

bima bhaskara SKRIPSI

by pkpa.fhuwks@yopmail.com 1

Submission date: 19-Jun-2023 12:29AM (UTC-0400)

Submission ID: 2057168564

File name: bima_bhaskara_SKRIPSI.doc (1.1M)

Word count: 13327

Character count: 86187

**PENYEBARAN KONTEN GREEDY PADA APLIKASI BIGO
LIVE**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

BIMA BHASKARA RINALDI

NPM :18300150

¹Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Fakultas Hukum

2023

**PENYEBARAN KONTEN GREEDY PADA APLIKASI BIGO
LIVE**

1
SKRIPSI

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNAMEMPEROLEH
GELAR SARJANA DALAM PROGRAM STUDI ILMU HUKUM**

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA



OLEH :

BIMA BHASKARA RINALDI

NPM : 18300150

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

FAKULTAS HUKUM

2023

**PENYEBARAN KONTEN GREEDY PADA APLIKASI BIGO
LIVE**

1
SKRIPSI

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNAMEMPEROLEH
GELAR SARJANA DALAM PROGRAM STUDI ILMU HUKUM**

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA



OLEH :

BIMA BHASKARA RINALDI

NPM :18300150

SURABAYA,.....

MENGESAHKAN,

PEMBIMBING UTAMA

1
Fries Melia Salviana, S.H., M.H

DEKAN

Dr.Umi Enggarsasi, S.H., M.Hum

**PENYEBARAN KONTEN GREEDY PADA APLIKASI BIGO
LIVE**

DIPERSIAPKAN DAN DISUSUN :

BIMA BHASKARA RINALDI

NPM : 18300150

TELAH DIPERTAHANKAN
¹
DIDEPAN DEWAN PENGUJI PADA TANGGAL
DAN DINYATAKAN TELAH MEMENUHI
PERSYARATAN

SUSUNAN DEWAN PENGUJI,

1. (KETUA) 1.

2. (ANGGOTA) 2.

3.(ANGGOTA) 3.....

MOTTO

“Belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak, berbuat baiklah tanpa perlu alasan, disiplin diri adalah sebenar-benarnya wujud kebebasan yang hakiki, genggamlah dunia sebelum dunia menggenggam mu”

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah pada kesempatan ini saya ingin memanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat-Nya. Saya ucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua saya bapak mukid hadianto dan ibu nur rukijah. Untuk terutama ibu saya yang telah menjadi orang tua terhebat pada saat ini, yang selalu memberikan saran, motivasi, nasehat, dan perhatian serta do'a kepada saya, akhirnya skripsi yang berjudul "*Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi Bigo Live*" dapat saya selesaikan dengan sebaik mungkin.

Ucapkan Banyak Terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak atas segala bantuan, dorongan, bimbingan, semangat selama dalam penyelesaian skripsi ini kepada :

1. Dekan Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya Ibu Dr. Umi Enggarsasi, S.H., M.Hum yang telah menyediakan berbagai aktifitas sebagai penunjang pembelajaran perkuliahan.
2. Dr. Dwi Tatak Subagyo, S.H., M.H selaku dosen wali saya dari awal semester yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa perkuliahan.
3. Fries Melia Salviana, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing saya yang dengan penuh kesabaran telah banyak membantu saya serta meluangkan waktu, tenaga, pikiran selama membimbing saat mengerjakan skripsi diselesaikan dengan tepat waktu.

Hormat Saya,

Penulis

1
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bima Bhaskara Rinaldi
NPM : 18300150
Alamat : Jl. Mutiara 7.5 No.17, Kota Baru Driyorejo,Gresik
No. Telp (HP) : 081-3599-86451

Menyatakan bahwa **1**ripsi yang berjudul “ **Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi Bigo Live** “ adalah murni gagasan saya yang belum pernah saya publikasikan di media, baik majalah maupun jurnal ilmiah dan bukan tiruan (plagiat) dari karya orang lain.

Apabila ternyata nantinya skripsi tersebut ditemukan adanya unsur plagiarisme maupun autoplagarisme, saya siap menerima sanksi akademik akan dijatuhkan oleh fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat sebagai bentuk pertanggung jawaban etika akademik yang harus dijunjung tinggi di lingkungan perguruan tinggi.

Surabaya,.....

Yang menyatakan,

(BIMA BHASKARA RINALDI)

NPM : 18300150

ABSTRACT

This study is entitled Analysis of Greedy Content Spread in the Bigo Live Application. Gambling is a social disease that affects people everywhere, in general online gambling is a form of game using they bets that are chancy in nature, to get the victory needed to be eradicated. Criminal law is often used to solve social problems, especially in crime prevention.

In particular the problem of online gambling as a form of social disease today, the crime of gambling is regulated in article 303 of the Criminal Code and Law Number 7 concerning Controlling Gambling, the contents of which exacerbate the penalties contained in 303 of the Criminal Code.

Keywords: Gambling, Criminal Justice, Criminal Law

ABSTRAK

Penelitian ini yang berjudul Analisis Penyebaran 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.

Khususnya masalah judi online sebagai salah satu bentuk penyakit masyarakat saat ini, tindak pidana perjudiaan diatur dalam pasal 303 KUHP serta Undang-Undang Nomor 7 Tentang Penertiban Perjudian, yang isinya memperberat hukuma yang terdapat pada 303 KUHP.

Kata kunci :*Perjudian, Pemindanaan, Hukum Pidana*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBARAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBARAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
I. Latar Belakang	
Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
II. Perumusan Masalah.....	6
III. Tujuan Penelitian.....	6
IV. Manfaat Penelitian.....	6
V. Kerangka Konseptual.....	7
VI. Metode Penelitian.....	14
VII. Pertanggungjawaban Sistematika Penulisan.....	15
BAB II KARAKTERISTIK KONTEN <i>GREEDY</i> PADA APLIKASI <i>BIGO</i>	
<i>LIVE</i>	17
I. Konten <i>Greedy</i> Pada Aplikasi Bigo Live	17
II. Konten <i>Greedy</i> Pada Aplikasi <i>Bigo Live</i> Bagian Judi Online	27
BAB III UPAYA HUKUM YANG DI TEMPUH OLEH KPI TERHADAP	
KONTEN YANG MENGANDUNG PERJUDIAN PADA APLIKASI	
<i>BIGO LIVE</i>	46
I. Upaya Hukum Yang Ditempuh Oleh KPI Konten Mengandung Unsur	
Perjudian Pada Aplikasi Bigo Live.....	59

II. Sanksi Yang Diberikan Terhadap Penyebaran Konten Greedy Dalam Aplikasi <i>Bigo Live</i>	60
BAB IV PENUTUP.....	68
I. Kesimpulan.....	68
II. Saran.....	69
 DAFTAR PUSTAKA.....	
 LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

BAB I PENDAHULUAN

I. Latar Belakang

³⁵ 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 straming juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi kejadian di suatu tempat tanpa kita datang di lokasi tersebut ¹.

Aplikasi sosial media banyak yang berlomba-lomba menyediakan fasilitas siaran langsung seperti *facebook, instagram, youtube*, dan *big o live*. Aplikasi live tentunya memberikan kesempatan kepada ⁴ pengguna media sosial untuk melihat aktivitas online temannya ⁴ 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

⁷⁰
¹Arif Eko Suprihono, 2019, *Sinematografi Wayan : Persoalan Transmedia Seni Pertunjukan Tradisional Dalam Program Tayangan Televisi*, Jurnal Rekam, Vol 15, No. 2, h. 131.

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.²

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," 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

²Gifthera 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, h. 67.

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 :³

1. Integritas, yang merupakan cara bagi pengguna untuk ⁴ 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. Kesiediaan untuk beroperasi ⁴ secara jujur, terbuka, dan transparan, yang memupuk keyakinan dan kepercayaan di tempat kerja.

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 ³ 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..⁴

³Octa Maria, 2020, *Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming (Etnografi Virtual Interaksi Antar User pada Live Konten Pornografi pada Bigo Live)*, FISIP Universitas Satya Negara Indonesia, Jakarta, h. 52.

⁴*Ibid.*

Pengguna Bigo Live ⁹ dibagi menjadi dua grup: mereka yang melakukan siaran langsung dan mereka yang menonton siaran langsung. menciptakan suasana ⁴ 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.⁵ 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.

⁵⁸ ⁵Sultan Himawan, 2018, *Representasi Pornografi Pada Media Sosial (Analisi Semiotika Pierce Pada Aplikasi Bigo Live)*, Mediakom, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 8 No. 1, Yogyakarta, h. 79.

Pengguna bigo live sampai rela berhutang ke pinjaman 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 main greedy itu. 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 pribadi nya 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.

Kategori wanprestasi didefinisikan dalam Pasal 1238 KUH Perdata sebagai keadaan dimana debitur (yang mengajukan utang) ¹⁵ dinyatakan lalai dengan surat perintah, dengan akta sejenis, atau karena paksaan. dari perikatan itu sendiri, yaitu jika perikatan itu mengakibatkan debitur dianggap lalai sampai batas waktu yang ditentukan. Kategori default ini berlaku untuk pengguna bigo live yang melakukan hutang yang sudah lewat jatuh tempo.

⁷³ Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian skripsi yang berjudul Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi *Bigo Live*.

II. Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik konten *Greedy* pada aplikasi *bigo live*?
2. Bagaimana upaya hukum 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. Pengguna aplikasi *bigo live*
Mengetahui konten apa yang bisa mereka buat dan yang tidak bisa sebab memiliki sifat negatif atau dilarang oleh aturan perundang-undangan.
2. Pengelola aplikasi *bigo live*
Mengetahui bahwa diantara pengguna ada yang melanggar kode etik dari aplikasi *bigo live* dan menggunakan aplikasi untuk konten yang bersifat negative sehingga dapat memperketat dapat penyeleksian pengguna.
3. Komisi Penyiaran Indonesia
Melakukan pengawasan kepada pengguna aplikasi *bigo live* dan juga dapat menegur bahkan memberi sanksi terkait dengan penyiaran konten negatif.

4. Masyarakat

Melakukan seleksi ketat terkait konten sehingga menghindarkan diri dalam konten negatif.

5. Pemerintah

Pembuatan aturan perundang-undangan yang terkait dengan aplikasi *bigo live*.

V. Kerangka Konseptual

A. Konten Greedy pada Aplikasi Bigo Live

Didesain khusus untuk pengguna smartphone Android dan iOS, aplikasi *bigo live* merupakan aplikasi broadcast untuk mentransfer data ke beberapa tujuan dalam bentuk live video streaming atau siaran langsung. Melalui penggunaan smartphone, seseorang dapat menggunakan program ini untuk menyiarkan aksi mereka sendiri secara online, dimana mereka dapat dilihat oleh pengguna Bigo Live lainnya dan berinteraksi dengan mereka secara real time. Pengguna aplikasi *bigo live* memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri secara lebih kreatif misalnya dengan menampilkan kemampuan mereka dalam menari, menyanyi, menggambar, dan media artistik lainnya, yang dapat dilihat langsung oleh member *bigo live* lainnya baik secara visual maupun audio. Salah satu manfaat dari program ini adalah dapat dimanfaatkan sebagai media sosial untuk mendapatkan uang dari hasil siaran langsung.⁶

Meskipun siapa pun dapat mendaftar ke Bigo, tidak semua orang dapat berinteraksi secara terbuka seperti yang mereka inginkan. Memahami batasan dan

⁶Suciati, 2018, *Persepsi Pengguna Bigo Live terhadap konten GiFT dan Beans Di Media Sosial Bigo Live*, Tesis, FISIP Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta, h. 40.

pedoman yang berlaku untuk penggunaan simbol oleh pengguna Bigo adalah salah satu syaratnya. Oleh karena itu, untuk memposting ³sesuatu atau meninggalkan komentar, pengguna harus terlebih dahulu mengenal simbol-simbol yang telah ditetapkan melalui konsensus di antara pengguna lain. Berbicara dan menulis adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima saat menggunakan program media sosial Bigo. Di bigo, ada dua kategori pengguna: mereka yang menyiarkan dan mereka yang menonton siaran. antara lain yang terdiri dari beberapa unsur :⁷

1. Identitas

Identitas pengguna sedang aktif. Menurut KTP, pengguna dapat menggunakan nama asli atau nama samaran. Mayoritas pengguna aplikasi media sosial Bigo online menggunakan alias atau nama teman mereka. ³Pengguna yang menggunakan nama samaran sering kali memilih nama yang menarik untuk menarik perhatian pemirsa. Identitas ini mencakup gambar avatar pengguna, yang dapat dibuat menggunakan gambar asli atau tiruan.

³2. Jumlah *beans* yang terkumpul

jumlah biji yang terkumpul. Gambar kacang—atau yang biasa disebut kacang—ditampilkan di bawah namanya. Jumlah penghargaan yang telah diklaim oleh pengguna langsung ditunjukkan oleh gambar kacang. Pemenang ditentukan berdasarkan hasil hadiah atau jumlah view pengguna saweran. Kacang ini perlu diubah menjadi berlian. Tiga berlian sama dengan sepuluh kacang. Satu dolar AS sama dengan 210 biji.

⁷*Ibid.*

3. Level

Huruf LV2 menampilkan level. Ini menunjukkan bahwa pengguna yang muncul adalah pengguna level 2. Level hanya menggambarkan berapa lama pengguna telah menggunakan program Bigo; itu tidak memberikan peringkat. Lama waktu yang dihabiskan seseorang menggunakan aplikasi Bigo menentukan level yang bisa mereka capai. Bahkan level tinggi diizinkan oleh pengguna pasif yang tidak menyiarkan, tetapi bintang tidak. atau sebaliknya. Meskipun acaranya hanya berlangsung sebentar, karena kontennya yang luar biasa dan pemirsa yang murah hati, bintang akan diperoleh.

4. Viewers

Kuantitas ini dikenal sebagai pemirsa. Pengguna yang melakukan siaran langsung dapat mengetahui pemirsa mana yang berpartisipasi di dalamnya. Setiap avatar atau foto profil pemirsa dapat dilihat, bersama dengan jumlah total orang yang menonton secara langsung.

5. Simbol hadiah

Ketika penonton ingin mengirimkan hadiah kepada pengguna yang sedang streaming, mereka dapat menelusuri simbol hadiah dan mengklik salah satu yang mereka suka, tentunya tergantung saldo mereka. Penyiar akan mendapatkan hadiah ini setelah itu dapat dikonversi menjadi uang tunai.

