

BAB III

GAMBARAN UMUM TRANSAKSI LANGGANAN *CHANNEL YOUTUBE GAMES*

3.1 Pengertian Channel YouTube *Games* dan Profil YouTuber *Games*

Channel YouTube *games* merupakan sebuah kategori konten digital yang terdedikasi secara spesifik pada platform YouTube, yang menyediakan beragam materi seputar permainan video untuk khalayak global. Saluran ini tidak sekadar menayangkan rekaman permainan (*gameplay*) pasif, melainkan juga menyuguhkan ulasan mendalam mengenai judul-judul game terbaru, panduan strategis yang komprehensif, berita dan perkembangan terkini dalam industri game, serta sesi siaran langsung interaktif dengan partisipasi penonton (Pradana & Hidayat, 2021).

Sejarah keberadaan channel YouTube *games* berakar kuat pada awal mula platform YouTube yang diluncurkan pada tahun 2005, meskipun genre konten gaming baru benar-benar mengalami ledakan popularitas signifikan sekitar awal tahun 2010-an. Lonjakan ini secara fundamental dipicu oleh beberapa faktor kunci, termasuk kemunculan game-game inovatif yang secara intrinsik sangat menarik untuk ditonton, seperti Minecraft yang menawarkan kebebasan kreasi dan eksplorasi tak terbatas, serta karisma personal dari para kreator awal seperti PewDiePie yang berhasil memikat jutaan penonton dengan gaya khas mereka.

Momentum pertumbuhan konten gaming di YouTube semakin dipercepat oleh adopsi fitur live streaming yang diperkenalkan kemudian, yang memungkinkan interaksi real-time antara kreator dan penonton. Fitur ini membuka dimensi baru dalam engagement, di mana penonton dapat langsung bertanya, memberi komentar, atau bahkan mempengaruhi jalannya permainan kreator. Integrasi fitur donasi dan super chat juga turut berkontribusi, memberikan sumber pendapatan langsung bagi kreator selama siaran langsung. Pergeseran dari video on demand murni ke live content ini memperkuat posisi YouTube sebagai pusat ekosistem gaming yang dinamis dan interaktif (YouTube Official Blog, 2021).

Pertumbuhan channel YouTube *games* tercermin jelas dari data statistik global yang secara konsisten menempatkan kategori gaming sebagai salah satu yang paling banyak ditonton di platform YouTube. Pada tahun 2020 saja, data resmi dari YouTube menunjukkan bahwa lebih dari 100 miliar jam tontonan konten gaming telah tercatat secara global, sebuah angka yang mengesankan dan menunjukkan skala adopsi yang masif (YouTube Official Blog, 2021). Selain itu, pada periode yang sama, lebih dari 800 juta pengguna unik dilaporkan telah menonton siaran langsung game, mengindikasikan popularitas live content dalam genre ini.

Fenomena global ini kemudian melahirkan generasi kreator konten profesional di Indonesia yang memiliki otoritas tinggi di bidangnya, salah satunya adalah Aldean Tegar Gemilang, atau yang lebih dikenal luas dengan nama panggung DEANKT. Transformasi Aldean dari peran strategis sebagai *Vice President* di EVOS Esports—salah satu organisasi *e-sports* terbesar di Asia Tenggara—menjadi seorang kreator konten penuh waktu, membawa pengaruh besar terhadap standar *engagement* di platform YouTube. DEANKT tidak hanya menyajikan konten permainan video, melainkan memposisikan dirinya sebagai "penghubung" antara industri profesional dengan audiens awam. Kekuatan utama channel-nya terletak pada aspek interaksi reaktif dan *reaction video* yang bersifat spontan namun berbobot, di mana ia sering memberikan perspektif orang dalam (*insider insight*) mengenai dinamika kompetitif dan manajemen pemain. Hal ini menciptakan nilai eksklusivitas pada fitur *membership*-nya, karena pelanggan merasa mendapatkan akses langsung ke pemikiran seorang pakar industri dalam suasana yang lebih kasual dan akrab.

