

**PERANAN KPI TERHADAP KONTEN GREEDY PADA  
APLIKASI BIGO LIVE**

**KARYA ILMIAH**



**Disusun Oleh :**

**BIMA BHASKARA RINALDI**

**18300150**

**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA  
FAKULTAS HUKUM  
PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA  
2023**

# PERANAN KPI TERHADAP KONTEN GREEDY PADA APLIKASI BIGO LIVE

**Bima Bhaskara Rinaldi**

Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: [Bimabhaskara17@gmail.com](mailto:Bimabhaskara17@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini yang berjudul Analisis Peranan KPI Terhadap Konten Greedy Pada Aplikasi Bigo Live. Perjudian adalah suatu penyakit masyarakat yang melanda masyarakat dimana-mana, pada umumnya perjudian online adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan taruhan uang yang bersifat untung-untungan, untuk mendapatkan kemenangan di perlukan di berantas. Hukum pidana seringkali digunakan untuk menyelesaikan masalah social khususnya dalam menanggulangi kejahatan. Kajian normatif atau penelitian hukum normatif semacam ini memandang sistem hukum sebagai landasan norma. Perangkat standar yang dimaksud berkaitan dengan putusan pengadilan, perjanjian, doktrin, dan pedoman prinsip, norma, dan peraturan perundang-undangan. Metode hukum yang digunakan adalah normatif. Metode pengumpulan bahan hukum, yaitu dengan melakukan penelusuran yang berkaitan dengan bahan hukum inti, khususnya tentang peraturan perundang-undangan yang terkait dengan isu-isu terkini, diperoleh sumber-sumber informasi hukum. Setelah diperoleh peraturan perundang-undangan, maka untuk memperkaya hasil analisa, maka juga akan ditelusuri bahan hukum sekunder.

Teknik Analisa Bahan Hukum, yaitu dengan cara Interpretasi sistematis merupakan metode untuk menafsirkan peraturan perundang-undangan dengan menghubungkan dengan peraturan hukum yang lain, atau dengan keseluruhan sistem hukum. Khususnya masalah judi online sebagai salah satu bentuk masalah masyarakat saat ini. Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi *Bigo Live* termasuk dalam definisi tindak pidana elektronik, dan pelanggar dapat dikenakan pertanggungjawaban berdasarkan Pasal 27 Ayat 2 *juncto* Pasal 45 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) melakukan upaya untuk menghentikan penyebaran konten perjudian di aplikasi Bigo Live 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

Kata kunci: perjudian, pemindaan, penegakan

## ABSTRACT

*This study is entitled Analysis of the Role of KPIs for Greedy Content in the Bigo Live Application. Gambling is a social disease that affects people everywhere, in general online gambling is a form of game using money bets that are chancy, to get a win it is necessary to eradicate it. Criminal law is often used to solve social problems, especially in tackling crime. Normative studies or normative legal research of this kind views the legal system as the basis of norms. The standard set in question relates to court decisions, agreements, doctrines, and guiding principles, norms, and laws*

and regulations. The legal method is the strategy used. The method of collecting legal materials, namely by conducting searches related to core legal materials, especially regarding laws and regulations related to current issues, sources of legal information are obtained. After obtaining laws and regulations, in order to enrich the results of the analysis, secondary legal materials will also be traced.

*Legal Material Analysis Technique, namely by means of systematic interpretation is a method for interpreting laws and regulations by linking them with other legal regulations, or with the entire legal system. In particular, the problem of online gambling as a form of social problems today. Spreading Greedy Content on the Bigo Live Application is included in the definition of an electronic crime, and violators can be held accountable based on Article 27 Paragraph 2 in conjunction with Article 45 Paragraph 1 of Law Number 19 of 2016 Concerning Electronic Information and Transactions (ITE). The Indonesian Broadcasting Commission (KPI) is making efforts to stop the spread of gambling content in the Bigo Live application by imposing sanctions in accordance with Law Number 19 of 2016 concerning Information and Electronic Transactions (ITE), specifically in accordance with Article 27 paragraph (2) and 45 paragraph (1). In addition, violation of Article 57 of Law Number 32 of 2002 concerning Broadcasting is punishable by imprisonment for a maximum of 5 (five) years*

**Keywords:** *gambling, punishment, enforcement*

## PENDAHULUAN

Aplikasi *live streaming* di media sosial, baik facebook, instagram, maupun twitter pada saat ini sedang menjamur di Indonesia. Hal ini dikarenakan aplikasi tersebut dengan mudah dapat menampilkan kepada semua orang mengenai kejadian yang sebenarnya. Adapun alat komunikasi yang digunakan adalah wireless serta kabel *live streaming* untuk menyiarkan video langsung yang direkam dengan kamera video. Selain untuk pertunjukan, *live streaming* juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi kejadian di suatu tempat tanpa kita datang di lokasi tersebut.