6. Toolbar

Tugas yang terletak di kiri bawah adalah bilah alat. terdiri dari simbol persegi dengan tiga titik dalam diikuti dengan panah yang mengarah ke bawah. Ini menunjukkan alat untuk komunikasi. Dengan mengklik di sini, Anda dapat

mengirim pesan teks ke artis penyiar yang sedang menyiarkan menggunakan keyboard ponsel cerdas Anda. Pengguna yang menonton akan membagikan atau mempromosikan akun penyiar kepada teman-teman di media sosial dan pemirsa di media sosial jika simbol panah di sebelah kanan gambar diklik. Saat penonton ingin memberikan hadiah kepada presenter, mereka harus menggunakan simbol hadiah.. Konten greedy merupakan konten yang terkait dengan perjudian yang terdapat dalam aplikasi *bigo live*.

2. Macam-macam konten yang ada di aplikasi *bigo live*

a. *Konten bernyanyi*

Kebanyakan dari mereka yang mempunyai bakat suara bagus dapat menunjukkan bakat mereka melalui aplikasi *bigo live*, cukup dengan menggunakan *microphone* dan *sound card*. Pada saat mereka melakukan siaran *live* bernyanyi di tonton di seluruh Indonesia dan pengguna aplikasi *bigo live* juga berpotensi menjadi artis *bigo* terkenal, di kenal banyak orang bahkan di seluruh dunia dan pasti ¹⁰⁶ mendapatkan penghasilan puluhan sampai ratusan juta rupiah. Setiap bulannya *bigo live* juga mengadakan *event* kontes bernyanyi mencari bakat-bakat terpendam yang belum ada di *bigo live*, mereka bersaing adu suara mengalahkan kontes lain untuk meraih gelar juara pertama. juga mendapatkan hadiah total puluhan juta rupiah dan mendapatkan kontrak menjadi artis *bigo* selama 1 tahun. ⁸

b. *Konten challenge (tantangan)*

Sebagian besar dari mereka memiliki konten *challenge* untuk menarik penonton di *room* mereka tujuannya untuk menghibur, jadi setiap pengguna *bigo*

⁸*Ibid.*

live membuat tabel daftar berbagai macam tantangan berserta nilai nominal harga *diamond* untuk di *gift* ke *room* mereka, misalnya ada yang kasih 50 *diamond* dari penonton pengguna wajib menjalankan tantangan tersebut sesuai tabel yang mereka bikin sendiri, sebagai contoh : 50 *diamond* minum air 3 gelas, 100 *diamond* untuk makan rumput.

c. *Konten cantik*

Konten ini kebanyakan dari pengguna khususnya untuk wanita, setiap melakukan *live* pengguna wajib menjalankan siaran langsung sambil melakukan *make over* dan tidak hanya itu pengguna juga harus bisa berusaha berinteraksi ke penonton di *room live* mereka untuk menggobrol supaya penonton di *room live* mereka tidak bosan pada saat pengguna melakukan siaran *live*. *Bigo live* mengadakan *event make up* setiap bulanya untuk pengguna *official host*, setiap partisipasi *event* melakukan *make up* sesuai tema yang di berikan oleh *bigo live* dan pastinya ada hadiah untuk pemenang. *Event make up* tidak hanya dari *bigo live* saja, bahkan ada sebagian *agency* untuk memeriahkan *anniversary* mereka mengadakan event juga, beragam tema yang di miliki seperti, *make up* paling cantik, *make up* dengan tema halloween dan pastinya ada hadiah untuk pemenang.

d. *Konten Yummy*

Konten *yummy* sama hal nya dengan *game greedy* banyak juga di sukai oleh pengguna maupun penonton bisa untuk mendapatkan keuntungan, namun ada perbedaannya kalau untuk *game yummy top up* berapa pun dan pasang minimal 10 *diamond* setiap perputaran manual yang kita pasang kena sejajar berarti di kali 5 dengan total yang kita pasang di awal, kebanyakan mereka juga hasil kemenangan

di lempar sendiri untuk pengguna yang resmi menjadi *official host bigo*, bahkan juga bisa di jual kembali perhitunganya 1000 diamond sekitar 175 ribu dan untuk penjualan paling besar 10.000 ribu beans atau sekitar 1,7 juta rupiah. Bahkan ada juga diadakan turnamen yummy setiap tahun nya pihak penyelenggara dari bigo reseller group sistem nya dari durasi waktu dan total hasil akhir diamond yang di dapat dari bermain yummy, di berikan modal awal sejumlah 500 diamond. Banyak sekali partisipasi yang mengikuti turnamen ini.

e. *Konten Greedy*

Konten ini sebagian besar juga termasuk banyak disukai oleh pengguna maupun penonton di karenakan *Greedy* ini game sangat populer di karenakan kalau menang bisa mendapatkan keuntungan lebih besar, tergantung tingkatan kemenangan setiap perputaran oleh sistem, walaupun menang kebanyakan dari mereka hasil *greedy* di lempar sendiri dalam bentuk *gift* untuk membantu menutup target beans bulanan para *official host bigo*, pengguna bahkan bisa menjual kembali hasil menang dan mendapatkan *greedy* dalam bentuk uang tunai, hitungan minimal 1000 *beans* dengan nilai jual 175 ribu rupiah dan untuk penjualan paling besar maksimal 10.000 ribu *beans* atau sekitar 1,7 juta rupiah.⁹

Bahkan ada juga yang mengadakan turnamen *Greedy* setiap tahun nya pihak penyelenggara dari *bigo reseller group* untuk sistem turnamen nya di hitung dari menang total hasil akhir *diamond* dan dari durasi waktu yang di tentukan, di berikan modal awal sejumlah 500 diamond. Berbagai macam hadiah yang di

⁹Romli 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>.

dapat untuk yang bisa menjuarai turnamen *Greedy*, mulai dari sepeda motor, handphone, mobil dan uang tunai jutaan rupiah. Mengikuti jumlah partisipasi semakin banyak yang mengikuti turnamen semakin di tambah hadiah yang diraihnya.

3 B. Komisi Penyiaran Indonesia

Komisi Penyiaran Indonesia, kadang-kadang dikenal sebagai KPI, adalah lembaga otonom di Indonesia yang berfungsi sebagai pengatur kegiatan penyiaran. Statusnya setara dengan instansi pemerintah lainnya. Pada tahun 2002, komisi ini dibentuk sesuai dengan UU No. 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. KPI terdiri dari komisi penyiaran daerah tingkat provinsi yang disebut KPID dan komisi penyiaran pusat yang disebut KPI Pusat. Lembaga penyiaran publik, lembaga penyiaran swasta, dan lembaga penyiaran komunitas semuanya tunduk pada wewenang dan tanggung jawab komisi penyiaran.

KPI diberikan kewenangan untuk memantau program siaran yang melanggar aturan perilaku yang baik saat menggunakan platform media sosial, serta memberikan sanksi administratif. KPI berwenang menjatuhkan sanksi administratif kepada pembuat konten di situs media sosial, tunduk pada undang-undang penyiaran. KPK memiliki pilihan yang cukup luas dalam menggunakan yurisdiksinya untuk menjatuhkan sanksi kepada orang-orang yang melanggar kode etik penyiaran, hal ini dapat dilihat dengan melihat kewenangan, tanggung jawab, dan fungsi KPI sebelumnya.¹⁰

¹⁰Elwindhi Febrian, *Tinjauan Yuridis Mengenai Pengawasan Terhadap Pedoman Perilaku Penyiaran Platfrom Media Sosial Di Indonesia*. From URL : <https://dspace.uii.ac.id>

1 VI. Metode Penelitian

A. Tipologi Penelitian dan Metode Pendekatan

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 ³³ peraturan perundang-undangan. Metode hukum adalah strategi yang digunakan.

15 B. Sumber bahan hukum

1. Bahan hukum primer dapat berupa, berikut ini :

- a. ³⁶ Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- b. Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 tentang Mengatur Dan Menciptakan Regulasi Dalam Penyiaran.
- c. ⁶⁷ Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia nomor 01/P/KPI03/2012 tentang Pedoman Perilaku Penyiaran.
- d. KUH Perdata

37 2. Bahan Hukum Sekunder

Informasi hukum ini disajikan dalam bentuk semua catatan, dokumen, dan karya para akademisi hukum, termasuk buku, jurnal, makalah penelitian dalam bentuk tesis dan tesis, serta media online, yang dapat membantu seseorang memahami tujuan dan maknanya. hukum dan peraturan.

C. Metode pengumpulan bahan hukum

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.

D. Teknik Analisa Bahan Hukum

Interpretasi sistematis merupakan metode untuk menafsirkan peraturan perundang-undangan dengan menghubungkan dengan peraturan hukum yang lain, atau dengan keseluruhan sistem hukum.

VII. Pertanggungjawaban Sistematika Penulisan

Penelitian skripsi ini terdiri dari empat bab yang terdiri dari :

Bab I berisi mengenai pendahuluan terkait dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka konseptual, metode penelitian, serta pertanggungjawaban sistematika.

Bab II akan berisi mengenai analisa terkait dengan karakteristik konten greedy dalam aplikasi *bigo live*. Terutama mengenai ciri khususnya apabila dibandingkan dengan konten lainnya dalam aplikasi *bigo live*.

Bab III akan berisi mengenai analisa tentang upaya hukum yang ditempuh oleh KPI konten mengandung unsur perjudian pada aplikasi *bigo live* beserta sanksi yang diberikan berdasarkan peraturan hukum yang berlaku.

Bab IV akan berisi tentang penutup yang berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran atau rekomendasi dari penulis sebagaimana hasil penelitian ini.

BAB II

KARAKTERISTIK KONTEN *GREEDY* PADA APLIKASI *BIGO LIVE*

I. Konten *Greedy* Pada Aplikasi Bigo Live

a. Sejarah Bigo Live

Aplikasi live banyak digunakan di Facebook, Instagram, dan Twitter di Indonesia. Tentu saja, aplikasi langsung memberi pengguna media sosial tempat dan peluang untuk segera melihat aksi kenalan media sosial lainnya. Mirip dengan Facebook, Instagram, dan Twitter, Bigo juga dilengkapi aplikasi live yang memungkinkan untuk komunikasi langsung. Bigo Live Broadcasting namanya. Bahkan mereka yang belum pernah mengikuti satu sama lain sebelumnya dapat mengetahui manfaat dari video langsung ini. Salah satu aplikasi yang saat ini sedang banyak disukai anak muda di Indonesia adalah aplikasi Bigo Live.¹¹

Bigo Live memulai debutnya untuk pertama kali pada Maret 2016. Streaming video online berfungsi sebagai fondasi situs jejaring media sosial Bigo Live. Meskipun baru saja dirilis, program ini tersedia secara gratis baik di Play Store maupun Apple Store, luar biasa khususnya di Indonesia.¹²

Teknologi HUGO PTE. LTD. adalah bisnis internet berbasis di Singapura yang berkembang pesat. Fokus global perusahaan adalah pada

¹¹ 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

¹²Zona1000.Com, "Fakta Bigo Live Yang Sangat Mencengangkan" <http://Www.Zona1000.Com/2016/10/Fakta-Bigo-Live-Yang-Sangat.Html>, diakses pada 29 Juni 2020

⁴ produk dan layanan terkait VoIP serta video siaran. Produk untuk siaran video dari perusahaan telah sampai ke Thailand. Kaum muda paling aktif di Thailand telah berkumpul untuk mendiskusikan minat mereka yang sama di bidang fashion berkat Bigo Live. ⁴ Aplikasi Bigo Live memulai debutnya pada bulan Maret 2016. Sejak dirilis, Bigo Live telah berkembang menjadi program yang paling disukai di Thailand dan saat ini menduduki ⁴ peringkat 1 (satu) di Apple App Store dan Google Play Store.

Untuk mencapai tujuannya "Membawa Mode ke HIDUP," organisasi ini masih berkembang ke lebih banyak wilayah dan negara. ⁴ Bigo Technology PTE LTD adalah startup internet mutakhir dengan ² lebih dari 40 paten dalam teknologi VoIP dan video. 73% tim memiliki gelar master, dan lebih dari 80% staf adalah insinyur. Tujuan jangka panjang Bigo adalah menciptakan ⁴ komunitas sosial baru berbasis "Live" di seluruh dunia. Bisnis ini ingin memudahkan setiap orang untuk berbagi kenangan dengan orang lain, dimanapun dan kapanpun.

Kode etik, atau lebih tepatnya, kode etik, berlaku di Bigo Technology PTE Company. LTD. yang mengarahkan ⁴ apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. Mereka menunjukkan cara berkolaborasi untuk menciptakan produk dan pengalaman pengguna sebaik mungkin, dan mereka berbagi nilai untuk saling mendukung demi menciptakan kesuksesan dan keberlanjutan.¹³

⁴
¹³ <http://www.bigo.sg/about.html>, diakses pada 29 Juni 2020

Bigo Live melesat ke puncak tangga lagu di Apple App Store Thailand dan Vietnam pada Maret 2016 sebagai hasil dari popularitasnya yang meluas. Pengenalan di Indonesia diharapkan akan memungkinkan penggunanya untuk berbagi keterampilan, kemampuan, dan hobi mereka dengan semua orang. Anda dapat menyiarkan video langsung kapan pun dan di mana pun Anda mau berkat teknologi streaming seluler Bigo Live. Bigo live adalah perangkat lunak android dan iOS yang aktif digunakan dan dinikmati konsumen, terutama yang berasal dari Indonesia. Bigo live saat ini memiliki 18 daftar aplikasi gratis teratas.

Saat ini, Bigo Live adalah salah satu platform media sosial yang paling banyak digunakan karena memungkinkan Anda untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan pengguna lain. Inovasi terbaru yang mendapatkan daya tarik di tahun 2016 adalah aplikasi Bigo live. Aplikasi yang berkantor pusat di Suntec Tower Singapura ini telah diunduh antara 5 juta hingga 10 juta kali dari Google Play Store; ini wajar karena bigo live adalah aplikasi populer yang mengalirkan rekaman langsung dari seluruh dunia. Dengan bantuan kamera smartphone, seseorang dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk secara instan menyiarkan tindakan mereka sendiri secara online untuk dilihat oleh pengguna bigo live lainnya. Salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan di Indonesia saat ini adalah Bigo Live..

Pengguna Bigo Live dapat mengakses berbagai saluran pengguna secara langsung tanpa perlu memasuki ruangan atau sejenisnya hanya

dengan menekan sebuah broadcaster. Anggota audiens atau penyiar keduanya dapat menjadi pengguna dalam kasus ini. Melalui toko aplikasi smartphone seperti Playstore, appstore, dan pemasok lainnya, program ini tersedia secara gratis. Pengguna Bigo Live terlibat dalam proses komunikasi yang menghasilkan pembuatan media yang kemudian digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti mengumpulkan kacang dalam jumlah besar atau menyajikan atau membuat media bagi penyiar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan audiensnya.

