/449958/tanggapan-para-streamer-mobile-legends-yang-disawer-dari-judi-online-sudah-akui-kesalahan>

Siaran pers No.401/HM/Kominfo/06/2024, "Dirjen Aptika: Patuhi Aturan, Media Sosial Dilarang Muat Konten Pornografi dan Judi Online," *KOMINFO*, Jumat, 14 Juni 2024, diakses 23 Agustus 2024,  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/57180/siaran-pers-no-401hmkominfo062024-tentang-dirjen-aptika-patuhi-aturan-media-sosial-dilarang-muat-konten-pornografi-dan-judi-online/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/57180/siaran-pers-no-401hmkominfo062024-tentang-dirjen-aptika-patuhi-aturan-media-sosial-dilarang-muat-konten-pornografi-dan-judi-online/0/siaran_pers)

**Siaran pers** No. 489/HM/KOMINFO/08/2024, "Cegah Judi Online Meluas, Menkominfo Ambil Enam Langkah Tegas," *KOMINFO*, Jumat 9 Agustus 2024, diakses 23 Agustus 2024,  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/58132/siaran-pers-no-489hmkominfo082024-tentang-cegah-judi-online-meluas-menkominfo-ambil-enam-langkah-tegas/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/58132/siaran-pers-no-489hmkominfo082024-tentang-cegah-judi-online-meluas-menkominfo-ambil-enam-langkah-tegas/0/siaran_pers)

Nikmatur, Binti. "Viral, Streamer YouTube Kerap disawer Hingga Promosikan Situs Judi Online," *Jatim Times*, 5 Oktober 2023, diakses 5 Maret 2024  
<https://jatimtimes.com/baca/297770/20231005/035300/viral-streamer-youtube-kerap-disawer-hingga-promosikan-situs-judi-online>

### **Perundang-undangan**

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ahmad Ainul Yakin  
Tempat, Tanggal Lahir : Tuban, 13 Oktober 2001  
Alamat : Sendangharjo Gg.VIII No. 61 Kecamatan Tuban,  
Kabupaten Tuban  
Email : ahmadainulyakin35@gmail.com  
Nomor Handphone : 085816668891

### **Riwayat Pendidikan:**

SD Islam Tuban : Tahun 2008-2014  
MTSN 1 Tuban : Tahun 2014-2017  
MAN 1 Tuban : Tahun 2017-2020  
Universitas Islam Negeri Maulana : Tahun 2020-2024  
Malik Ibrahim Malang