

BAB III

PENEGAKAN KPI TERHADAP KONTEN GREEDY PADA APLIKASI

BIGO LIVE

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

a. Konten Greedy Dalam Aplikasi Bigo Live Menurut Undang-Undang 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.¹

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.

¹Yulies Tiena Masriani, 2006, *Pengantar Hukum Indonesia*, cet 2, Sinar Grafika, Jakarta, h. 21.

Penyalahgunaan aplikasi Bigo Live sangat erat kaitannya dengan UU No 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 berdampingan 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 kesusilaan 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 Rp.1.000.000.000,00 (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 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.

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

Dua teori, teori kehendak dan teori pengetahuan, teori kehendak yang di maksud pelaku melakukan perbuatan itu dengan sengaja dilakukan, sedangkan teori pengetahuan yang di maksud pelaku mempertanggung

jawabkan atas perbuatan hokum perjudian. 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.²

4. Tidak adanya alasan pemaaf.

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 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

² Moeljatno, "Asas-Asas Hukum Pidana",.... h.186-187

kesalahan ini tindak pidana dan pertanggungjawaban pidana tidak dapat dipisahkan karena keduanya semakin saling bergantung satu sama lain.³

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.

³ Teguh Prasetyo, 2014, *Hukum Pidana* Edisi Revisi, Rajawali Pers, Jakarta, h.82.

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

Menurut Pasal 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 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 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”⁴
- b. Muhammad Tajri, Mengingat informasi yang ditawarkan dalam aplikasi Bigo Live, banyak sekali konten asusila dan perjudian. Dia mengklaim

⁴ 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 pornografi 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.⁵

- c. Majelis Ulama Indonesia menyatakan bahwa akan dilakukan sosialisasi ke lingkungan sekitar pondok pesantren dan lingkungan sekitar. Selain itu, langsung membahas topik maraknya konten perjudian 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

⁵ 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.⁶

- 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."⁷

⁶ 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

⁷ Rizal, *Pendapat Ahli Hukum Tetang Bigo Live*, <http://www.iklan.radarpna.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 bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk melawan konten ilegal yang terus-menerus.⁸

II. Peran dan Kewenangan Komisi Penyiaran Indonesia Dalam Pengaturan Penyiaran di Indonesia

Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) telah dibuat oleh Komisi Penyiaran Indonesia. Pedoman Perilaku Penyiaran didasarkan pada pemikiran bahwa untuk mengontrol bagaimana 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.

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

⁸ <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 Penyiaran 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 Siaran berkaitan dengan sanksi. Sanksi diberikan kepada lembaga penyiaran 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.

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, maka dapat disimpulkan bahwa :

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

menyebutkan bahwa 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 melanggar Pasal 28 ayat (1, 2, 3, dan 4) Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 02/P/KPI/03/2012 tentang Standar Program Siaran, yang menyebutkan bahwa :

- 1) 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 bahwa 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 yang 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 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.

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

Penyalahgunaan perjudian khususnya penyebaran konten Greedy dalam Aplikasi *Bigo Live* dilarang dan dapat dijerat secara khusus berdasarkan 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 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.⁹

2. Unsur “dengan sengaja dan tanpa hak”

Bagian berikut, "dapat diakses", dan elemen "informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki konten perjudian", 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 perjudian disediakan oleh komponen ini, yang bertentangan dengan Informasi dan transaksi elektronik diatur dalam UU No. 11 Tahun 2008 dan UU No. 19 Tahun 2016. Oleh karena itu, “membuat informasi/dokumen elektronik yang memiliki konten perjudian dapat diakses” 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”

⁹ 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 “membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten perjudian dapat diakses” terpenuhi.

4. Unsur “informasi 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 Pasal 27 ayat 2 maupun Pasal 45 ayat 1 UU ITE menyatakan bahwa “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau menyediakan informasi 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 Pasal 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.¹⁰

¹⁰ 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.¹¹

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-delict (*quasidelict*) dan menghasilkan pengurangan kalimat. 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.¹²

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

Hal tersebut seharusnya dimintai pertanggungjawaban pidana dengan sanksi yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (1) UU ITE menyebutkan “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi

¹¹ Moeljatno, 1993, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung jawaban dalam Hukum Pidana*, Bina Aksara, Jakarta, h.46

¹² Moeljatno, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung jawaban dalam Hukum Pidana*,... h.48”

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),