Penyiar dan pemirsa akan terlibat dalam percakapan saat menggunakan Bigo Live. Menurut Maryati dan Suryawati (2003: 22), interaksi sosial adalah kontak, hubungan timbal balik, interstimulasi, dan tanggapan antara orang atau antara orang dan kelompok. Sebaliknya, kontak sosial menurut Murdiyatomoko dan Handayani (2004: 50) adalah hubungan antara orang-orang yang menghasilkan proses mempengaruhi pengaruh yang menciptakan hubungan jangka panjang dan pada akhirnya memungkinkan terbentuknya pranata sosial.

Didesain khusus untuk pengguna smartphone Android dan iOS, aplikasi bigo live merupakan aplikasi broadcast untuk mentransfer data ke beberapa tujuan dalam bentuk live video streaming atau siaran langsung. Menggunakan smartphone untuk menyiarkan aksinya sendiri secara online, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk dilihat oleh pengguna bigo live lainnya dan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna yang menonton pada saat itu. Penggunaan aplikasi bigo live yang dapat

langsung dilihat oleh member bigo live lainnya baik secara visual maupun audio, memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengekspresikan diri secara lebih kreatif, misalnya dengan menampilkan kemampuan menari, menyanyi, atau membuat sketsa. Penggunaan aplikasi ini sebagai platform media sosial adalah salah satu manfaatnya.

Meskipun siapa pun dapat mendaftar ke Bigo, tidak semua orang dapat berinteraksi secara terbuka seperti yang mereka inginkan. Memahami batasan dan pedoman yang berlaku untuk penggunaan simbol oleh pengguna Bigo adalah salah satu syaratnya. Oleh karena itu, untuk memposting ³ sesuatu atau meninggalkan komentar, pengguna harus terlebih dahulu mengenal simbol-simbol yang telah ditetapkan melalui konsensus di antara pengguna lain. Berbicara dan menulis adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima saat menggunakan program media sosial Bigo. Di bigo, ada dua kategori pengguna: mereka yang menyiarkan dan mereka yang menonton siaran..

b. Tujuan Bigo Live

Tujuan lahirnya ² perusahaan Bigo Technology PTE. LTD. Ini adalah sebagai berikut:

- **Integritas**

Ini penting untuk cara kita melakukan bisnis. Perlakukan pelanggan, karyawan, mitra bisnis dengan penuh hormat dan kejujuran. Setiap orang harus mengikuti praktik bisnis yang etis,

dapat dipercaya dan dapat dipercaya, menepati janji, dan memiliki pendekatan yang adil.

- Inovatif

Hal ini penting untuk mengembangkan bisnis dan terus diakui sebagai pemimpin pasar. Menciptakan lingkungan di mana orang didorong untuk menunjukkan inovasi dengan menerapkan ide-ide baru. Akan terus meningkatkan, merangkul perubahan dan memberi karyawan kesempatan untuk belajar dan berkembang.

- Keterbukaan

Berkomunikasi dan berperilaku jujur, terbuka, dan transparan untuk menumbuhkan kepercayaan dan keyakinan di tempat kerja.

Dorong individu yang dekat dengan Anda untuk berbicara dan mengungkapkan pendapat dan kekhawatiran mereka. ⁴ bersedia untuk berbagi pengetahuan dan informasi dengan satu sama lain, serta berpikiran terbuka dan menerima ide-ide baru.

- ⁴ *Broadcasting & Broadcaster*

Bernyanyi, menari, memasak, memberikan tutorial kosmetik dan mode, mendiskusikan film dan makanan, memamerkan bakat Anda, dan membiarkan orang lain menikmati apa yang Anda lakukan. Tonton penyiar yang menarik. Anda dapat diberi tahu saat ditayangkan.

- *Al-time Interaksi & Mobile Streaming*

Berpartisipasi dalam sesi 'Live' Anda dengan pemirsa. Anda dapat melihat video kapan saja, di mana saja, dan mengobrol dengan presenter favorit Anda.

Tujuannya untuk unjuk kebolehan di Live Streaming, seperti tutorial cara pakai hijab, dasi, masak, main musik, dan tutorial di aplikasi ini bisa membuat grup untuk berdiskusi bersama secara tatap muka meskipun tidak hadir di lokasi yang sama. Oleh karena itu, tujuan keseluruhan dari penyelenggaraan aplikasi ini sangat mengagumkan dan sesuai dengan kemajuan hanya online saat ini, yang menghargai inovasi, keterbukaan proaktif, penyiaran, dan kontak dengan penyiar dan pemirsa.

c. Bentuk-Bentuk Penyalahgunaan Bigo Live

Perilaku tersebut antara lain menampilkan adegan seksual atau bagian tubuh tertentu saat tampil live di Bigo Live, yaitu aplikasi yang sering digunakan untuk membuat konten pornografi. Pengguna menyadari bahwa konten pornografi dibagikan, dan karena menguntungkan bagi mereka, mereka merasa nyaman menggunakan program Bigo Live untuk mengirimkan konten pornografi yang melanggar hukum.

Aspek yang paling memprihatinkan dari siaran seperti ini adalah kemungkinan peniruan oleh mereka yang memiliki dua motivasi terkuat di atas, yang pasti akan terjadi. Pasar untuk pengguna Bigo Live,

khususnya remaja, berkembang baik dalam ukuran maupun cakupan. Dalam hal usia dan kematangan mental, remaja adalah pasar yang paling berbahaya. Anak-anak muda ini, yang masih rawan kesalahan jika tidak diawasi secara memadai, masih mengembangkan stabilitas, kesadaran diri, dan kebutuhan akan identitas. Gadis remaja dapat berpartisipasi secara sensual dalam siaran dan memasarkan diri karena alasan popularitas, status, dan daya pikat konten yang disajikan oleh remaja laki-laki; Akibatnya, pikiran mereka akan terkontaminasi dengan program-program yang berpotensi merusak mental remaja secara keseluruhan. Dan mereka akan terbiasa melihat hal-hal seperti itu dan berkomentar dengan bahasa yang terus terang dan kasar.¹⁴

Hal ini sangat memudahkan masyarakat umum untuk memperoleh pornografi, terutama mengingat kita sekarang hidup di era media sosial di mana bahkan balita pun sudah menggunakannya. Karena program Bigo Live benar-benar gratis untuk digunakan, menonton live streaming materi cabul ini bisa membahayakan pikiran anak-anak.

d. Dampak Positif dan Negatif Aplikasi Bigo Live

Aplikasi Bigo Live memenuhi tuntutan media streaming di era infrastruktur kecepatan internet yang tinggi. Konsumen mobile semakin dimanjakan dengan berbagai aplikasi praktis seiring semakin luasnya konektivitas internet. Jika diisi dengan materi yang bermanfaat, aplikasi

¹⁴Ridwan 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.

seperti Bigo dapat membuat berbagi media dapat diakses oleh masyarakat umum. Setidaknya itulah yang dimaksudkan oleh para desainer. Banyak orang membicarakan berbagai topik, dan ternyata topik yang tidak penting pun bisa mendapatkan ratusan penayangan. Paling tidak untuk sesuatu yang tampaknya tidak penting seperti berapa banyak uang yang harus diperoleh anak-anak sebagai uang saku, seberapa sering orang mengupil, sarapan seperti apa yang mereka sukai, dll.¹⁵

Gamifikasi adalah elemen fantastis yang juga dimiliki Bigo. Jadi, gamifikasi adalah penerapan desain game ke aplikasi yang bukan game. Bigo menggunakan sistem level dengan gamifikasi ini. Level Anda secara bertahap akan naik semakin banyak aktivitas yang Anda lakukan. Kegiatan lain dapat mencakup mengobrol, menawarkan hadiah (seperti menggunakan fitur "Suka" Facebook), dll. Ini adalah faktor lain yang berkontribusi terhadap popularitas besar Bigo.¹⁶

Pengguna Bigo live mungkin memiliki kesempatan untuk memamerkan kemampuan mereka dan meningkatkan popularitas. Pengguna yang percaya diri dan berpengetahuan luas dapat mendemonstrasikannya kepada pemirsa. Salah satu ilustrasinya adalah memiliki pengalaman suara dan penulisan lagu yang baik dapat membantu pengguna menjadi lebih cepat dan mudah dikenali oleh khalayak umum.

¹⁵(https://www.kompasiana.com/samuelhenry/sisi-gelap-dan-terang-aplikasi-bigo-live_57c2799be22bd383e50fcdf) akses pada 26 desember

¹⁶(https://www.kompasiana.com/samuelhenry/sisi-gelap-dan-terang-aplikasi-bigo-live_57c27279be22bd383e50fcdf) akses pada 26 desember.

Efek menguntungkan semacam ini terlihat ³ di aplikasi Bigo live. Selain itu, menggunakan aplikasi ini mempermudah pengguna untuk berinteraksi dan mempelajari cara berkomunikasi dengan banyak orang melalui smartphone.

Namun jelas bahwa Bigo Live memiliki sisi jahat. Sepertinya banyak pengguna yang menyalahgunakan perangkat lunak ini. Di aplikasi ini, pengguna yang tidak senonoh dan berpakaian minim adalah hal biasa, dan mayoritas dari mereka hanya melakukan hal-hal ini demi uang atau untuk memanfaatkan popularitas mereka yang naik dengan cepat. Pengguna bisa dengan mudah mendapatkan hadiah dari penonton berkat kepiawaiannya menari eksotis, bahkan hanya dengan mem-flash bagian tubuh.

Bigo Live sering disebut sebagai aplikasi kotor. Pendapat orang-orang tentang media sosial adalah semata-mata tentang pornografi karena latar belakang materi hadiah dan kacang. Namun di luar itu, Bigo Live juga memberikan dampak positif bagi para penggunanya, yang dapat mulai bercakap-cakap melalui aplikasi ini jika mereka malu berbicara di depan umum. Kembali ke pengguna yang menggunakan media sosial sebagai saluran untuk mempelajari hal-hal baru, bersenang-senang, atau bahkan melakukan perilaku yang dipertanyakan untuk mengumpulkan banyak kacang.

II. Konten *Greedy* Pada Aplikasi *Bigo Live* Bagian ⁶³ Judi Online

a. Pengertian Judi Online

Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu opsi dari berbagai alternatif lain, dengan hanya satu pilihan akurat yang menghasilkan pemenang. Petaruh yang kalah akan mentransfer taruhannya ke petaruh yang menang. Sebelum permainan dimulai, aturan dan jumlah taruhan diputuskan. ¹⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan judi sebagai permainan dimana taruhan dilakukan dengan menggunakan uang dan barang, seperti pada saat bermain kartu atau dadu. Sedangkan judi online secara keseluruhan adalah permainan untung-untungan yang dimainkan melalui perangkat elektronik dengan koneksi internet yang bertindak sebagai perantara, dengan aplikasi bigo live misalnya bermain enak, rakus, nelayan, atau blackjack.

Menurut ayat 3 Pasal 303 KUHP, permainan ³⁸ judi adalah setiap permainan yang pada umumnya kemungkinan memperoleh keuntungan semata-mata tergantung pada keberuntungan, meskipun pemainnya lebih terampil atau terlatih. Ini terdiri dari semua aturan untuk permainan atau kompetisi yang tidak diadakan antar peserta, serta semua aturan untuk pilihan yang dibuat dalam permainan atau kompetisi tersebut.

Perjudian online adalah suatu bentuk kecanduan ketika awalnya hanya mencoba dan berhasil akan menginspirasi kebutuhan ¹⁹ atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang semakin besar dengan asumsi bahwa ⁹⁴ semakin banyak uang yang dipertaruhkan, semakin banyak

kesuksesan yang akan Anda dapatkan. Selama penjudi online memiliki banyak waktu luang, uang di rekening tabungan mereka untuk digunakan sebagai taruhan, komputer atau perangkat seluler dengan koneksi internet, dan cara untuk melakukan perjudian online, mereka dapat berjudi online dari mana saja kapan saja.¹⁷

b. Ciri Khusus Konten Greedy Pada Aplikasi Bigo Live

Konten ini sebagian besar juga termasuk banyak disukai oleh pengguna maupun penonton di karenakan *Greedy* ini game sangat populer di karenakan kalau menang bisa mendapatkan keuntungan lebih besar, tergantung tingkatan kemenangan setiap perputaran oleh sistem, walaupun menang kebanyakan dari mereka hasil *greedy* di lempar sendiri dalam bentuk *gift* untuk membantu menutup target beans bulanan para official *host bigo*, pengguna bahkan bisa menjual kembali hasil menang dan mendapatkan *greedy* dalam bentuk uang tunai, hitungan minimal 1000 *beans* dengan nilai jual 175 ribu rupiah dan untuk penjualan paling besar maksimal 10.000 ribu *beans* atau sekitar 1,7 juta rupiah.¹⁸

Bahkan ada juga yang mengadakan turnamen *Greedy* setiap tahunnya pihak penyelenggara dari *bigo reseller group* untuk sistem turnamen

¹⁷ Kbbi.web.id/judi.html

¹⁸Romli 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>.

nya di hitung dari menang total hasil akhir *diamond* dan dari durasi waktu yang di tentukan, di berikan modal awal sejumlah 500 diamond. Berbagai-macam hadiah yang di dapat untuk yang bisa menjuarai turnamen *Greedy*, mulai dari sepeda motor, handphone, mobil dan uang tunai jutaan rupiah. Mengikuti jumlah partisipasi semakin banyak yang mengikuti turnamen semakin di tambah hadiah yang diraihinya.

c. Perbedaan antara Greedy dan aplikasi lain dalam Bigo Live

Didalam aplikasi Bigo Live memiliki beragam konten yang bisa digunakan dan dinikmati oleh pengguna Bigo Live diantara konten-konten tersebut antara lain : *Konten bernyanyi*, *Konten challenge (tantangan)*, *Konten cantik*, *Konten Yummy* dan *Konten Greedy*. Masing-masing konten tersebut dalam Bigo Live memiliki kelebihan dan keuntungan bagi penggunaannya. Misalnya :

- *Konten bernyanyi*, Dengan menggunakan mikrofon dan kartu suara, orang-orang yang memiliki bakat vokal yang kuat dapat menunjukkan keahlian mereka dengan program live bigo. Pengguna program Bigo Live berpeluang menjadi artis bigo ternama yang dikenal banyak orang bahkan di luar Indonesia ketika melakukan siaran live singing, dan pastinya akan menghasilkan puluhan hingga ratusan juta rupiah. Artinya, pengguna Bigo Live dapat menggunakan materi bernyanyi ini untuk mendapatkan uang tanpa membayar uang atau bertaruh

jika mereka memiliki kemampuan bernyanyi, suara yang bagus, dan terkenal..

