

BAB IV

PENUTUP

I. Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat diambil dari analisis dan komentar yang peneliti berikan:

1. Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi *Bigo Live* yang mengandung unsur perjudian, melanggar Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi *Bigo Live* termasuk dalam definisi tindak pidana elektronik, dan konten yang melanggar dapat dimintai pertanggung jawaban berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 juncto Pasal 45 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE),
2. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) melakukan upaya untuk menghentikan penyebaran konten perjudian di aplikasi Bigo Live sesuai peraturan KPI Nomor 02/KPI/03/2012 program siaran dilarang membenarkan muatan praktek perjudian pertama melakukan teguran tertulis terlebih dahulu atau dengan memberlakukan sanksi sesuai dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), khususnya sesuai dengan Pasal 27 ayat (2) dan 45 ayat (1). Selain itu, pelanggaran terhadap Pasal 57 Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran diancam dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun atau dalam hal penyiaran

radio dan televisi dikenakan denda paling banyak 10 (sepuluh) miliar rupiah.

II. Saran

Peneliti dari penelitian ini telah membuat rekomendasi berikut berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan:

1. Komisi Penyiaran Indonesia harus memantau setiap penerapan kebijakan perjudian dan mengambil tindakan tegas terkait konten game dari aplikasi live, terutama pada aplikasi bigo live. Banyak permainan perjudian disana, kurangnya pantauan oleh pihak pemerintah terkait yaitu komisi penyiaran indonesia
2. Kepada official host dan penonton yang menggunakan media sosial, khususnya yang menggunakan aplikasi Bigo Live, agar dapat mentaati peraturan yang ditetapkan UU ITE dan mentaati aturan yang berlaku mengatur tentang perjudian Selain itu, membantu memberikan teguran terhadap konten perjudian di aplikasi Bigo Live dan program lain yang masih menawarkan konten game atau perjudian. Dengan demikian, moral masyarakat dapat dilestarikan untuk kepentingan generasi penerus