Aplikasi sosial media banyak yang berlomba-lomba menyediakan fasilitas siaran langsung seperti *facebook*, *instagram*, *youtube*, dan *bigo live*. Aplikasi *live* tentunya memberikan kesempatan kepada pengguna media sosial untuk melihat aktivitas online temannya secara *real time*. Mirip dengan *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*, *bigo* juga menyertakan aplikasi langsung yang

memungkinkan komunikasi langsung. *Bigo Live Broadcasting* namanya. Bahkan mereka yang belum pernah mengikuti satu sama lain sebelumnya dapat mengetahui manfaat dari video langsung ini. Aplikasi *Bigo Live* yang pertama kali dirilis pada Maret 2016 saat ini sangat disukai oleh anak muda di Indonesia dan menawarkan kemungkinan untuk menjadi pekerjaan sampingan. Melalui *Bigo Live*, maka banyak calon orang yang ingin menjadi *youtuber* tapi tidak mempunyai *skill editing video*, dapat menjadi *youtuber*. Hal disebabkan dengan cara mengarahkan kamera di depan HP ke wajah, berinteraksi apapun, dan dengan pakaian yang sedikit terbuka, maka akan mendapatkan saweran sticker digital dari orang-orang yang menonton sticker digital ini bisa diuangkan. *Bigo Live* merupakan situs jejaring sosial media yang berbasis *streaming video online*.

PTE Teknologi BIGO. LTD., sebuah perusahaan online yang berkembang pesat yang berkantor pusat di Singapura, merupakan aplikasi yang umum digunakan

di Indonesia. Fokus global perusahaan adalah pada produk dan layanan terkait VoIP serta penyiaran video. Produk untuk siaran video dari perusahaan tersebut bahkan sudah sampai ke Thailand. Kaum muda Thailand yang paling aktif dan dunia mode bersatu berkat Bigo Live untuk mengekspresikan hasrat mereka. Sejak dirilis, Bigo Live telah menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh di Thailand, peringkat 1 (satu) di Apple App Store dan Google Play Store. Untuk mencapai tujuannya "Membawa Mode ke HIDUP," Tujuannya adalah membuat orang mendapatkan penghasilan dimanapun saja. organisasi ini masih berkembang ke lebih banyak wilayah dan negara. Lebih dari 40 paten terkait VoIP dipegang oleh Bigo Technology PTE LTD, sebuah bisnis online yang inovatif.. Bigo live adalah aplikasi siaran langsung secara gratis dan dapat ditujukan kepada teman, keluarga atau orang asing, dapat dilakukan mana saja dan kapan saja serta terhubung dengan siapa saja. *Live streamer* atau penggunanya bisa menerima komentar langsung pada saat melakukan live dari pengguna lain terus juga bisa mencari pengguna terdekat. Bisnis ini ingin memudahkan setiap orang untuk berbagi kenangan dengan orang lain, dimanapun mereka berada dan kapanpun.

Kode Etik di Bigo Technology PTE Company. LTD. berfungsi sebagai kode perilaku yang mengarahkan apa yang harus dilakukan dan bagaimana caranya. Kode etik ini juga digunakan sebagai perjanjian baku secara online dengan penggunanya. Adapun kode etik ini adalah :

1. Integritas, yang merupakan cara bagi pengguna untuk mengikuti praktik bisnis yang etis, dapat dipercaya dan dapat dipercaya,

memberikan janji dan memiliki pendekatan yang adil;

2. Inovasi, merupakan kemampuan untuk dapat menciptakan hal baru.
3. Ketersediaan untuk beroperasi secara jujur, terbuka, dan transparan, yang memupuk keyakinan dan kepercayaan di tempat kerja.
4. Senjata, pisau dan senjata lainnya dilarang. Jangan menyamar sebagai teroris, menyamar sebagai teroris, atau menyebarkan gagasan teroris.
5. Siaran langsung yang mempromosikan merek atau produk lain tidak diperbolehkan tanpa izin resmi dari BIGO LIVE.