- *Konten challenge (tantangan)*, Berbeda dengan *Konten bernyanyi*, konten ini dimaksudkan hanya untuk menghibur atau menantang orang yang menggunakannya. Jika pengguna berani mencoba tantangan dan berhasil, mereka akan mendapatkan hadiah tanpa harus mempertaruhkan sejumlah uang. Artinya, pengguna Bigo Live dapat menggunakan materi bernyanyi ini untuk mendapatkan uang tanpa membayar uang atau bertaruh jika mereka memiliki kemampuan bernyanyi, suara yang bagus, dan terkenal..
- *Konten cantik*, mayoritas pengguna konten ini adalah perempuan karena mereka harus melakukan makeover saat menjalankan siaran langsung dan juga harus berusaha untuk terlibat dalam percakapan dengan penonton di live room mereka agar tidak bosan saat pengguna melakukan siaran langsung. Alhasil, hanya wanita yang ingin berdandan dan berinteraksi dengan pengguna lain yang memanfaatkan konten ini..
- *Konten Yummy*, Materi ini berbeda dari konten sebelumnya karena menampilkan game yang dapat dimainkan oleh pengguna yang sudah dapat diakses oleh mereka yang memiliki sedikit sumber daya. Karena setiap rotasi manual yang

dipasang dan disejajarkan menerima 5 kali lebih banyak tampilan daripada pemasangan awal, materi ini juga disukai oleh banyak pengguna dan pemirsa. Satu-satunya perbedaan antara konten ini dan *Konten Greedy* adalah konten ini mengizinkan taruhan dengan berbagai ukuran.

- *Konten Greedy*, hamper sama dengan *Konten Yummy*, banyak pengguna dan pemirsa menyukai hal ini untuk menghasilkan uang. *Konten Greedy* ini sangat disukai karena, tergantung pada tingkat keberhasilan sistem di setiap putaran, kemenangan mungkin memberi Anda keuntungan yang lebih besar. Untuk memainkan *Konten Greedy* ini, konsumen harus memiliki banyak uang. Pengguna sering membayar puluhan juta atau bahkan ratusan juta dolar untuk memainkan *Konten Greedy* ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka jelaslah perbedaan antara konten Greedy dengan konten-konten yang lain yang ada di Bigo Live. Yaitu :

1. Pada Konten-konten yang lain hanya berisikan hiburan dan penampilan bakat para pengguna Bigo Live, dari penampilannya di Bigo Live para pengguna akan mendapatkan sejumlah uang sebagai upah dari usahanya.
2. Sementara pada Konten Greedy jelas menggunakan uang sebagai taruhan untuk mendapatkan kemenangan, maka konten Greedy ini dianggap atau merupakan konten perjudian online.

d. Perbedaan Antara Greedy Dengan Perjudian Online Lainnya

Sebelum penulis membahas tentang perbedaan antara Greedy dengan perjudian online lainnya, maka terlebih dahulu dipahami apa sebenarnya judi online itu, berikut penjelasannya :

²⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan judi sebagai permainan dimana taruhan dilakukan dengan menggunakan uang atau barang berharga (seperti kartu remi atau dadu). Sementara konektivitas internet berfungsi sebagai perantara, ¹⁰ perjudian online adalah sejenis perjudian yang dilakukan melalui media elektronik.

⁵⁴ “Yang dimaksud dengan permainan judi adalah setiap permainan, yang pada umumnya kemungkinan memperoleh keuntungan tergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih cakap,” jelas ¹³¹ Pasal 303 ayat (3) KUHP. Ini terdiri dari semua peraturan yang mengatur hasil kontes ³⁸ atau permainan lain yang tidak dimainkan antara kontestan atau pemain, selain semua peraturan lainnya.

²² Permainan yang dimainkan dengan menggunakan uang sebagai taruhan, dengan kondisi permainan dan jumlah taruhan yang diputuskan oleh para penjudi online, memanfaatkan media elektronik dengan koneksi internet sebagai perantaranya, inilah yang penulis sebut sebagai judi online, berdasarkan definisi yang telah diberikan di atas.

Banyaknya jenis-jenis permainan judi Online, sehingga untuk mengetahui perbedaan masing judi online dengan Greedy dalam Bigo Live ¹⁰⁷ dapat dilihat dalam uraian di bawah ini :

I. ¹⁰¹ Poker Online

Poker adalah permainan kartu keluarga dengan aturan dan tangan yang serupa sering (tetapi tidak selalu) dinilai. Variasi poker yang berbeda memiliki batas taruhan yang berbeda, jumlah ronde pertarungan, ¹⁷ bagaimana tangan dapat dibuat, apakah tangan tinggi atau rendah memenangkan pot dalam pertarungan (dalam variasi tertentu, taruhannya dibagi antara tangan tinggi dan rendah), dan bagaimana ¹³² kartu dibagikan. Ketika semua orang cocok dengan taruhan sebelumnya atau terlipat, ronde pertarungan berakhir. ¹⁷ Pemain yang tersisa menerima taruhannya dan memiliki opsi untuk mengungkapkan atau menyembunyikan tangan mereka jika setiap pemain kecuali satu pemain terlipat dalam satu putaran. ⁹⁰ Setelah ronde pertarungan terakhir, jika lebih dari satu pemain masih dalam permainan, maka hand adalah taruhannya diungkapkan, dan pot dimenangkan oleh pihak yang menang.¹⁹

Namun demikian, poker internet hanyalah poker biasa yang dimainkan secara online. Akibatnya, ⁷⁴ pemain dapat memainkan permainan poker online kapan saja dan dari lokasi mana saja tanpa harus pergi ke ruang poker atau bertemu langsung dengan lawan mereka. Dan seringkali, sejumlah situs web atau bandar poker memberikannya secara online atau melalui media sosial lainnya.

¹⁷ ¹⁹ David G. Schwartz, *Roll the Bones: The History of Gambling*, Gotham (2007), ISBN 978-1-59240-316-5

2. Togel Online

Menurut Wikipedia, permainan togel yang dikenal dengan togel (Toto Gelap) dipasarkan di Singapura dan Malaysia. Oleh karena itu, masing-masing negara ini memiliki nama yang unik, seperti SINGAPORE POOLS yang menjalankan lotere resmi negara bagian Singapura, dan Sports Toto yang menjalankan lotere terbesar di Malaysia. Pemerintahan Presiden Soeharto menyaksikan kebangkitan Togel atau Toto Gelap yang ramai, yang pusatnya adalah kota Batavia.²⁰

Togel Online, di sisi lain, mengacu pada platform atau situs web yang menawarkan layanan untuk bermain togel online. Pemain dapat menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau smartphone untuk berjudi pada nomor togel tertentu di situs web yang menyediakan togel online. Oleh karena itu, jika pemain yang memasukkan angka di situs togel online mengambil angka tersebut, maka pemain tersebut akan menerima kemenangan sesuai dengan aturan dari masing-masing situs togel online yang diikutinya.

3. Casino Online

Casino online Secara harfiah, presentasi dilakukan secara online dan berlangsung di kasino. Akibatnya, saat berbicara tentang kasino, berbagai bentuk perjudian pasti akan muncul di

²⁰ <http://csitjournal.khmnu.edu.ua/public/journals/1/slot-deposit-dana/>

benak Anda. Tentu saja, tanggung jawab kasino adalah memberi para penjudi tempat di mana mereka dapat bersenang-senang dengan memasang taruhan secara langsung atau online..

Salah satu penyedia permainan live casino yang dibuat oleh Ion Casino Provider dengan kualitas terbaik yang ada adalah casino online. Secara alami, perkembangan teknologi akan berpengaruh pada perjudian secara umum. Anda dapat menentukan terlebih dahulu apakah taruhan dilakukan secara offline. Tentu saja, para peserta harus terlebih dahulu pergi ke lokasi permainan untuk berpartisipasi. Saat manajemen game menyadari hal ini, mereka tidak mengabaikannya.

Tanggung jawab melayani pemain yang ingin berjudi online jatuh ke kasino online khusus ini. Mulai dari registrasi pemain, deposit chip, menawarkan berbagai macam permainan, hingga membayar kemenangan. Salah satu penyedia permainan live casino yang dibuat oleh Ion Casino Provider dengan kualitas terbaik yang ada adalah casino online. Secara alami, perkembangan teknologi akan berpengaruh pada perjudian secara umum. Anda dapat menentukan terlebih dahulu apakah taruhan dilakukan secara offline. Tentu saja, para peserta harus terlebih dahulu pergi ke lokasi permainan untuk berpartisipasi. Saat manajemen game menyadari hal ini, mereka tidak mengabaikannya. Tanggung jawab melayani pemain yang ingin berjudi online jatuh ke kasino online

khusus ini. Mulai dari registrasi pemain, deposit chip, menawarkan berbagai macam permainan, hingga membayar kemenangan.

Dalam hal jenis permainan, pada dasarnya sama dengan berurusan dengan pedagang bata-dan-mortir atau offline. Tetapi tidak diragukan lagi bahwa cara menggunakannya berbeda. Sebagai penjudi, Anda dapat bermain dengan nyaman dan kapan pun Anda mau saat berjudi online. Ketahuilah bahwa bandar taruhan online akan selalu tersedia tanpa istirahat, 24 jam sehari.

4. Judi Bola Online

Penggemar taruhan online sering terlibat dalam permainan taruhan sepakbola online semacam ini. Sekarang, ada banyak situs web di Internet. Disediakan juga untuk anda yang senang bermain dengan taruhan tinggi tentunya. Khususnya pada masa kini, tersedia layanan internet. Permainan taruhan bola online dapat dimainkan dimana saja, jadi anda bisa berpartisipasi dari lokasi anda saat ini. Gunakan laptop atau perangkat Android saja. ¹²⁰ Dan Anda dapat bersenang-senang sambil bermain dengan aman..

Aturan mainnya tertulis di bola permainan sebelum Anda mulai bermain. Melakukan pembelian dalam game di awal game Anda tercakup dalam peraturan ini. Tidak diragukan lagi, menang selalu dikaitkan dengan perjudian; faktanya, itu adalah daya tarik utama dari banyak orang yang menikmati permainan judi hingga saat ini. Jika ini adalah permainan judi offline atau standar, dealer

akan memberikan uang tunai kepada peserta. Berbeda dengan taruhan judi online, dimana pemain harus mempertaruhkan uang sebelum menang. Penarikan adalah nama kata penarikan. Deposit adalah istilah umum untuk deposit yang dilakukan oleh para petaruh bola. Dan WD adalah nama umum untuk penarikan. Deposit dan withdraw dalam permainan taruhan bola online pada umumnya merupakan cara yang tidak bisa ditinggalkan..

Berdasarkan uraian tersebut di atas, terkait dengan penjelasan judi online yang populer di masyarakat ³⁹ yaitu poker online, togel online, casino online dan judi bola online, maka dapatlah diketahui perbedaan antara Greedy dengan perjudian online lainnya adalah:

- ³⁹ 1. Judi online seperti poker online, togel online, casino online dan judi bola online memiliki situs atau web yang jelas dan tidak tergabung dengan konten-konten yang lain, sementara Greedy berada dalam naungan aplikasi Bigo Live, dalam arti terselubung dalam Bigo Live.
- ³⁹ 2. Judi online seperti poker online, togel online, casino online dan judi bola online taruhannya jelas menggunakan uang dengan cara di deposit, dan kalau menang juga akan mendapatkan uang secara langsung, sementara Greedy permainannya menggunakan diamond yang dibeli dengan cara mentransfer sejumlah uang, dan hasil kemenangannya pun berupa diamond

yang bisa ditukar dengan uang, dan bahkan dibuat untuk menjalankan konten-konten yang lain.

e. Pelaku Greedy Pada Aplikasi Bigo Live

Para ahli percaya bahwa mereka yang melakukan semua persyaratan hukum yang digariskan dalam KUHP adalah mereka yang melakukan kegiatan kriminal. Menurut ayat (1) pasal 55 KUHP, ⁴⁸ pelaku tindak pidana adalah orang yang:

- a. Mereka ³³ yang melakukan perbuatan, mereka yang memberi perintah untuk melakukan, dan mereka yang ikut serta dalam perbuatan itu.
- b. ²⁵ Mereka yang dengan sengaja menghasut orang lain untuk melakukan sesuatu dengan menjanjikan atau memberikan sesuatu, menyalahgunakan jabatan wewenang atau kesusilaan, menggunakan kekerasan, mengancam, atau menyesatkan orang lain..

Tindak pidana yang tercantum ⁷¹ dalam Pasal 55 KUHP ayat (1) dapat dibagi menjadi 4 (empat) golongan:

1. Mereka yang melakukan kejahatan atas kemauan sendiri

Jelas dari banyak sudut pandang ahli dan dari sudut pandang praktis ⁹⁶ bahwa ada dua persyaratan yang harus dipenuhi untuk mengidentifikasi seseorang sebagai pelaku atau pelaksana kejahatan atas dasar partisipasi.:

- 1.) Kegiatannya adalah kegiatan yang mengarah pada dilakukannya suatu kejahatan.

2.) Tindakan memenuhi setiap persyaratan untuk kejahatan.

¹²³
2. Orang yang mengarahkan orang lain untuk melakukan kejahatan

³² Siapa yang dimaksud dengan menyuruh itu tidak ditentukan dalam undang-undang. Para ahli hukum pada umumnya merujuk pada keterangan yang terdapat dalam MvT WvS Belanda, yang menyatakan bahwa “yang menyuruh melakukan itu adalah dia yang juga melakukan kejahatan, tetapi bukan secara pribadi melainkan perantara dengan orang lain serta sarana yang ada di tangannya. jika orang itu melakukan perbuatan yang tidak disengaja, untuk mengidentifikasi orang yang melakukan kejahatan.”²¹

⁶⁰
3. Individu dengan sengaja mempengaruhi atau menggerakkan orang lain untuk melakukan kejahatan (uit lokken) Gangguan di Bigo Live

a. Ada beberapa prasyarat untuk uit lokken, seperti:

b. Seseorang harus memiliki motivasi untuk melakukan kejahatan.

c. Orang lain harus dibujuk untuk melakukan kejahatan.

