

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang hadir dalam kehidupan tentu tak bisa kita hindari. Karena seiring berkembangnya zaman, semua orang semakin mudah berpaling pada sesuatu yang bisa mempermudah mereka dalam pemenuhan kebutuhannya. Perkembangan teknologa juga ditandai dari adanya internet sebagai kependekan dari *Interconnected Network*. Yang jika diartikan sebagai sistem komunikasi yang menghubungkan komputer-komputer diseluruh dunia sehingga bisa saling berkomunikasi dan bertukar informasi. <sup>1</sup>

Allan mengatakan pada tahun 2005 jika Internet adalah kumpulan jaringan komputer yang secara fisik terhubung satu sama lain dan mampu membaca dan menguraikan berbagai komunikasi yang biasa kita sebut sebagai *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*. Protokol itu sendiri, selanjutnya didefinisikan oleh Alan sebagai spesifikasi sederhana tentang bagaimana dua atau lebih komputer bertukar informasi. <sup>2</sup>

Strauss, El-Ansary, dan juga Frost pada tahun 2003 menyebutkan yang dimaksud dengan Internet adalah keseluruhan jaringan komputer yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer – komputer yang saling terhubung dalam jaringan ini menyimpan dan juga memiliki beberapa file yang

---

<sup>1</sup> Tim educom, *Pengenalan internet*, ( Tangerang, Loka Aksara,2019) hlm 1.

<sup>2</sup> DosenIT.com,*Pengertian internet menurut para ahli*, Diakses pada 9 Maret 2022, <https://dosenit.com/jaringan-komputer/internet/pengertian-internet-menurut-ahli>

bisa diakses serta digunakan, , sebagai contoh halaman web, dan juga data lainnya yang bisa digunakan serta diakses oleh berbagai komputer yang saling terhubung dengan Internet. <sup>3</sup>

Media sosial menjadi salah satu bentuk nyata dari pengaruh perkembangan teknologi dan internet. Media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Media sosial memberikan kemudahan bagi pengguna untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.<sup>4</sup> Tentunya dengan fasilitas yang ditawarkan, masyarakat memiliki kebutuhan media sosial yang lebih besar dibandingkan media tradisional. Kemudahan yang dimaksud adalah media sosial tidak dibatasi oleh tempat dan waktu, artinya siapa saja dapat menggunakan media sosial kapan saja, di mana saja, selama memiliki akses internet. <sup>5</sup> Dengan semakin tingginya minat masyarakat terhadap media sosial, maka masyarakat akan semakin tergantung dengan media sosial, dan hal ini akan mempengaruhi kehidupan mereka sehari-hari.<sup>6</sup>

Indonesia baru-baru ini dibanjiri aplikasi live di media sosial, antara lain *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Aplikasi langsung memberi pengguna media sosial banyak ruang dan momen untuk melihat langsung aktivitas teman media sosial lainnya. Mirip dengan *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter*, *Bigo* juga telah merilis aplikasi live streaming yang bisa berinteraksi secara langsung. Namanya *Bigo Live Broadcasting*. Bahkan jika mereka belum pernah

---

<sup>3</sup> *Ibid*

<sup>4</sup> Eni Maryani, *Media dan Perubahan Sosial*, (Jakarta: Rosda, 2011) hlm 17.

<sup>55</sup> *Ibid*. hlm 21

<sup>6</sup> Soetandyo Wignjosoebroto, *Pergeseran dalam kajian kajian social dan hukum*, (Bandung, Setara Press ,2013) hlm 45.

mengikuti satu sama lain sebelumnya, siapa pun bisa melihat keuntungan dari video langsung ini. Aplikasi *Bigo Live* saat ini menjadi aplikasi populer di Indonesia yang diperkenalkan oleh anak muda.<sup>7</sup>

*Bigo Live* merupakan aplikasi berbasis Android yang menggunakan iOS dan saat ini sedang digemari oleh para pengguna khususnya dari Indonesia. Dari uraian tersebut, *Bigo Live* digunakan untuk menyiarkan kegiatan sehari-hari para anchor (penyiar) kepada anggota *Bigo Live* lainnya. Di halaman beranda, Anda akan melihat berbagai penyiar *Bigo Live* yang bisa Anda tonton siarannya<sup>8</sup>. Setelah masuk, Anda akan bisa melihat penyiar beraksi dan berinteraksi dengan pengunjung, dan Anda bisa mengirim pesan atau mengirim hadiah ke penyiar favorit Anda. Namun sayangnya, pembawa acara ini muncul dengan pakaian seksi yang seolah-olah menunjukkan vitalitas mereka kepada publik.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Menit info.com, *Tentang Bigo Live dan Cara Menggunakannya*, diakses pada 3 Maret 2022 Pukul 12:56 WIB, “<http://www.menitinfo.com/2016/09/tentang-bigo-live-dan-cara-menggunakan.html?m=1>.”