Selain itu, kode etik memberlakukan batasan dan pedoman yang harus dipahami oleh pengguna bigo. Jadi, untuk mengunggah sesuatu atau komentar, pertama-tama harus mengetahui simbol-simbol yang digunakan oleh pengguna bigo. Oleh karena itu, untuk menyampaikan sesuatu atau memberikan komentar, seorang pengguna harus terlebih dahulu memahami tanda yang telah ditetapkan melalui konsensus di antara pengguna lainnya. Berbicara dan menulis adalah bentuk komunikasi yang memungkinkan di platform jejaring sosial Bigo.

Pengguna Bigo Live dibagi menjadi dua grup. Mereka yang melakukan siaran langsung dan mereka yang menonton siaran langsung. menciptakan suasana di mana orang didorong untuk menunjukkan inovasi dengan mempraktikkan ide-ide segar. akan terus menjadi lebih baik, terbuka untuk berubah, dan memberikan kesempatan kepada anggota staf untuk berkembang. Selain itu, pengguna berpikiran terbuka, tertarik, dan ingin

berbagi informasi satu sama lain. Dengan keunggulan yang sangat istimewa yaitu live streaming banyak pengguna, mulai dari konten yang berbau baik atau buruk, Bigo Live juga menawarkan berbagai fungsi, seperti menerima berlian yang bisa ditukarkan di 7-Eleven. Informasi positif termasuk menunjukkan bakat dan orisinalitas dengan, misalnya, menari, menyanyi, menjadi konselor kesehatan, atau menjalankan ibadah. Meskipun demikian tidak jarang *bigo live* juga dipergunakan untuk hal-hal yang negatif, seperti konten mengenai perjudian, minuman keras, konten pornografi. Diantara banyak aplikasi yang digunakan dalam *bigo live*, *greedy* adalah yang terbanyak di gunakan.

Pembatasan terkait penggunaan negatif konten tersebut sebenarnya telah dibatasi di dalam kode etik yang dituangkan dalam perjanjian online dengan calon pengguna sebelum menggunakan aplikasi ini, akan tetapi tentunya Komisi Perlindungan Indonesia sebagai badan yang mengawasi juga perlu untuk melakukan pengawasan guna melakukan tindakan terkait penggunaan aplikasi *bigo live* secara negatif. Meskipun yang disayangkan adalah kurangnya tindakan ini dilakukan oleh Komisi Perlindungan Indonesia.

Pengguna *bigo live* sampai rela berhutang kepinjaman online bernilai puluhan juta sampai ratusan juta bahkan ada sampai milyaran memaksakan diri tidak ada uang memaksa untuk menghabiskan uang dan memang mengharapkan kemenangan besar dari bermain *greedy*, dari hasil modal pinjaman online mereka untuk bermain *Greedy* dan sempat ada yang menjadi daftar pencarian orang (DPO) kabur terlilit hutang begitu besar. Pengguna yang terlilit hutang mencapai 6 milyar rupiah awalnya mereka membayar sebagian sisa hutang nya, namun sejalan waktu mereka tidak

sanggup membayar hutang nya bahkan sampai begitu besar nilai hutang mereka menjual barang pribadinya untuk membayar, dan demikian barang yang mereka jual belum melampaui untuk menutup kekurangan hutang mereka. Pengguna yang melebihi jatuh tempo pembayaran hutang Pihak yang memberikan hutang sampai menagih sampai-sampai yang berhutang kabur melarikan diri dan dilaporkan ke pihak kepolisian sampai sekarang masih jadi daftar pencarian orang di aplikasi *bigo live*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian skripsi yang berjudul Peranan KPI Terhadap Konten *Greedy* Pada Aplikasi *Bigo Live*.

## II. Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik konten *Greedy* pada aplikasi *bigo live*?
2. Bagaimana peranan yang di tempuh oleh KPI terhadap konten yang mengandung perjudian pada aplikasi *bigo live*?