¹⁶
²¹Lisa, pelaku tindak pidana, from URL : <http://makalah-hukum-pidana.blogspot.co.id/2014/01/pelaku-tindak-pidana-dader.html>, diakses 17 maret 2023

d. Untuk memobilisasi, salah satu cara (hadiah, perjanjian, ancaman, dll) yang tercantum dalam Pasal 55 ayat (1) sub 2e harus digunakan..

4. Orang yang digerakkan harus benar-benar melaksanakan keinginan orang yang menggerakkan dengan melakukan kejahatan..

Menurut Pasal 55 (1) KUHP, mereka semua bertanggung jawab dan menghadapi kemungkinan menerima hukuman pokok maksimum atas kejahatan yang dilakukannya. Menurut ayat 2 pasal 27 undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang mengandung perjudian.”

Informasi di atas mengarah pada kesimpulan bahwa siapa saja yang bermain game dengan menggunakan uang sebagai taruhan dan melalui media elektronik dan koneksi internet sebagai perantara, melakukan perjudian online ilegal di aplikasi bigo live.²²

5. Individu yang melakukan perjudian ilegal di aplikasi Bigo Live

KUHP tidak secara tegas menentukan siapa yang dianggap turut serta melakukan suatu tindak pidana, sehingga dalam hal ini doktrin tersebut menyatakan bahwa untuk dapat dianggap ikut serta dalam suatu tindak pidana harus dipenuhi dua syarat, yaitu::

²²Lisa, pelaku tindak pidana, from URL : <http://makalah-hukum-pidana.blogspot.co.id/2014/01/pelaku-tindak-pidana-dader.html>, diakses 17 maret 2023

- a. Harus adanya kerjasama secara fisik
- b. Kerja sama fisik dan pengetahuan bahwa dukungan mereka dalam melakukan kejahatan diperlukan merupakan prasyarat.

MvT menjelaskan bahwa siapa pun yang dengan sengaja melakukan kejahatan dalam rangka melakukan tindak pidana dianggap sebagai peserta komisi (mede pleger).

Hal ini dapat disimpulkan dari berbagai pandangan ahli tentang bagaimana kategori tersebut menentukan pelaku pelaku (indepleger) bahwa seseorang adalah pelaku medepleger jika perbuatannya mengakibatkan terwujudnya suatu tindak pidana dan apabila memiliki niat yang sama dengan pelaku (pleger) untuk mewujudkan non-kriminal.

f. Faktor – Faktor Penyebab Terjadinya Judi Online Pada Aplikasi Bigo Live

Pengalaman korban dengan beberapa keadaan seperti berikut berdampak pada maraknya kejahatan judi online:

1) Faktor ekonomi dan sosial

Sebagian besar pengguna bigo percaya bahwa judi online dapat dijual kembali, dapat mendukung dan memenuhi kebutuhan, termasuk keinginan untuk menjadi kaya dengan cepat, dan banyak asumsi dan pendapat dari mereka yang kehilangan uang karena lebih pendek dan lebih sederhana, dapat menghasilkan keuntungan yang lebih tinggi..

2) Faktor situasional

Di dalam aplikasi bigo live terdapat istilah orang-orang yang serakah dan dapat dengan mudah mendapatkan uang dengan cepat, didukung dengan marketing yang selalu membuat berita atau memaparkan berita judi sukses di semua aplikasi yang ada di playstore, antara lain: Instagram, Facebook, bahkan ada juga aplikasi game, itulah sebabnya banyak orang penasaran.

3) Faktor ingin tahu

Mayoritas pelanggan bigo live mereka pada awalnya hanya ingin mencoba bermain dengan enak, tetapi karena rasa ingin tahu dan fantasi bahwa kesuksesan akan menghampirinya suatu hari membuatnya terus mengisi akunnya dengan judi online, karena mereka yang menunjukkan pertanyaan menciptakan peluang.

30 4) Faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan yummy

Sudut pandang yang dibahas di sini adalah sudut pandang aktor pengguna ketika dia menghitung kemungkinan dia akan menang jika dia berjudi. Pengguna yang merasa sulit untuk berhenti berjudi sering kali memiliki penilaian yang salah tentang peluang sukses mereka.

Mereka seringkali memiliki rasa kepastian yang kuat tentang hasilnya, meskipun peluangnya sebenarnya kecil dan membutuhkan banyak modal tambahan. Ini karena mereka mendasarkan penilaian mereka tentang kemungkinan sukses pada situasi dan peristiwa yang

sewenang-wenang dan sangat subyektif, membuat mereka percaya bahwa mereka akan berhasil. Mereka harus selalu ingat: "Jika Anda belum menang sekarang, Anda pasti akan diberi kemenangan nanti."

5) Faktor keyakinan diri akan kemampuan bermain judi yummy

Pengguna aplikasi Bigo Live yang terlibat dalam perjudian cenderung percaya bahwa kesuksesan atau kemenangan mereka dalam permainan judi adalah hasil dari keterampilan mereka karena mereka merasa sangat mahir dalam satu atau lebih bentuk permainan judi. itu hanyalah sebuah kecelakaan. Mereka terus mengejar kemenangan yang mereka yakini pasti akan mereka raih karena bagi mereka, kalah dalam permainan enak tidak pernah dianggap sebagai kerugian melainkan keadaan "hampir menang".

g. Kerusakan Perjudian Yang Bersifat Duniawi

1) *Menimbulkan permusuhan diantara pemain judi*

Faktanya, jika menyangkut penjudi, mereka yang kalah biasanya memusuhi mereka yang menang dan merayakan posisi orang lain. Inilah orang-orang yang mencemooh dan kehilangan haknya, seperti debitur atau bukan debitur yang diminta untuk mencoba lagi dengan harapan berhasil di masa depan. Terkadang memenangkan permainan tidak mungkin, tanpa meninggalkan uang. Ketika ini terjadi, mereka menjadi melarat dan merupakan ancaman besar bagi mereka yang berhasil dalam permainan.

- 2) ³¹ *Merusak rumah tangga akibat ingin memenuhi nafsu dirinya untuk bermain judi.*

Karena seluruh situasi keuangan mereka dipertaruhkan, para penjudi akan memenuhi komitmen mereka untuk menjaga istri dan anak mereka. Jika seorang penjudi kronis menang, dan kemenangan dikirim ke wanita yang berselingkuh, mereka kadang-kadang berselingkuh.²³

²⁰

²³ Sahat M hasibuan, 2017, *upaya penanggulangan judi online*, diskrimsus polda DIY

BAB III

UPAYA HUKUM YANG DI TEMPUH OLEH KPI TERHADAP KONTEN YANG MENGANDUNG PERJUDIAN PADA APLIKASI *BIGO LIVE*

I. Pengaturan Konten Greedy dalam ³³ Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia

a. Konten Greedy Dalam Aplikasi Bigo Live Menurut Undang-Undang ⁵⁰ Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Sistem hukum suatu negara bekerja untuk mengontrol dan melindungi rakyatnya. Hakikatnya, undang-undang dibuat sebelum isu muncul dengan maksud untuk membela lingkungan dari isu-isu yang akan datang. Cara hidup manusia telah berubah sebagai akibat dari kemajuan lingkungan, budaya, dan teknologi. Pergeseran struktur sosial masyarakat yang paling besar disebabkan oleh kemajuan teknologi yang dipermudah dengan adanya teknologi.²⁴

Meskipun berada di negara berkembang, bangsa Indonesia mengikuti teknologi modern. Media sosial adalah jenis teknologi yang digunakan saat ini yang dapat diakses semua orang untuk membantu dan memfasilitasi kegiatan sehari-hari. Akan tetapi banyak yang menyalahgunakan media sosial tersebut, salah satunya terdapat dalam aplikasi *Bigo Live*. Sehingga apabila disimpulkan, maka aplikasi *Bigo Live* ini lebih banyak sisi negatifnya.

⁸⁵
²⁴Yulies Tiena Masriani, 2006, *Pengantar Hukum Indonesia*, cet 2, Sinar Grafika, Jakarta, h. 21.

Penyalahgunaan aplikasi Bigo Live sangat erat kaitannya dengan UU No 28 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Informasi dan Transaksi Elektronik, selanjutnya disebut dengan UU ITE. Tujuan utama UU ITE adalah untuk menyeimbangkan dan menyikapi kemajuan dan perkembangan informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. UU ITE terkait langsung dengan perubahan aktivitas kehidupan manusia di berbagai disiplin ilmu. Salah satu contoh undang-undang baru yang dikembangkan untuk kepentingan negara adalah UU ITE. Begitu pula dengan undang-undang perjudian, yang memuat banyak pasal dengan maksud dan tujuan yang sama meski memiliki tampilan yang berbeda.

Mengingat penyebaran konten *Greedy* pada aplikasi Bigo Live sendiri diduga mengandung unsur perjudian online, maka hal tersebut dapat dianggap melanggar UU ITE dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, selanjutnya disebut dengan UU Penertiban Perjudian, dan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP yang mengatur tentang perjudian.

Perjudian diatur oleh sejumlah peraturan di Indonesia. Pengaturan mengenai judi online diatur di dalam Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 ayat 2 UU ITE, sedangkan pada Pasal 303 bis ayat (1) KUHP mengatur tentang perjudian konvensional. Pasal 303 bis ayat (1) KUHP yang memuat ketentuan sebagai berikut:

Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. *Setiap orang yang menggunakan kesempatan untuk melakukan perjudian yang dilakukan dengan melanggar ketentuan pasal 303;*
2. *Setiap orang yang melakukan perjudian di jalan umum, di pinggir jalan umum, atau di tempat umum tanpa terlebih dahulu memperoleh izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perjudian tersebut..*

Persyaratan otorisasi untuk menawarkan permainan judi pada dasarnya diatur dalam Pasal 303 KUHP, yang disebutkan dalam Pasal 303 bis ayat (1) angka 1.

UU ITE yang berdampak dengan peraturan pasal-pasal terkait perjudian tersebut di atas juga relevan ketika berbicara tentang game online.

Sebagaimana tercantum dalam Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 UU ITE, antara lain :

- (1) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen yang memuat materi yang melanggar kesucialan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan /atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (2) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- (3) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).
- (4) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana yang dimaksud Pasal 27 ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Oleh karena itu, untuk menentukan apakah seseorang bersalah, antara lain kriteria yang harus dipenuhi :

1. Melakukan Perbuatan Pidana.

Ketika datang ke perilaku ilegal, seseorang harus mempertimbangkan seseorang dari sudut pandang kesalahannya, yang berarti melakukan kejahatan. Jelas bahwa tindakan yang diuraikan dalam penyebaran materi cabul di Aplikasi Bigo Live bersifat ilegal dan kriminal. Akibatnya, aktivitas pelaku dapat dikategorikan sebagai kejahatan. Dalam perjudian, dapat dikatakan bahwa tindakan itu sendiri adalah sebuah kesalahan.

2. Mampu Bertanggungjawab.

Indikator pertama dari kapasitas seseorang untuk bertanggung jawab adalah kapasitas mereka untuk alasan, atau kapasitas mereka ⁹¹ untuk membedakan antara apa yang dapat dan tidak dapat diterima. Emosi atau motivasi pelaku kemudian terungkap, Termasuk apakah ia mampu menyesuaikan perilakunya sesuai dengan apa yang pantas dan tidak pantas. Akibatnya, jika seseorang melakukan kejahatan, ia dianggap tidak bersalah dan tidak dapat dimintai pertanggungjawaban. tetapi tidak dapat menentukan kehendaknya berdasarkan kesadarannya tentang baik buruk perbuatannya. Namun pelaku Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi *Bigo Live* adalah seseorang yang bisa mempertimbangkan pro dan kontra dari aktivitasnya sehingga pemain dalam kategori judi bisa sukses.

⁵⁷ 3. Mempunyai suatu bentuk kesalahan yang berupa kesengajaan atau kealpaan.

Dua teori, teori kehendak dan teori pengetahuan, terkait dengan intensionalitas ini. Secara teoritis wasiat yang disengaja adalah wasiat yang dipusatkan untuk melakukan suatu perbuatan hukum. Adanya

hubungan sebab akibat antara akal dan tujuan dalam pikiran pelaku, atau bukti kesadaran atas apa yang dilakukan beserta akibatnya, merupakan dua cara pandangan teori pengetahuan yang menunjukkan adanya niat.²⁵

4. Tidak adanya alasan pemaaf.

Hal itu dapat ditemukan ²⁷ dalam KUHP, yaitu dalam Buku I Bab III Pasal 44, 48, 49, 50, dan 51 KUHP, ditinjau dari motif pemaafan yang membebaskan kesalahan pidana.

Topik-topik berikut tercakup dalam artikel-artikel ini: ketidakmampuan untuk menerima tanggung jawab, overmacht, pembelaan paksa, ketentuan undang-undang, dan instruksi kantor hukum. Namun, jika pelaku terlibat dalam perilaku yang mengganggu penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live*, dia adalah aktor yang wajar ⁹³ yang dapat dimintai pertanggungjawaban atas tindakannya dan tidak memiliki kekuatan pemaksaan atas tindakan tersebut karena dia melakukan perilaku tersebut atas kehendaknya sendiri. akan dengan harapan mencapai kemenangan tertentu.

Oleh karena itu, dalam situasi di mana penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live*, pelaku tidak dapat lepas dari tanggung jawab pidana terhadapnya atau mencari pembenaran atas penyimpangan yang disengaja tersebut. Menurut buku Roeslan Saleh “Kedua komponen kesalahan ini—tindak ¹⁹ pidana dan pertanggungjawaban pidana—tidak

²⁵ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, h.186-187

dapat dipisahkan karena keduanya semakin saling bergantung satu sama lain.²⁶

Dengan adanya aksesibilitas beberapa tampilan yang mengandung unsur melanggar perjudian atau menjurus ke perjudian online, maka dapat disimpulkan bahwa Penyebaran penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* telah melanggar Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Konten Greedy Dalam Aplikasi Bigo Live Menurut Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 tentang Mengatur Dan Menciptakan Regulasi Dalam Penyiaran.

Pada pembahasan kali ini peneliti akan mengkaji penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* dengan menggunakan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran, selanjutnya disebut dengan UU Penyiaran, yang mengatur dan mengatur tentang penyiaran melarang adanya perjudian secara eksplisit dalam program siaran sebagaimana diatur dalam Pasal 36 ayat (5) huruf b UU Penyiaran. Ini mengamanatkan bahwa untuk mencegah terjadinya kejahatan di masa depan, pembalasan atas kejahatan harus berbentuk kejahatan lebih lanjut. Begitupun padapenyalahgunaan penyebaran Konten *Greedy* Dalam Aplikasi Bigo Live harus diberikan ancaman pidana agar yang bersangkutan tidak lagi melakukan perbuatan yang melanggar hukum.

