

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang

Aplikasi *live streaming* di media sosial, baik facebook, instagram, maupun twitter pada saat ini sedang menjamur di Indonesia. Hal ini dikarenakan aplikasi tersebut dengan mudah dapat menampilkan kepada semua orang mengenai kejadian yang sebenarnya. Adapun alat komunikasi yang digunakan adalah wireless serta kabel live streaming untuk menyiarkan video langsung yang direkam dengan kamera video. Selain untuk pertunjukan, *live streaming* juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi kejadian di suatu tempat tanpa kita datang di lokasi tersebut ¹.

Aplikasi sosial media banyak yang berlomba-lomba menyediakan fasilitas siaran langsung seperti *facebook, instagram, youtube, dan bigo live*. Aplikasi live tentunya memberikan kesempatan kepada pengguna media sosial untuk melihat aktivitas online temannya secara real time. Mirip dengan *Facebook, Instagram, dan Twitter*, bigo juga menyertakan aplikasi langsung yang memungkinkan komunikasi langsung. Bigo Live Broadcasting namanya. Bahkan mereka yang belum pernah mengikuti satu sama lain sebelumnya dapat mengetahui manfaat dari video langsung ini. Aplikasi Bigo Live yang pertama kali dirilis pada Maret 2016 saat ini sangat disukai oleh anak muda di Indonesia dan menawarkan kemungkinan untuk menjadi pekerjaan sampingan. Melalui Bigo Live, maka

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," Tujuannya adalah membuat orang mendapatkan penghasilan di mana saja. organisasi ini masih berkembang ke lebih banyak wilayah dan negara. Lebih dari 40 paten terkait VoIP dipegang oleh Bigo Technology PTE LTD, sebuah bisnis online yang inovatif.. Bigo live adalah aplikasi siaran langsung secara gratis dan dapat ditujukan kepada teman, keluarga atau orang asing, dapat dilakukan mana saja dan kapan saja serta terhubung dengan siapa saja. *Live streamer* atau penggunanya

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.

bisa menerima komentar langsung pada saat melakukan live dari pengguna lain terus juga bisa mencari pengguna terdekat. Bisnis ini ingin memudahkan setiap orang untuk berbagi kenangan dengan orang lain, dimanapun mereka berada dan kapanpun.

Kode Etik di Bigo Technology PTE Company. LTD. berfungsi sebagai kode perilaku yang mengarahkan apa yang harus dilakukan dan bagaimana caranya. Kode etik ini juga digunakan sebagai perjanjian baku secara online dengan penggunaannya. Adapun kode etik ini adalah :³

1. Integritas, yang merupakan cara bagi pengguna untuk mengikuti praktik bisnis yang etis, dapat dipercaya dan dapat dipercaya, memberikan janji dan memiliki pendekatan yang adil;
2. Inovasi, merupakan kemampuan untuk dapat menciptakan hal baru.
3. Kesiediaan untuk beroperasi secara jujur, terbuka, dan transparan, yang memupuk keyakinan dan kepercayaan di tempat kerja.
4. Senjata, pisau dan senjata lainnya dilarang. Jangan menyamar sebagai teroris, menyamar sebagai teroris, atau menyebarkan gagasan teroris.
5. Siaran langsung yang mempromosikan merek atau produk lain tidak diperbolehkan tanpa izin resmi dari BIGO LIVE.

Selain itu, kode etik memberlakukan batasan dan pedoman yang harus dipahami oleh pengguna bigo. Jadi, untuk mengunggah sesuatu atau komentar, pertama-tama harus mengetahui simbol-simbol yang digunakan oleh pengguna bigo. Oleh karena itu, untuk menyampaikan sesuatu atau memberikan komentar,

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.

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

Pengguna Bigo Live dibagi menjadi dua grup. Mereka yang melakukan siaran langsung dan mereka yang menonton siaran langsung. menciptakan suasana di mana orang didorong untuk menunjukkan inovasi dengan mempraktikkan ide-ide segar. akan terus menjadi lebih baik, terbuka untuk berubah, dan memberikan kesempatan kepada anggota staf untuk berkembang. Selain itu, pengguna berpikiran terbuka, tertarik, dan ingin berbagi informasi satu sama lain. Dengan keunggulan yang sangat istimewa yaitu live streaming banyak pengguna, mulai dari konten yang berbau baik atau buruk, Bigo Live juga menawarkan berbagai fungsi, seperti menerima berlian yang bisa ditukarkan di 7-Eleven. Informasi positif termasuk menunjukkan bakat dan orisinalitas dengan, misalnya, menari, menyanyi, menjadi konselor kesehatan, atau menjalankan ibadah. Meskipun demikian tidak jarang *bigo live* juga dipergunakan untuk hal-hal yang negatif, seperti konten mengenai perjudian, minuman keras, konten pornografi.⁵ Diantara banyak aplikasi yang digunakan dalam *bigo live*, *greedy* adalah yang terbanyak digunakan.