Di sisi lain, Setiawan Ade membangun basis komunitasnya melalui pendekatan yang lebih bersifat analitis dan edukatif. Sebagai mantan pelatih dan analis profesional, karakteristik kontennya sangat kental dengan bedah strategi, evaluasi teknis pasca-pertandingan, serta penyajian informasi strategis mengenai manajemen internal tim *e-sports*. Setiawan Ade berhasil

mengubah konten yang bersifat teknis dan rumit menjadi konsumsi yang menarik bagi penggemar fanatik yang haus akan pengetahuan mendalam mengenai mekanik permainan. Dalam ekosistem *membership* saluran, Setiawan Ade memanfaatkan otoritas intelektualnya untuk menawarkan manfaat eksklusif yang bersifat "edukasi premium", di mana para anggota seringkali mendapatkan sesi tanya jawab khusus yang lebih mendalam mengenai strategi permainan dibandingkan penonton reguler.

Sebagai objek penelitian, kedua channel ini merepresentasikan keberhasilan model bisnis berbasis komunitas yang memanfaatkan fitur *membership* berbayar. Namun, pesatnya pertumbuhan pengikut dan pelanggan (*members*) ini juga memicu dinamika keluhan pengguna yang signifikan. Keluhan tersebut umumnya berpusat pada aspek konsistensi dan transparansi, seperti ketidakkonsistenan jadwal penayangan konten eksklusif dan lemahnya moderasi interaksi dalam kolom komentar khusus anggota. Bagi pelanggan yang telah melakukan pengorbanan finansial, kendala-kendala tersebut seringkali dipandang sebagai diskrepansi atau ketidaksesuaian antara janji layanan premium yang ditawarkan kreator dengan realitas kualitas layanan yang diterima di platform YouTube.

Di samping kedua channel yang menjadi informan utama di atas, terdapat channel Tara Arts *Game* Indonesia yang dikelola oleh Diwantara Anugrah Putra sebagai bentuk profil pembanding dalam penelitian ini. Channel ini merupakan salah satu pionir konten gaming di Indonesia yang dikenal memiliki reputasi positif dalam pengelolaan komunitasnya. Berbeda dengan tren konten kreator gaming yang sering kali menggunakan bahasa kasar (*toxic*), Tara Arts secara konsisten menyajikan konten dengan pembawaan yang santun dan ramah keluarga.

Dalam fitur *membership* atau langganannya, Tara Arts menekankan pada nilai kebersamaan dan apresiasi terhadap karya kreatif. Berdasarkan observasi pada fitur *membership* channel ini, manfaat yang ditawarkan kepada pelanggan dikelola secara transparan dan profesional, seperti akses ke

konten di balik layar dan lencana khusus anggota. Keberadaan channel ini menunjukkan bahwa implementasi fitur *membership* di YouTube dapat dijalankan dengan tetap menjaga etika berkomunikasi dan moralitas, yang mana hal ini menjadi standar ideal dalam tinjauan etika bisnis Islam, yaitu berbisnis dengan tetap mengedepankan akhlakul karimah dan memberikan manfaat bagi pengikutnya.

3.2 Fitur *Membership* Channel YouTube

Secara teknis dan yuridis, fitur *membership* saluran (*channel membership*) merupakan bentuk layanan berbayar (*Paid Service*) yang diatur secara sentral dalam YouTube *Paid Service Terms of Service* sebagai sumber hukum primer. Fitur ini memberikan instrumen bagi kreator seperti Aldean Tegar Gemilang dan Setiawan Ade untuk menciptakan struktur insentif bertingkat (*tiered membership*) yang memungkinkan pelanggan mengakses paket keuntungan khusus yang tidak tersedia bagi publik. Berdasarkan ketentuan platform, fitur *membership* mencakup komponen visual dan fungsional yang telah terintegrasi secara sistematis. Komponen visual terdiri dari lencana loyalitas (*loyalty badges*) yang berevolusi berdasarkan durasi *membership* dan Emotikon Kustom sebagai identitas kolektif komunitas. Sementara itu, komponen fungsional mencakup akses ke Live Chat Khusus Anggota, konten video eksklusif, serta postingan tab komunitas yang terenkripsi.