²⁶ Teguh Prasetyo, 2014, *Hukum Pidana Edisi Revisi*, Rajawali Pers, Jakarta, h.82.

Ancaman pidana maksimal bagi pelanggar Pasal 57 UU Penyiaran adalah ²³ lima tahun penjara dan/atau denda satu miliar rupiah untuk penyiaran radio dan sepuluh miliar rupiah untuk penyiaran televisi.

Menurut Pasal ¹¹⁵ 36 Ayat 5 Huruf b Undang-Undang Penyiaran yang mengatur dan membuat peraturan penyiaran, pendistribusian konten Greedy di Aplikasi Bigo Live terbukti melanggar aturan. Untuk penyiaran radio dan siaran televisi ⁴⁴ sepuluh miliar rupiah dipidana dengan pidana penjara paling lama lima (lima) tahun dan/atau denda satu miliar rupiah.

c. Konten Greedy Dalam Aplikasi Bigo Live Menurut Pendapat Para Ahli

Untuk melakukan analisis terhadap penyebaran Konten Greedy Dalam Aplikasi Bigo Live peneliti juga menggali dari pendapat para ahli terkait dengan penyebaran Konten *Greedy* Dalam Aplikasi Bigo Live yang peneliti peroleh dari beberapa sumber baik buku, media cetak maupun media elektronik sebagaimana di bawah ini :

- a. Brigjen Pol Agung Setya, melaporkan bahwa timnya telah menemukan 18 program mirip Grindr lainnya yang ² digunakan di Indonesia dan telah meminta Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) untuk menghapusnya. “Kami berharap Kementerian Komunikasi dan Informatika menggunakan kewenangannya untuk membuat pilihan yang tepat dan melakukan pemblokiran”²⁷
- b. Muhammad Tajri, Mengingat informasi yang ditawarkan dalam aplikasi Bigo Live, banyak sekali konten asusila dan perjudian. Dia mengklaim

²⁷ Arifin Muhammad, <https://www.pinterest.com/pin/424956914823337700/>, diakses pada 15 juni 2020

bahwa ini akan berdampak pada bagaimana sikap dan mentalitas orang berkembang. penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* yang mengiklankan hadiah besar dalam game. Tajri mengklaim bahwa menyebarkan materi cabul melalui aplikasi Bigo Live dapat merupakan pelanggaran terhadap UU Penertiban Perjudian. Menurut UU ITE, perjudian online diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 UU ITE, Tajri menyatakan agar pemerintah tanggap dan bertindak cepat menyikapi fenomena penyebaran konten *Greedy* dalam Aplikasi *Bigo Live* yang berpotensi melanggar hukum yang berlaku saat ini. Mungkin saja pemerintah mengetahui hal ini tetapi memilih diam karena belum ada kegemparan di masyarakat.²⁸

- c. Majelis Ulama Indonesia menyatakan bahwa akan dilakukan sosialisasi ke lingkungan sekitar pondok pesantren dan lingkungan sekitar. Selain itu, langsung membahas topik maraknya konten serakah di Aplikasi Bigo Live dengan masyarakat. Hal itu dilakukan untuk menanggapi keluhan masyarakat umum bahwa aplikasi Bigo Live di ponsel Android milik warga di daerah Jombang merupakan judi online. Kyai Kholil menegaskan bahwa tidak ada aktivitas yang berhubungan dengan perjudian, baik yang dilakukan secara offline maupun online, yang dapat diterima. Dia juga berbicara tentang betapa pentingnya filter siaran internet. Pengasuh Pondok Pesantren Darul Ulum Peterongan Jombang juga menyampaikan ajakan kepada seluruh warga dan pakar IT untuk bekerja sama

²⁸ Mustthofa, "Bigo Live Langgar UUPornografi", <http://tahuberita.com/hukum/bigo-live-disebut-langgar-uu-pornografi-dan-merusak-mental/>, diakses pada 15 Juni 2020

mempertahankan diri dari segala hal yang berbau judi online. Selain itu, ia mengklaim dengan menyebarkan konten serakah di aplikasi Bigo Live yang memuat konten perjudian, melanggar Pasal 27 Ayat 2 UU ITE.²⁹

² d. Subdit *Cyber Crime* Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Dit Reskrimsus) Polda Metro Jaya, bekerja untuk membuat kontrak dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika Kemenfomas. Perjanjian tersebut berkaitan dengan niat untuk menghapus materi terkait perjudian dari aplikasi Bigo Live. Hal itu diungkapkan Direktur Reserse Kriminal Kombes Fadil Imran. Ia mengklaim polisi tidak akan segan-segan memblokir aplikasi Bigo Live jika terus memperlihatkan Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi *Bigo Live*.

e. Kabag TU Kemenkominfo Ferdinandus Setu menyatakan, bahwa berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi Nomor 19 tahun 2014 Tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, selanjutnya disebut dengan Permenkominfo Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, akan segera menghapus dan menghimbau pengguna Bigo Live untuk tidak membagikan konten serakah di platform tersebut. Jika tidak, "kami akan bertindak cepat dengan menerapkan Pasal 27 Ayat 2 jo Pasal 45 Ayat 1 UU ITE dengan ancaman pidana penjara paling lama 6 tahun."³⁰

²⁹ 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

³⁰ Rizal, *Pendapat Ahli Hukum Tetang Bigo Live*, <http://www.iklan.radarpena.com/index.php/component/content/article?id=9817:ke-pendapat-ahli-hukum-bigo-live-//>, diakses pada 15 Juni 2017

Aplikasi Bigo Live dinonaktifkan oleh Kominfo pada 1 Desember 2016. Keluhan masyarakat menjadi dasar keputusan Kominfo untuk memblokir Bigo Live. Setelah itu, Kominfo diduga terus memantau penyebaran Konten Greedy yang diklaim aplikasi Bigo Live. Pada 13 Januari 2017, Kominfo menjabarkan cara membuka blokir mengingat Bigo Live telah memenuhi kriteria yang ditetapkan Kominfo. Layanan streaming asal Singapura itu memenuhi sejumlah regulasi, demikian menurut Plt Direktur Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika. Menurut Kepala Biro Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika, Bigo Live lebih dulu membuat website baru. Kedua, Bigo Live kini menghosting sistem pemantauan konten yang dijalankan oleh personel Indonesia. Ketiga, Bigo Live siap ⁹² bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk melawan konten ilegal yang terus-menerus.³¹

II. ¹²² Peran dan Kewenangan Komisi Penyiaran Indonesia Dalam

Pengaturan ¹²² Penyiaran di Indonesia

⁷⁶ Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) telah dibuat oleh Komisi Penyiaran Indonesia. Pedoman Perilaku Penyiaran didasarkan pada pemikiran bahwa untuk mengontrol bagaimana ¹² lembaga penyiaran dan lembaga lain yang terlibat dalam penyiaran di Indonesia, diperlukan aturan yang harus dipatuhi agar masyarakat selalu memperoleh manfaat sebesar-besarnya dari penggunaan frekuensi radio, sumber daya alam yang terbatas.

⁶⁴ Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 01/P/KPI/03/2012 memuat peraturan yang mengatur tentang Pedoman Perilaku Penyiaran. Komisi Penyiaran

³¹ <https://www.viva.co.id/arsip/859917-kominfo-blokir-bigo-live-ini-alasannya>, diakses pada 7 juni 2020

Indonesia telah menetapkan Pedoman Perilaku Penyiaran ini sebagai pedoman tentang apa yang boleh dan tidak diperbolehkan dalam penyiaran dan penyelenggaraan sistem penyiaran nasional di Indonesia. Pedoman Perilaku Penyiaran ditetapkan oleh KPI sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, keyakinan agama, adat istiadat sosial, kode etik, serta standar dan pedoman profesional yang dihasilkan oleh industri penyiaran. Konsep kejelasan hukum, kebebasan dan tanggung jawab, kemanfaatan, keadilan, dan kesetaraan merupakan landasan yang mendasari Pedoman Perilaku Penyiaran.

Pedoman Perilaku Penyiaran juga memuat aturan tentang sejumlah larangan. Larangan ini mencakup adegan kekerasan dan seksual, serta konten dari program mistik dan paranormal, serta materi dari program siaran yang berhubungan dengan narkoba, alkohol, dan zat adiktif lainnya.

Menurut Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 02/P/KPI/03/2012, selain Pedoman Perilaku Penyiaran KPI juga diberikan kewenangan untuk membuat Standar Program Siaran. Standar ini merupakan pedoman yang telah ditentukan sebelumnya tentang apa yang boleh dan tidak boleh ditayangkan dalam suatu acara siaran berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku, keyakinan agama, norma dan kode etik yang berlaku, standar profesi, dan prinsip perilaku yang telah ditetapkan. bidang penyiaran publik. Standar Program Siaran, menurut KPI, dibentuk agar lembaga penyiaran dapat menjalankan perannya sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, kontrol, perekat sosial, dan pemersatu negara.

Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran sebenarnya memiliki banyak kesamaan dalam hal isi. Mereka yang tidak terlibat dalam produksinya bingung dengan ini. Sementara Standar Program Penyiaran¹²⁹ adalah pedoman perilaku dan Pedoman Pelaksanaan Penyiaran ditafsirkan oleh KPI sebagai semacam kode etik penyiaran, perbedaan utama antara keduanya hanya terletak pada rincian sistem pengawasan dan pertanggungjawaban serta ketentuan sanksi.

Ketentuan paling penting dari Standar Program Siaran¹¹ berkaitan dengan sanksi. Sanksi diberikan kepada lembaga penyiaran¹² sesuai dengan pedoman yang digariskan dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran apabila pelanggaran terhadap Standar Program Siaran dilakukan melalui jalur hukum. KPI hanya dapat memberikan sanksi administratif. Namun apabila telah terbukti mengandung unsur pidana, maka KPI kan memprosesnya sesuai dengan ketentuan yang ada pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁵

Berdasarkan hasil analisa peneliti terkait dengan penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* berdasarkan Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 01/P/KPI/03/2012 tentang Pedoman Perilaku Penyiaran dan Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran,²⁹ maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* telah melanggar Pasal 49 ayat (3)³⁵ Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 01/P/KPI/03/2012 tentang Pedoman Perilaku Penyiaran, yang

menyebutkan bahwa¹⁴ Lembaga penyiaran dilarang menyiarkan program kuis, undian berhadiah, dan/atau permainan lainnya yang mengandung unsur penipuan dan perjudian.

b. Penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* telah melanggar¹⁰⁸ Pasal 28 ayat (1, 2, 3, dan 4)¹³ Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran, yang menyebutkan bahwa :

- 1)¹⁴ Program siaran dilarang membenarkan muatan praktek perjudian sebagai hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Program siaran dilarang menampilkan cara, teknik, jenis, dan alat perjudian secara detail.
- 3) Program siaran dilarang menampilkan anak-anak dan/atau remaja yang melakukan kegiatan perjudian.
- 4) Program siaran dilarang dijadikan sebagai sarana perjudian.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, jelaslah bahwa²³ Peraturan KPI tentang Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) yang menyatakan sebagai berikut menegaskan larangan tersebut:

- (1) Sebelum penayangan kuis dan pengundian hadiah, instansi yang bertanggung jawab harus memberikan persetujuan.
- (2) Kuis dan pengundian hadiah dilarang disiarkan dengan cara yang menjadikannya permainan untung-untungan yang tidak etis yang¹² merugikan masyarakat.

(3) Dalam acara siaran yang menggunakan jasa telepon atau SMS, wajib mencantumkan secara tegas tarif pulsa yang dikenakan untuk mengikuti kuis atau undian.

Setiap lembaga penyiaran yang menayangkan acara kuis atau undian berhadiah didesak oleh KPI untuk melakukan audit internal guna memastikan program siaran tersebut sesuai dengan aturan. KPI bekerja sama dengan Kemensos, Polri, BRTI, YLKI, dan MUI untuk melakukan penerapan analisis dan evaluasi.

III. Upaya Hukum Yang Ditempuh Oleh KPI Konten Mengandung Unsur Perjudian Pada Aplikasi Bigo Live

Adapun upaya yang dilakukan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dalam menanggapi penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* yaitu dengan berpedoman pada ketentuan yang ada pada Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran yang tertuang dalam Pasal 75 ayat (1 dan 2) tentang ketentuan pemberian sanksi terhadap Lembaga penyiaran yang melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia tentang Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) yang diperbolehkan dan siaran yang tidak diperbolehkan.

Sanksi yang ditetapkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia sesuai dengan Pasal 75 ayat (1 dan 2) Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran yaitu berupa :

a. Teguran tertulis

- b. Penghentian sementara mata acara yang bermasalah setelah melalui tahap tertentu
- c. Pembatasan durasi dan waktu siaran
- d. Denda administratif
- e. Pembekuan kegiatan siaran untuk waktu tertentu
- f. Tidak diberikan perpanjangan izin penyelenggaraan penyiaran
- g. Pencabutan izin penyelenggaraan penyiaran

Selain itu apabila terdapat penyalahgunaan dan penyelewengan yang dilakukan oleh penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* dan mengandung unsur pidananya, maka upaya hukum yang dilakukan oleh KPI dengan menggunakan ¹⁵ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Selain itu juga KPI menggunakan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Peraturan dan Pembuatan Peraturan Dalam Penyiaran serta pendapat para ahli mengenai konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live*. Sehingga dapat diketahui apakah penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* melanggar Undang-Undang yang berlaku.

IV. Sanksi Yang Diberikan Terhadap Penyebaran Konten Greedy Dalam Aplikasi *Bigo Live*

Penyalahgunaan perjudian khususnya penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* dilarang dan dapat dijera secara khusus berdasarkan ²¹ Pasal 303

dan 303 bis KUHP, UU Penertiban Perjudian dan Pasal 27 ayat 2 UU ITE , ketentuan tersebut berbunyi sebagai berikut:

Menurut Pasal 27 Ayat 2 dan Pasal 45 Ayat 1 UU ITE, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik. Memiliki materi judi dapat dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) dan/atau pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun. Pasal 303 bis ayat (1) KUHP dengan ancaman pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah atau empat tahun penjara.