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

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

melakukan pengawasan guna melakukan tindakan terkait penggunaan aplikasi *bigo live* secara negatif. Meskipun yang disayangkan adalah kurangnya tindakan ini dilakukan oleh Komisi Perlindungan Indonesia.

Pengguna *bigo live* sampai rela berhutang 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 bermain *greedy*, dari hasil modal pinjaman online mereka untuk bermain *Greedy* dan sempat ada yang menjadi daftar pencarian orang (DPO) kabur terlilit hutang begitu besar. Pengguna yang terlilit hutang mencapai 6 milyar rupiah awalnya mereka membayar sebagian sisa hutang nya, namun sejalanannya 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*.

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

II. Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik konten *Greedy* pada aplikasi *bigo live*?

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

III. Tujuan Penelitian

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

IV. Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat pengguna mengetahui konten apa yang bias mereka buat dan yang tidak bias sebab memiliki sifat *negative* atau dilarang oleh aturan perundang-undangan.
2. KPI dan Pemerintah dapat berperan maksimal dalam pengawasan terhadap pengelola aplikasi.

V. Kerangka Konseptual

A. Peranan KPI Terhadap 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 pedoman yang berlaku untuk penggunaan simbol oleh pengguna Bigo adalah salah satu syaratnya. Oleh karena itu, untuk memposting 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. 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. Pengguna yang menggunakan nama samaran sering kali memilih nama yang menarik untuk

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

⁷<https://www.diadona.id/gadget/mengenal-bigo-live-dan-apa-yang-harus-kamu-tahu-tentang-aplikasi-live-streaming-ini-210914a.html>, diakses tanggal 13 juli 2023

menarik perhatian pemirsa. Identitas ini mencakup gambar avatar pengguna, yang dapat dibuat menggunakan gambar asli atau tiruan.

2. 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.

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, bila alat maka akan mengirim pesan teks ke artis penyiar yang sedang menyiarkan menggunakan keyboard ponsel cerdas. 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*.

7. *Topup Diamond*

Topup diamond atau bisa di sebut dengan pembelian diamond dengan menggunakan pembayaran bisa melalui *M-banking, Dana, Kartu kredit*. Tujuan pembelian diamond nya untuk *bisa mensupport official host* pada saat melakukan *live streaming*.

2. Perbedaan konten greedy yang ada di aplikasi *bigo live* dengan konten pada aplikasi lain

a. *PokerOnline*

Poker adalah permainan kartu dengan aturan dan tangan yang serupa sering (tetapi tidak selalu) diberi peringkat. Varian poker yang berbeda memiliki batas taruhan yang berbeda, jumlah taruhan, bagaimana tangan terbentuk, apakah tangan tinggi atau rendah memenangkan pot dalam konflik (dalam varian tertentu, taruhan dibagi antara tangan tinggi dan rendah), dan bagaimana kartu dibagikan. Putaran pertaruhan berakhir ketika semua orang telah merespons atau melipat taruhan sebelumnya. Pemain yang tersisa menerima taruhan mereka dan memiliki opsi untuk mengungkapkan atau menyembunyikan tangan mereka jika semua kecuali satu pemain terlipat selama putaran. Jika lebih dari satu pemain tersisa setelah ronde pertaruhan terakhir, tangan dibuka dan pot dimenangkan oleh pihak. Namun, poker online adalah poker biasa yang dimainkan secara online. Ini memungkinkan pemain untuk bermain poker online kapan saja, di mana saja tanpa harus pergi ke ruang poker atau bertemu langsung dengan lawan mereka. Dan seringkali beberapa situs web atau bandar poker menawarkannya secara online.⁸

b. *Togel Online*

Menurut *Wikipedia*, permainan togel yang dikenal dengan nama *Lotto (Toto Gelap)* dipasarkan di Singapura dan Malaysia. Karena itu, masing-masing negara tersebut memiliki nama unik, seperti *SINGAPORE POOLS* yang mengelola togel resmi negara bagian Singapura, dan *Sports Toto* yang mengelola togel terbesar Malaysia. Togel Online, di sisi lain, mengacu pada platform atau situs web yang

⁸David G. Schwartz, *Roll the Bones: The History of Gambling*, Gotham (2007), [ISBN 978-1-59240-316-5](https://doi.org/10.1002/978-1-59240-316-5)

menyediakan layanan menggambar togel online. Pemain dapat menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop atau smartphone untuk berjudi di situs togel online dengan menggunakan nomor togel tertentu. Jadi ketika seorang pemain memasukkan nomor di situs togel online mengambil nomor tersebut, pemain menerima kemenangan sesuai dengan aturan dari setiap situs togel⁹

c. *Casino Online*

Casino online Secara harfiah, presentasi dilakukan secara online dan berlangsung di kasino, kasino adalah memberi para penjudi tempat di mana mereka dapat bermain judi 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. pemain 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 casino 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. pemain dapat menentukan

⁹ <http://csitjournal.khmnmu.edu.ua/public/journals/1/slot-deposit-dana/>

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.