Mekanisme fitur ini beroperasi melalui sistem otomasi yang sangat ketat. Berdasarkan kebijakan YouTube, setiap keuntungan atau *perks* yang dijanjikan oleh kreator, baik oleh DEANKT maupun Setiawan Ade, harus dapat diverifikasi dan disampaikan melalui infrastruktur YouTube untuk meminimalisir risiko penipuan digital (YouTube, 2024). YouTube juga menetapkan bahwa segala bentuk konten yang ditawarkan melalui fitur *membership* tetap tunduk pada Kebijakan Monetisasi Saluran YouTube. Hal ini berarti kreator tidak diperbolehkan menawarkan keuntungan berupa

taruhan, undian, atau konten yang melanggar hak kekayaan intelektual pihak ketiga (Google Help, 2025). Penegasan dalam *Terms of Service* ini memberikan jaminan bahwa transaksi yang dilakukan pada channel DEANKT dan Setiawan Ade memiliki sandaran hukum yang jelas terkait apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh kreator dalam memanjakan para pelanggan setianya.

Merujuk pada kebijakan resmi YouTube (2024), fitur ini bekerja melalui sistem integrasi antarmuka pemrograman aplikasi (API) yang secara otomatis melakukan pemfilteran akses berdasarkan status validasi pembayaran pengguna. Dalam perspektif hukum kontrak, penawaran berbagai tingkatan (*tiers*) oleh kreator merupakan bentuk ajakan untuk berkomitmen dalam sebuah ekosistem digital. Keuntungan utama bagi kreator adalah terciptanya stabilitas pendapatan di luar skema iklan tradisional yang fluktuatif. Namun, YouTube menetapkan batasan ketat dalam *Terms of Service* bahwa segala bentuk manfaat yang ditawarkan oleh kreator tidak boleh melanggar Pedoman Komunitas atau mengandung unsur yang merugikan pengguna secara materiil.

Fungsionalitas fitur ini mengandalkan sistem Otomasi Hak Akses yang meminimalkan intervensi manual dari kreator. Artinya, ketika seorang pelanggan melakukan pembayaran untuk tingkatan tertentu pada channel DEANKT atau Setiawan Ade, sistem API YouTube secara instan memberikan otorisasi kepada akun tersebut untuk membuka kunci (*unlock*) konten eksklusif yang relevan. Sebaliknya, berdasarkan YouTube Paid Service Terms of Service, jika sistem gagal melakukan pendebitan pada metode pembayaran yang terdaftar, akses tersebut akan dicabut secara otomatis tanpa pemberitahuan manual dari kreator (YouTube, 2024).

YouTube menegaskan bahwa mereka bertindak sebagai penyedia platform yang memfasilitasi transaksi, namun tidak bertanggung jawab secara penuh atas kualitas konten subjektif yang disediakan oleh kreator, kecuali jika terjadi pelanggaran terhadap standar teknis layanan. Dengan demikian, fitur ini berfungsi sebagai jembatan kontrak digital yang memfasilitasi pertukaran

nilai ekonomi antara eksklusivitas konten dengan dukungan finansial dari audiens. Pengaturan ini memastikan bahwa setiap transaksi yang terjadi di channel DEANKT maupun Setiawan Ade memiliki sandaran legal yang kuat pada aturan main platform global, sekaligus memberikan perlindungan dasar bagi pelanggan melalui mekanisme pelaporan yang disediakan oleh YouTube.

Dalam implementasi pemberian manfaat, channel Tara Arts *Game* Indonesia memberikan gambaran mengenai transparansi produk digital. Manfaat yang ditawarkan kepada pelanggan, seperti akses video lebih awal atau konten eksklusif di balik layar, dikelola dengan jadwal yang teratur. Hal ini menunjukkan bahwa ketidakpastian (*gharar*) dalam transaksi membership dapat diminimalisir apabila kreator secara aktif mengelola kontennya dengan jelas. Secara mekanisme, keberadaan channel yang konsisten seperti Tara Arts membuktikan bahwa manfaat yang dijanjikan dalam kontrak berlangganan YouTube bukan sekadar daya tarik semata, melainkan komoditas jasa yang nyata dan dapat diterima manfaatnya oleh pelanggan sesuai dengan akad di awal.”