Pasal 27 ayat (2) dan 45 ayat (1) UU ITE melarang akses informasi yang mengandung unsur perjudian. “Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak sebesar Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Halaman ini memuat beberapa ketentuan yang berhubungan dengan halaman 303 bis KUHP yang mengatur tentang perjudian, antara lain:

1. Unsur “Setiap Orang”

Apabila orang yang melakukan perbuatan “membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian” memenuhi kriteria antara lain telah dewasa, sehat jasmani dan rohani, tidak ada unsur paksaan, dan bahwa ia mampu dimintai

pertanggungjawaban atas perbuatannya, maka "setiap orang" dimasukkan dalam definisi tersebut.³²

2. Unsur “dengan sengaja dan tanpa hak”³⁰

Bagian berikut, "dapat diakses", dan elemen "informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki konten perjudian"¹¹, termasuk barang game yang menjanjikan kemenangan dan hadiah besar, membantu membuat aspek ini lebih mudah dipahami. untuk pemenang permainan.

Akses ke elektronik dan dokumen elektronik dengan konten perjudian¹²⁷ disediakan oleh komponen ini, yang bertentangan dengan Informasi dan transaksi elektronik diatur dalam UU No. 11 Tahun 2008 dan UU No. 19 Tahun 2016.⁶¹ Oleh karena itu, “membuat informasi/dokumen elektronik yang memiliki konten perjudian dapat diakses”¹⁰ adalah ilegal dalam situasi apa pun atau oleh aktivitas apa pun. Namun demikian, kata “dengan sengaja dan tanpa hak” dapat dihilangkan dalam keadaan hukum tertentu, sehingga dapat diartikan lain.

Contrario mengacu pada penggunaan berbagai keadaan dalam hukum yang dahulu “sengaja tanpa hak” dan sekarang menjadi “sengaja dengan hak” karena adanya pembenaran atas pengecualian tersebut. Selama ketentuan hukum dan peraturan yang relevan diikuti dalam hal ini.

3. Unsur “membuat dapat diaksesnya”

Komponen "membuat dapat diakses". Jika aplikasi Bigo Live dimuat di perangkat elektronik, konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* bisa terpuaskan :

a. Pencipta, pemilik, dan/atau penyimpan perjudian “tidak menempatkannya”

²⁷ 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), h.706

pada lokasi di dalam ruangan yang mudah diakses oleh individu atau pihak lain.

- b. Perjudian yang dimaksud mudah diketahui, atau mudah dialihkan kepada, atau mudah diakses oleh, orang atau pihak lain.

Jika kedua persyaratan ini dipenuhi, maka persyaratan “⁸⁸membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten perjudian dapat diakses” terpenuhi.

4. Unsur “⁷⁹informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”

Persyaratan ⁱⁿⁱ dipenuhi jika permainan yang pelanggarnya terdeteksi termasuk di antara konten perjudian dari informasi elektronik dan/atau kertas. Baik ¹¹Pasal 27 ayat 2 maupun Pasal 45 ayat 1 UU ITE menyatakan bahwa “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau menyediakan ²⁴informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam harus dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Ini dapat dilakukan dalam contoh penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live*, yang dianggap dilakukan oleh individu yang dikenal. Akibatnya, pencipta, pemilik, atau penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* yang diduga melanggar hukum pada Aplikasi Bigo Live dapat diduga melanggar ketentuan ²¹Pasal 27 Ayat 2 dan Pasal 45 Ayat 1 UU ITE.

5. Pemberlakuan Pidana

Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) UU ITE menyatakan bahwa: Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya, atau dengan cara lain memberikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mengandung unsur perjudian apabila perbuatan dengan sengaja tanpa hak membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung perjudian.

Sarjana akan menggunakan Teori Tanggung Jawab Pidana dalam diskusi ini. Asas kesalahan disebut juga dengan asas kesalahan, diperlukan adanya asas legalitas yang berlandaskan pada nilai kepastian, dan asas kesalahan yang berlandaskan pada nilai keadilan. berdasarkan asas keadilan. Meskipun pertanggungjawaban ketat dan penyelewengan kadang-kadang dimungkinkan, prinsip dasar dari gagasan bahwa kesalahan pidana didasarkan pada rasa bersalah, tetap benar. Karena gagasan pembenaran berkaitan dengan masalah kesalahan, termasuk kesalahan faktual dan kesalahan hukum, pelaku tidak dihukum kecuali kesalahan itu disebabkan oleh perbuatan salah.

Pertanggungjawaban pidana harus menyadari bahwa sistem peradilan pidana harus digunakan untuk membangun masyarakat yang adil, makmur, dan merata baik pada tataran material maupun spiritual. Sistem peradilan pidana digunakan untuk menghentikan atau membatasi perilaku yang melanggar hukum. Agar tidak terlalu memberatkan dalam pelaksanaannya, oleh karena itu biaya operasi dan kapasitas perusahaan yang terkena dampak juga harus dipertimbangkan ketika menggunakan cara hukum pidana dengan konsekuensi negatif.⁵⁵

⁵⁵ Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2001), h.23

Suatu perbuatan pasti ada kesalahan di dalamnya agar dapat dipertanggungjawabkan secara pidana. Kesalahan ini bisa disengaja (*opzet*) atau lalai (*culpa*).

1) Kesengajaan (*opzet*).

Menurut pandangan hukum pidana Indonesia, menurut Moeljatno ada tiga macam maksud yaitu:

a. Kesengajaan yang bersifat tujuan

Bahwa dengan pemikiran yang matang, pelakunya dapat diketahui dan dipahami oleh masyarakat umum. Kesengajaan demikian dalam suatu tindak pidana membenarkan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelakunya. Karena pembenaran utama untuk menahan ancaman hukuman ini adalah bahwa pelaku benar-benar ingin menghasilkan suatu akibat, maka mereka memiliki tujuan yang disengaja ini.

b. Kesengajaan secara keinsyafan kepastian

Tujuan ini hadir ketika pelaku melakukan tindakan dengan mengetahui sepenuhnya bahwa akibatnya pasti akan mengikuti, meskipun dia tidak bermaksud untuk mencapai hasil yang merupakan pelanggaran tersebut.

c. Kesengajaan secara keinsyafan kemungkinan

Keinginan ini hanya membayangkan potensi konsekuensi yang dipersoalkan dan secara eksplisit tidak disertai dengan kepastian bahwa hal itu akan terjadi. Selain itu, dengan mengacu pada kelalaian karena merupakan

kesalahan yang membuat seseorang bertanggung jawab atas perbuatannya.³⁴

1. Kelalaian (*culpa*)

Kelalaian (*culpa*), yang berada di antara perilaku yang disengaja dan tidak disengaja tetapi dipandang kurang serius dibandingkan perilaku yang disengaja, memenuhi syarat sebagai quasi-delic (quasideliet) dan menghasilkan pengurangan kalimat.⁸⁴ Kelalaian yang menimbulkan akibat dan kelalaian yang tidak menimbulkan akibat adalah dua kategori culpa delict, tetapi kecelakaan pun dapat mengakibatkan tuntutan pidana. Bagi individu yang tidak perlu menimbulkan akibat karena kecerobohan itu sendiri sudah merupakan delik, pembedaan antara kelalaian yang menimbulkan akibat dan adanya akibat itu menimbulkan suatu pelanggaran kelalaian.³⁵

Karena seseorang yang terlibat dalam suatu perbuatan atau melanggar hukum dapat dimintai pertanggungjawaban dalam skenario ini, pengertian pertanggungjawaban pidana digunakan sebagai dasar untuk menjatuhkan hukuman kepada pelanggar. Salah satunya memenuhi kriteria pelanggaran hukum game dan melibatkan penyalahgunaan Aplikasi Bigo Live dengan menyebarkan konten serakah. Perbuatan tersebut bertentangan dengan UU ITE dan bertentangan dengan KUHP Pasal 303 bis ayat (1) yang mengatur tentang perjudian.

Hal tersebut seharusnya dimintai pertanggungjawaban pidana dengan sanksi yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (1) UU ITE

³⁴ Moeljatno, 1993, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung jawaban dalam Hukum Pidana*, E 26, Aksara, Jakarta, h.46

³⁵ Moeljatno, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung jawaban dalam Hukum Pidana*,.... h.48”

menyebutkan “⁷ setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Tanggung jawab ini termasuk harus memberikan penjelasan, yang merupakan perhitungan peristiwa, serta harus menawarkan kompensasi atas kerugian apapun. Dengan menyalahgunakan *Greedy Content Spread* Aplikasi Bigo Live dan memenuhi kriteria akibat hukum (sanksi),

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 ¹⁹ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), khususnya ayat (1) Pasal 303 bis KUHP yang mengatur tentang perjudian. Penyebaran Konten Greedy Pada Aplikasi *Bigo Live* termasuk dalam definisi tindak pidana elektronik, dan pelanggar dapat dimintai pertanggungjawaban berdasarkan ⁴³ Pasal 27 Ayat 2 juncto Pasal 45 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), serta Pasal 303 bis Ayat 1 KUHP yang mengatur tentang perjudian..

¹³³ 2. 2. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) melakukan upaya untuk menghentikan penyebaran konten serakah di aplikasi Bigo Live dengan memberlakukan sanksi sesuai dengan ⁷ 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 ³⁷ 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** ¹²⁸ paling banyak 10 (sepuluh) miliar rupiah.

II. Saran

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

1. Untuk dapat menambah kajian dan memberikan informasi baru tentang isu-isu yang diangkat oleh para akademisi, karena perjudian internet merupakan ancaman serius bagi masyarakat Indonesia dan berdampak negatif bagi moral masyarakat Indonesia.
2. Kepada masyarakat umum yang menggunakan media sosial, khususnya yang menggunakan aplikasi Bigo Live, agar dapat mentaati peraturan yang ditetapkan ¹⁰⁴ UU ITE dan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP yang mengatur tentang perjudian . Selain itu, membantu mengurangi jumlah 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 yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Eko Suprihono, 2019, *Sinematografi Wayan : Persoalan Transmedia Seni Pertunjukan Tradisional Dalam Program Tayangan Televisi*, Jurnal Rekam, Vol 15, No. 2.
- Arief, Barda Nawawi. 2001, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Arifin Muhammad, <https://www.pinterest.com/pin/424956914823337700/>, diakses pada 15 juni 2020
- 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)
- Elwindhi Febrian, *Tinjauan Yuridis Mengenai Pengawasan Terhadap Pedoman Perilaku Penyiaran Platfrom Media Sosial Di Indonesia*. From URL : <https://dspace.uui.ac.id>
- 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
- Lisa, *pelaku tindak pidana*, from URL : <http://makalah-hukum-pidana.blogspot.co.id/2014/01/pelaku-tindak-pidana-dader.html>, diakses 17 maret 2023
- Moeljatno. 2009, *Asas-Asas Hukum Pidana* Edisi Revisi, Jakarta: Rineka Cipta.
- , 1993, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung jawaban dalam Hukum Pidana*, Jakarta: Bina Aksara.
- 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
- Mustthofa, "*Bigo Live Langgar UUPornografi*", <http://tahuberita.com/hukum/bigo-live-disebut-langgar-uu-pornografi-dan-merusak-mental/>, diakses pada 15 Juni 2020
- Octa Maria, 2020, *Budaya Komunikasi Digital Pada Media Streaming (Etnografi Virtual Interaksi Antar User pada Live Konten Pornografi pada Bigo Live)*, FISIP Universitas Satya Negara Indonesia, Jakarta.

- 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>
- 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
- Sahat M hasibuan, 2017, *upaya penanggulangan judi online*, diskrimisus polda DIY
- Sultan Himawan, 2018, *Representasi Pornografi Pada Media Sosial (Analisis Semiotika Pierce Pada Aplikasi Bigo Live)*, Mediakom, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol 8 No. 1, Yogyakarta
- Suciati, 2018, *Persepsi Pengguna Bigo Live terhadap konten GiFT dan Beans Di Media Sosial Bigo Live*, Tesis, FISIP Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta.
- 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
- Teguh Prasetyo, 2014, *Hukum Pidana Edisi Revisi*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Yulies Tiena Masriani, 2006, *Pengantar Hukum Indonesia*, cet 2, Jakarta: Sinar Grafik.
- 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

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Gambar 1

Foto Turnamen Judi *Greedy* Yang Didakan Oleh Salah Satu Reseller Yang Ada Di Aplikasi *Bigo Live*

LIVE STREAMING
ID: TOPIRESELLER

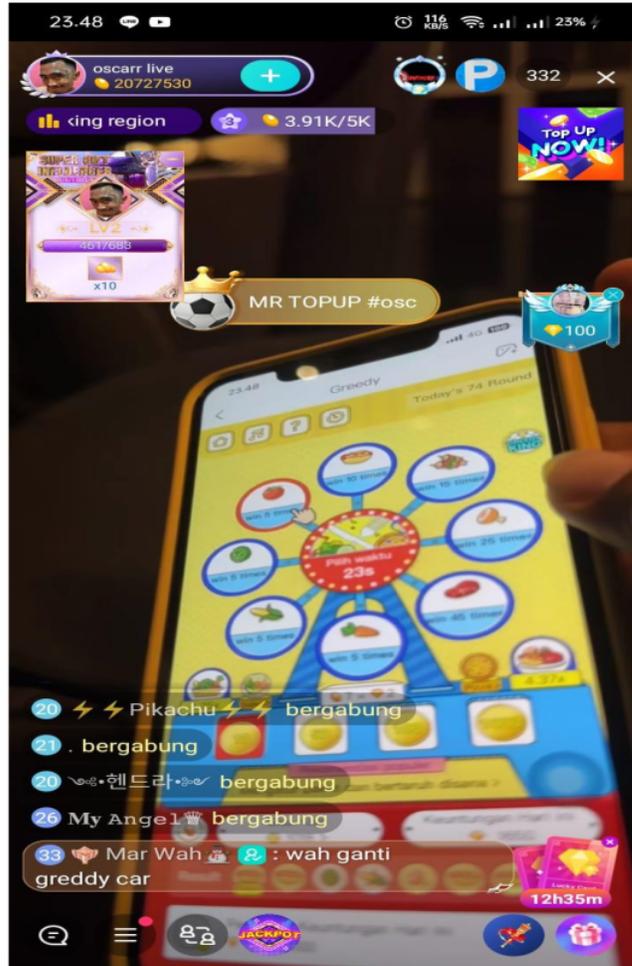
BRG TV

ATURAN GREEDY TOURNAMENT
21-24 MARET 2023 | 19.00-END

ATURAN PERMAINAN	BABAK PENYISIHAN	BABAK TURNAMEN
SISTEM PERMAINAN	1 VS 1	1 VS 1
WAKTU BERMAIN	5 MENIT	5 - 10 ROUND per GAME
CARA MENANG	300 DM MENJADI 900 DM	JUMLAH DM TERBANYAK
ROUND WAJIB PASANG	BEBAS	ADA
BATASAN JUMLAH LURANG	BEBAS	BEBAS