Judi online sangat *flexible* waktu dan di rasa lebih mudah di akses permainanya. Sebagai penjudi, masyarakat dapat bermain dengan nyaman dan kapan pun mau saat berjudi online. Ketahuilah bahwa bandar taruhan online akan selalu tersedia tanpa istirahat, 24 jam sehari.

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.¹⁰

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 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.

B. Komisi Penyiaran Indonesia

¹⁰Romli 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>.

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. KPI 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.¹¹

C. Upaya Hukum Perjudian

upaya pencegahan dan penanggulangan perjudian yang sifatnya lebih masyarakat dalam artian pendekatan-pendekatannya dilakukan dengan bantuan kerjasama dari masyarakat. Karena hanya upaya inilah yang diharapkan bagi seluruh masyarakat Indonesia mampu untuk mencegah dan menanggulangi

¹¹Elwindhi Febrian, *Tinjauan Yuridis Mengenai Pengawasan Terhadap Pedoman Perilaku Penyiaran Platfrom Media Sosial Di Indonesia*. From URL : <https://dspace.uui.ac.id> Akses 19 juni 2023,13.00

perjudian Online yang saat ini masih marak terjadi. Adapun upaya-upaya tersebut antara lain seperti upaya *Preventif* (Pencegahan) dan upaya *Represif* (Penanggulangan).

Adapun upaya-upaya tersebut antara lain seperti upaya *preventif* dan upaya represif.

a. Upaya *Preventif* (Pencegahan),

Usaha pencegahan yang bersifat *preventif* ini dimaksudkan sebagai usaha pencegahan terhadap kemungkinan timbul serta marak meluasnya perjudian dalam masyarakat, memberikan sosialisasi, mempersebar luaskan *poster*, memberi informasi melalui social media bagaimanapun juga pencegahan masih jauh lebih baik daripada mengobati. Upaya pencegahan tersebut seperti melakukan penyuluhan hukum terhadap masyarakat, membentuk tim yang melibatkan *intel cyber crime* untuk memantau tempat yang sering dijadikan sebagai tempat perjudian online, memperkuat keyakinan agama bagi setiap individu, melakukan patrol dan melakukan operasi handphone kepada masyarakat agar tidak memainkan judi online tersebut.

b. Upaya *Represif* (Penanggulangan)

Upaya penanggulangan adalah membantu upaya pemerintah dalam penanggulangan turut mengawasi perjudian pergerakan masyarakat, siap lapor pemerintah atau pihak berwajib. semua upaya ditujukan kepada seseorang melakukan perjudian agar berhenti memainkan perjudian, memberikan hukuman terhadap orang yang masih melakukan perjudian agar tidak mengulangi

perbuatannya kembali menghidupkan control masyarakat contoh karang taruna, siap lapor pemerintah atau pihak berwajib.¹²

D. ATURAN HUKUM JUDI ONLINE

Pelaku perjudian tanpa izin, dituntut hukuman penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda dua puluh lima rupiah. Sementara itu, bagi siapa saja yang menggunakan kesempatan main judi dipidana penjara paling lama empat tahun. Merujuk pada ancaman hukuman tersebut, tampak bahwa permainan judi bukan kejahatan berat atau serius. Akan tetapi, secara moral hanya bertujuan pencegahan bukan pemberantasan dan ketentuan ancaman lebih tinggi terhadap setiap orang yang memberikan kesempatan atau sarana main judi daripada pelaku judi.

Berkenaan dengan perjudian online yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik khususnya Pasal 27 ayat 2, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarluaskan dan/atau mentransmisikan/ atau memberikan akses ke informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung muatan perjudian, dipidana dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar – Pasal 45.¹³

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

¹² <https://erepo.unud.ac.id/id/eprint/10008/1/86c7c8e18250d39217ce3f8d47b8ab02.pdf>

¹³ Sumber: <https://mediaindonesia.com/opini/518548/aspek-hukum-masalah-dan-penanganan-judi-online>

berkaitan dengan putusan pengadilan, perjanjian, doktrin, dan pedoman prinsip, norma, dan peraturan perundang-undangan. Metode pendekatan yang di gunakan adalah metode pendekatan peraturan perundang-undangan.

B. Sumber bahan hukum

1. Bahan hukum primer dapat berupa, berikut ini :

- a. Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 tentang Mengatur Dan menciptakan Regulasi Dalam Penyiaran (TAMBAHAN LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 4252), (LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2002 NOMOR 139)
- b. Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- c. Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia nomor 10/P/KPI03/2012 tentang Pedoman Perilaku Penyiaran.

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 penegakan 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.