3.3 Mekanisme Biaya dan Hak Kewajiban Para Pihak

Transaksi *membership* pada channel DEANKT dan Setiawan Ade diklasifikasikan sebagai kontrak elektronik yang mengikat para pihak melalui mekanisme *click-wrap agreement*, di mana persetujuan diberikan melalui tindakan aktif pengguna mengklik tombol konfirmasi sebagai bentuk konsen yuridis. Berdasarkan YouTube *Paid Service Terms of Service* (2024), kontrak ini menerapkan sistem Penagihan Berulang (*recurring billing*), di mana pengguna memberikan otorisasi kepada YouTube sebagai agen penagih untuk melakukan pendebitan biaya otomatis pada setiap siklus periode penagihan hingga terjadi pembatalan manual oleh pengguna. Secara finansial, biaya *membership* tersebut tunduk pada skema bagi hasil (*revenue share*) baku yang bersifat non-negosiasi, di mana kreator menerima bagian sebesar 70% dari pendapatan bersih dan platform memotong 30% sebagai komisi jasa

penyediaan infrastruktur digital, pemrosesan transaksi, serta pemeliharaan ekosistem (Google Help, 2025).

Hak dan kewajiban dalam transaksi ini menciptakan hubungan hukum tiga pihak yang saling mengikat antara YouTube, kreator, dan pelanggan. Kreator, dalam hal ini Aldean Tegar Gemilang dan Setiawan Ade, memiliki kewajiban untuk menyediakan seluruh manfaat yang telah dijanjikan pada setiap tingkatan *membership*. Di sisi lain, pelanggan berhak mendapatkan akses penuh atas fitur eksklusif tersebut dengan kewajiban utama melakukan pembayaran tepat waktu serta mematuhi aturan perilaku di platform. YouTube sendiri berperan sebagai penyelenggara sistem elektronik yang bertanggung jawab atas keamanan transaksi dan kelancaran akses, namun tetap memiliki otoritas penuh untuk memutus akses secara sepihak jika ditemukan pelanggaran terhadap syarat dan ketentuan yang berlaku. Kepastian dalam transaksi digital ini sangat bergantung pada kepatuhan masing-masing pihak terhadap poin-poin kesepakatan yang telah disetujui di ruang digital.

Namun, dalam pelaksanaannya pada saluran DEANKT dan Setiawan Ade, sering kali muncul berbagai keluhan dari pengguna. Keluhan yang paling sering dilaporkan adalah terkait ketidakkonsistenan jadwal pemenuhan janji, seperti sesi bermain bersama (*mabar*) yang tertunda atau konten video eksklusif yang tidak diunggah tepat waktu sesuai dengan deskripsi pada tingkatan *membership*. Selain itu, pelanggan sering mengeluhkan kendala teknis saat menyambungkan akun ke fitur tambahan (seperti akses ke grup Discord khusus) serta moderasi kolom komentar yang dianggap kurang responsif terhadap anggota berbayar. Dinamika keluhan ini menunjukkan bahwa meskipun kontrak telah diatur secara otomatis oleh sistem YouTube, keberhasilan transaksi secara nyata sangat bergantung pada komitmen pribadi kreator. Ketidaksesuaian antara manfaat yang dijanjikan dengan kenyataan yang diterima pelanggan inilah yang sering kali memicu rasa tidak puas bagi konsumen yang telah memberikan dukungan finansial secara rutin.

Tanggung jawab moral kreator dalam memenuhi hak pelanggan tercermin dalam praktik yang dijalankan oleh channel *Tara Arts Game Indonesia*. Sebagai pihak penyedia jasa, kreator tersebut menunjukkan pemenuhan kewajiban dengan menjaga integritas konten agar tetap edukatif dan menghibur tanpa melanggar norma kesantunan. Hal ini menciptakan hubungan timbal balik yang positif, dimana pelanggan mendapatkan haknya berupa hiburan yang berkualitas, sementara kreator mendapatkan dukungan finansial sebagai bentuk apresiasi. Dalam perspektif etika, praktik ini sejalan dengan prinsip amanah, di mana kreator merasa bertanggung jawab untuk memberikan layanan terbaik karena telah menerima imbalan dari pelanggan, sehingga transaksi digital ini terhindar dari unsur kezaliman atau penipuan informasi.



UIN IMAM BONJOL
PADANG