Gambar 2

Salah Satu Office Host Yang Melakukan Konten Judi Secara Live



Gambar 3

Aturan Turnamen Judi Greedy Yang Dilakukan Salah Satu Reseller Bigo Live Untuk Dapat Mengikuti



PERATURAN GREEDY TOURNAMENT BRG SEASON II

1. PENDAFTARAN TIKET UNTUK GREEDY TOURNAMENT BRG SEASON II ADALAH SEBESAR RP 100.000 DAN SUDAH TERMASUK MENDAPATKAN 300 DIAMOND DENGAN SYARAT MENYEBUTKAN #GREEDYBRG PADA SAAT PENDAFTARAN DI JALUR RESELLER KAMI.
2. MINIMAL 100 PESERTA GREEDY TOURNAMENT. APABILA KURANG DARI KUOTA TERSEBUT MAKA GREEDY TOURNAMENT BATAL DISELENGGARAKAN DAN UANG PENDAFTARAN YANG SUDAH MASUK AKAN DIFUND.
3. SEMUA MODAL DIAMOND SELAMA MENGIKUTI TURNAMEN MENJADI TANGGUNG JAWAB PENYELENGGARA SEPENUHNYA DENGAN CATATAN HASIL DIAMOND YANG DIPEROLEH SEPANJANG TURNAMEN TIDAK DIGUNAKAN PIBADI.
4. WAJIB MENGGUNAKAN 2 DEVICE DAN 2 ID SEBAGAI SYARAT NAIK VC DAN SATU LAGI UNTUK BERMAIN PADA SAAT TURNAMEN SEDANG BERLANGSUNG.
5. PEMAIN WAJIB LOLOS BABAK PENYISIHAN SEBELUM MASUK KE BABAK TURNAMEN.
6. BABAK TURNAMEN MENGGUNAKAN SYSTEM GUGUR ATAU SISITEM GUGUR DENGAN " BYE " APABILA JUMLAH PESERTA YANG LOLOS GANJIL ATAU TIDAK SESUAI DENGAN KUOTA (MAX 64 PESERTA YANG LOLOS)
7. PENYELENGGARA MEMILIKI HAK MUTLAK MENGUBAH SISTEM TURNAMEN APABILA DIPERLUKAN NAMUN KAMI AKAN SELALU MENGEDEPANKAN AZAS KEADILAN DALAM KOMPETISI.
8. UNTUK MENDAFTARKAN DIRI ANDA MENGIKUTI GREEDY TOURNAMENT BRG SEASON II DAPAT MENGHUBUNGI WHATSAPP : 0821-2345-8160 DAN REK. BCA 009980911 A/N BIGO RESELLER GROUP PT.
9. ATURAN DI ATAS ADALAH ATURAN DASAR DAN UNTUK PENJELASAN LEBIH DETAIL KHUSUSNYA BABAK TURNAMEN AKAN DIBERIKAN MELALUI GRUP WHATSAPP (AKAN DIUNDANG OLEH ADMIN BRG SETELAH MELAKUKAN PENDAFTARAN).

Gambar 4

Hadiah Yang Bisa Di Dapatkan Untuk Memenangkan Turnamen Judi Greedy

LIVE STREAMING
ID: TOPIRESELLER

BRG TV

GREEDY TOURNAMENT BRG SEASON 2

Total Hadiah 20.000.000

JUARA 1	SAMSUNG GALAXY A14
JUARA 2	INFINIX HOT 20
JUARA 3	VIVO Y16
JUARA 4	REDMI 10A
JUARA 5-10	BRG MERCHANDISE

PENDAFTARAN 100.000 SUDAH TERMASUK 300 DIAMOND
MINIMAL 100 PESERTA GREEDY TOURNAMENT

PENDAFTARAN:
WHATSAPP 0821-2345-8160 | BRG SIAGA 0858-9000-8160

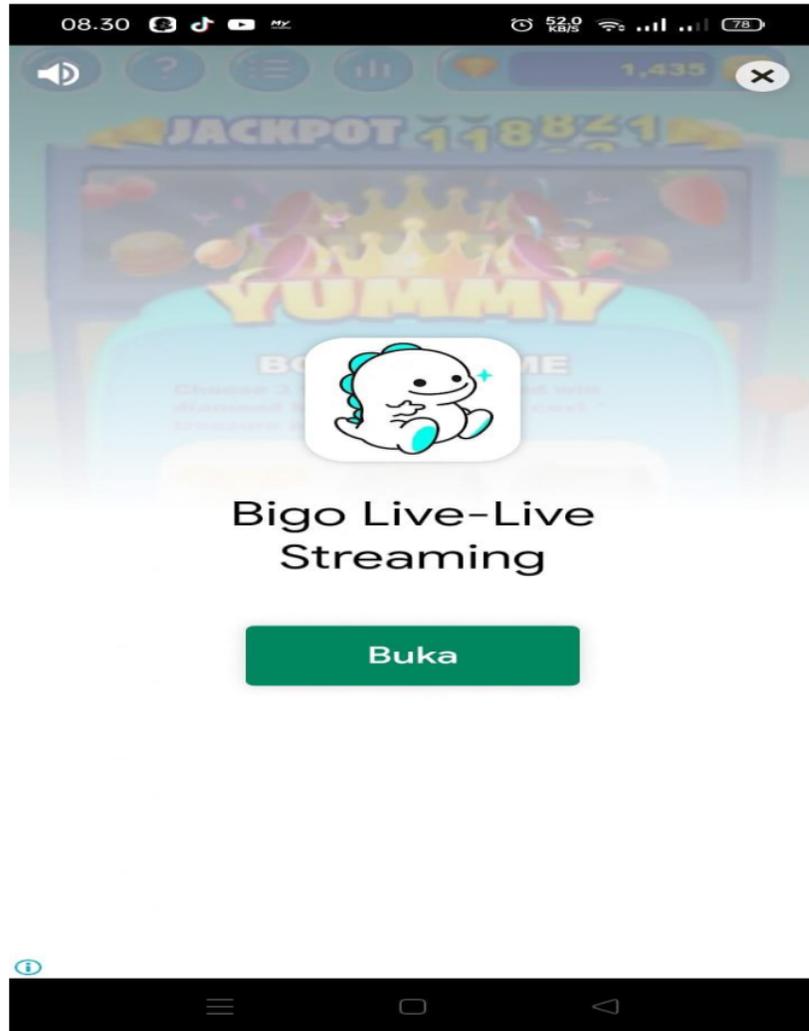
Gambar 5

**Korban Judi Greedy Yang Rela Menghabiskan Uang 1M Hasil
Hutang Pinjaman Online Maupun Orang Bigo**



Gambar 6

Iklan Judi Bigo Yang Di Tayangkan Di Salah Satu Aplikasi Lain



bima bhaskara SKRIPSI

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

28%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	erepository.uwks.ac.id Internet Source	3%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
4	jurnalfsh.uinsby.ac.id Internet Source	2%
5	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
6	journal.ubb.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Airlangga Student Paper	1%
8	repository.uksw.edu Internet Source	1%
9	repository.umy.ac.id Internet Source	1%

10	repositori.usu.ac.id Internet Source	1 %
11	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
13	ejournal-s1.undip.ac.id Internet Source	1 %
14	bakri.uma.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	www.wikizero.com Internet Source	<1 %
18	riset.unisma.ac.id Internet Source	<1 %
19	repositori.uma.ac.id Internet Source	<1 %
20	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %

22	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.minangforum.com Internet Source	<1 %
24	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
25	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	<1 %
26	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
27	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
28	Alvin Daniel Silaban, Muhammad Amirulloh, Laina Rafianti. "Podcast : Penyiaran Atau Layanan Konten Audio Melalui Internet (Over the Top) Berdasarkan Hukum Positif di Indonesia", JURNAL LEGALITAS, 2020 Publication	<1 %
29	putusan.kppu.go.id Internet Source	<1 %
30	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
31	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %

32	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
33	www.jogloabang.com Internet Source	<1 %
34	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
35	docplayer.info Internet Source	<1 %
36	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
37	bashanovathink.blogspot.com Internet Source	<1 %
38	Vivi Ayu Saputri. "TINJAUAN HUKUM BAGI PELAKU PERJUDIAN PERSPEKTIF FILSAFAT HUKUM DAN FILSAFAT HUKUM ISLAM (PERBANDINGAN KUHP DAN QONUN NOMOR 6 TAHUN 2014)", <i>Comparativa: Jurnal Ilmiah Perbandingan Mazhab dan Hukum</i> , 2023 Publication	<1 %
39	trik303.com Internet Source	<1 %
40	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
41	repo.usni.ac.id Internet Source	<1 %

42	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
43	github.com Internet Source	<1 %
44	es.scribd.com Internet Source	<1 %
45	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
46	repo.apmd.ac.id Internet Source	<1 %
47	journal.budiluhur.ac.id Internet Source	<1 %
48	jurnal.pancabudi.ac.id Internet Source	<1 %
49	www.hukumonline.com Internet Source	<1 %
50	Submitted to Universitas Borneo Tarakan Student Paper	<1 %
51	Submitted to Dewan Perwakilan Rakyat Student Paper	<1 %
52	Jacob Hattu. "Pertanggungjawaban Pidana Pengambilan Jenasah Covid-19 Secara Paksa Berdasarkan Aturan Tindak Pidana Umum dan Tindak Pidana Khusus", Jurnal Belo, 2020 Publication	<1 %

53 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya <1 %
Student Paper

54 repository.uhn.ac.id <1 %
Internet Source

55 repository.usu.ac.id <1 %
Internet Source

56 rumahcemara.or.id <1 %
Internet Source

57 eprints.ubhara.ac.id <1 %
Internet Source

58 ji.unbari.ac.id <1 %
Internet Source

59 Submitted to Universiti Selangor <1 %
Student Paper

60 www.erisamdyprayatna.com <1 %
Internet Source

61 Muhammad Kamran, Maskun Maskun. "Penipuan Dalam Jual Beli Online: Perspektif Hukum Telematika", Balobe Law Journal, 2021 <1 %
Publication

62 Submitted to Universitas Jember <1 %
Student Paper

63 Submitted to Lampasas High School <1 %
Student Paper

64	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
65	weloje.id Internet Source	<1 %
66	Alvieta Dewina, Rika Ratna Permata, Helitha Novianty Muchtar. "Perlindungan Hukum Bagi Production House Terhadap Penyiaran Film Yang Sedang Tayang di Bioskop Tanpa Izin Melalui Media Sosial", Law and Justice, 2020 Publication	<1 %
67	kalteng.tribunnews.com Internet Source	<1 %
68	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
69	www.homoliber.org Internet Source	<1 %
70	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	<1 %
71	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %
72	sinta.unud.ac.id Internet Source	<1 %
73	Submitted to unars Student Paper	<1 %

74	wdwnotjustforkids.com Internet Source	<1 %
75	www.neliti.com Internet Source	<1 %
76	www.scribd.com Internet Source	<1 %
77	ejournal.amikompurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
78	journal.uii.ac.id Internet Source	<1 %
79	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	<1 %
80	ms.gadget-info.com Internet Source	<1 %
81	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
82	Submitted to Sogang University Student Paper	<1 %
83	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
84	e-journal.unair.ac.id Internet Source	<1 %
85	ejournal.upbatam.ac.id Internet Source	<1 %

86	mkrabbani97.blogspot.com Internet Source	<1 %
87	repository.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
88	slot.iadc-online.org Internet Source	<1 %
89	www.idnplay99.org Internet Source	<1 %
90	www.uschristianlouboutinoutlet.us.com Internet Source	<1 %
91	bambangguru.wordpress.com Internet Source	<1 %
92	blog.umy.ac.id Internet Source	<1 %
93	documents.mx Internet Source	<1 %
94	infoalternativa.org Internet Source	<1 %
95	jdih.kominfo.go.id Internet Source	<1 %
96	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
97	merincikan.blogspot.com Internet Source	<1 %

98	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
99	risalahalifham.wordpress.com Internet Source	<1 %
100	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
101	thisandthatfromlori.blogspot.com Internet Source	<1 %
102	www.nuisonk.com Internet Source	<1 %
103	Submitted to Universitas Mulawarman Student Paper	<1 %
104	bsigamblingsite.wordpress.com Internet Source	<1 %
105	core.ac.uk Internet Source	<1 %
106	ecommerceexpo-japan.com Internet Source	<1 %
107	eprints.perbanas.ac.id Internet Source	<1 %
108	gereja-papua.blogspot.com Internet Source	<1 %
109	hukum.unsrat.ac.id Internet Source	<1 %

110	id.scribd.com Internet Source	<1 %
111	jatiswara.unram.ac.id Internet Source	<1 %
112	kimiafarma.co.id Internet Source	<1 %
113	koharudincece.blogspot.com Internet Source	<1 %
114	momodrock.blogspot.com Internet Source	<1 %
115	repository.ubaya.ac.id Internet Source	<1 %
116	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
117	repository.usni.ac.id Internet Source	<1 %
118	search.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
119	www.azedaboath.com Internet Source	<1 %
120	www.directorynetsolution.com Internet Source	<1 %
121	www.raybansunglassesmodo.net Internet Source	<1 %

122	72legalogic.wordpress.com Internet Source	<1 %
123	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
124	Muhammad Permana Shidiq, Sigid Suseno, Tasya Safiranita. "Transaksi Elektronik Illegal Pada Platform Marketplace Tokopedia", Jurnal Sains Sosio Humaniora, 2021 Publication	<1 %
125	Rory Ramayanti, Lailatus Sa'diyah. "PERANAN LITERASI MEDIA DIGITAL DALAM MENCEGAH PENYEBARAN HOAKS", Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 2017 Publication	<1 %
126	eptikcyberproject.blogspot.com Internet Source	<1 %
127	fastamphibians.com Internet Source	<1 %
128	hukum.studentjournal.ub.ac.id Internet Source	<1 %
129	journal.unpar.ac.id Internet Source	<1 %
130	jurnalisme-makassar.blogspot.com Internet Source	<1 %
131	repository.uma.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

132 www.cheapelebrons.us.com
Internet Source

<1 %

133 www.slideshare.net
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

bima bhaskara SKRIPSI

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81

PAGE 82

PAGE 83

PAGE 84

PAGE 85

PAGE 86

PAGE 87