## III. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisa karakteristik konten *Greedy* pada aplikasi *bigo live*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisa upaya hukum yang di tempuh oleh KPI terhadap konten yang mengandung perjudian pada aplikasi *bigo live*

## IV. Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat pengguna mengetahui konten apa yang bias mereka buat dan yang tidak bias sebab memiliki sifat *negative* atau dilarang oleh aturan perundang-undangan.

2. KPI dan Pemerintah dapat berperan maksimal dalam pengawasan terhadap pengelola aplikasi.

## PEMBAHASAN

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),

## PENUTUP

### Kesimpulan

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.

## DAFTAR BACAAN

### Peraturan Perundang-undangan

Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran

### Buku

-----, 1993,  
*Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban dalam Hukum Pidana*, Jakarta : Bina Aksara..

Arief, Barda Nawawi. 2001,  
*Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti

Moeljatno. 2009, *Asas-Asas Hukum Pidana Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta.

Teguh Prasetyo, 2014,  
*Hukum Pidana Edisi Revisi*, Jakarta: Rajawali Pers.

Yulies Tiana Masriani, 2006,  
*Pengantar Hukum Indonesia*, cet 2, Jakarta: Sinar Grafik.

### Skripsi/Tesis

Octa Maria, 2020, *Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming (Etnografi Virtual Interaksi Antar User pada Live Konten Pornografi pada Bigo Live)*, skripsi FISIP Universitas Satya Negara Indonesia, Jakarta.

Suciati, 2018, "Persepsi Pengguna Bigo Live terhadap konten GiFT dan Beans Di media Sosial Bigo Live", Tesis, FISIP Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta

### Majalah/Jurnal

Cut Sarah Nadia, Mahfud. *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Penyalahgunaan Aplikasi Streaming "Bigo Live" Dalam Konten Pornografi*, (Banda Aceh: Fakultas Hukum Universitas Syiah Kuala, Vol. 2 No.4 November 2018)

Gifthera Dwilestari dan Dini Salmiyah Fithrah Ali, 2018, *Motif Penggunaan Aplikasi Media Sosial Bigo Live Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom*, Jurnal Manajemen Komunikasi, Vol 3 No 1

Sultan Himawan, 2018, *Representasi Pornografi Pada Media Sosial (Analisi Semiotika Pierce Pada Aplikasi Bigo Live)*, Mediakom, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 8 No. 1, Yogyakarta

#### **Media Massa**

Sahat M hasibuan, 2017, upaya penanggulangan judi online, diskrimisus polda DIY

#### **Website**

Arifin Muhammad, <https://www.pinterest.com/pin/424956914823337700/>, diakses pada 15 juni 2020

Musthofa, "*Bigo Live Langgar UUPornografi*", <http://tahuberita.com/hukum/bigo-live-disebut-langgar-uu-pornografi-dan-merusak-mental/>, diakses pada 15 Juni 2020

MuTmm, "*Tentang Bigo Live dan Cara Menggunakannya*" <http://www.menitinfo.com/2016/09/tentang-bigo-live-dan-cara-menggunakan.html?m=1>, diakses pada 29 Juni 2020

Ridwan Soleh, "Fenomena Bigo Live di Kalangan Anak Muda", <http://ridwansoleh.com/gosip-inspiratif/fenomena-bigo-live-di-kalangan-anak-muda/>, diakses pada 29 Juni 2020

Rizal, "*Pendapat Ahli Hukum Tentang Bigo Live*", <http://www.iklanradarpena.com/index.php/component/content/article?id=9817:kependapat-ahli-hukum-bigo-live-//>, diakses pada 15 Juni 2017

Romli Atmasasmita Guru Besar Emeritus Universitas Padjadjaran, Aspek Hukum Masalah dan Penanganan Judi Online. <https://m.mediaindonesia.com/opini/518548/aspek-hukum-masalah-dan-penanganan-judi-online>

Suptiyadi, "*Hukum Bigo Live Menurut Islam*", <http://www.islamcendekia.com/2016/09/hukum-bermain-aplikasi-bigo-live-menurut-pandangan-islam.html>, diakses pada 15 Juni 2020

Zona1000.Com, "*Fakta Bigo Live Yang Sangat Mencengangkan*" <http://Www.Zona1000.Com/2016/10/Fakta-Bigo-Live-Yang-Sangat-Html>, diakses pada 29 Juni 2020