<sup>8</sup> David Le, “*All About Bigo Live*”, diakses pada 9 Maret 2022, <http://www.Bigo.Sg/About.Html>

<sup>9</sup> Tribun News “*Mengapa Wanita Rela Umbar Aurat di Bigo Live? Ternyata ini Imbalannya*”, diakses pada 10 Maret 2022, <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2016/08/27/mengapa-wanita-rela-umbar-aurat-di-bigo-live-ternyata-ini-imbalannya>

Alasan mengapa aplikasi *Bigo Live* berkembang pesat dan diminati oleh kaum muda sebagai berikut :<sup>10</sup>

- a. *Bigo Live* semakin populer, semakin banyak uang, ini adalah salah satu keunggulan aplikasi ini untuk mendapatkan uang tunai dari hasil siaran langsung, semakin banyak orang datang ke saluran *Broadcasting* dan memberikan *Gift* (istilah untuk memberi dengan ikon Hadiah). Lalu ada lebih banyak Bean yang bisa ditukar dengan uang tunai. Fitur monetisasi Beans ini membuat banyak streamer rela melakukan banyak hal unik bahkan tidak senonoh. Banyak wanita melakukan tarian atau adegan dengan unsur erotis untuk mendapatkan Bean, dan jika kacang menumpuk banyak, bisa ditukar dengan uang. Salah satu keunggulan *Bigo Live* dibandingkan media sosial sejenis adalah fitur berbayarnya. Dengan fitur ini, jika Anda memiliki review yang bagus, Anda bisa mendapatkan bean yang bisa ditukarkan dengan uang tunai, dengan minimal penarikan 6.700 diamond atau setara dengan Rp.2.000.000. *Bigo Live* bisa menggunakan Google Wallet untuk membeli Bean. Untuk 1 USD (satu dolar AS) atau setara dengan 13.000 rupiah, pengguna bisa mendapatkan 42 berlian, tentu saja hanya seminggu sekali berdasarkan aturan penarikan.
- b. Gamifikasi  
Aplikasi *Bigo Live* selain mengandalkan jumlah *viewer* dan *followers*, *Bigo Live* juga memiliki sistem rating. Broadcaster dengan akun baru langsung naik ke level 1. Levelnya bisa lebih tinggi ketika pengguna siaran ditonton oleh banyak orang dan mendapat umpan balik dari penonton. Kalau namanya *Bigo Live* adalah gamifikasi atau buat aplikasi ini seperti game yang pada dasarnya bukan game, dengan sistem level. Karena itu, media sosial ini bisa dengan cepat menjadi terkenal, bahkan dalam 20 aplikasi gratis terpopuler.
- c. Feedback Langsung  
Saat pengguna melakukan siaran langsung, pengguna bisa langsung melihat komentar dari pemirsa. Komentar diberikan melalui obrolan atau *Gift* dalam bentuk bean. Karena apresiasi penonton, terlihat jika pembawa acara selalu memberikan hal-hal kreatif, dan selalu ada materi siaran. *Bigo Live* adalah kombinasi dari fitur live seperti TV.
- d. Sangat mudah untuk melihat siapa yang menonton. Aplikasi ini digunakan untuk mengalirkan aktivitas Anda sendiri melalui kamera smartphone dan bisa ditonton secara bersamaan oleh pengguna *Bigo Live* lainnya. Selain bisa melihat komentar secara langsung, streamer juga bisa mencari informasi tentang penggemar setianya, karena setiap tampilan profil audiens setianya akan muncul di profil.

---

<sup>10</sup> Asheila Fahira A. Assagaf, Skripsi: *Tindak Pidana Penyalahgunaan Aplikasi Bigo Live Terhadap Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*, Program Studi Ilmu Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020, hlm 3.



- e. Adanya fitur ini merupakan aplikasi yang dirancang untuk mempublikasikan bakat, hobi, kebiasaan/rutinitas, dan motivasi tertentu secara langsung atau biasa disebut online, langsung terlihat oleh pengguna *Bigo Live*. Wajar untuk mengatakan jika aplikasi ini membantu mengungkapkan bakat terpendam dalam diri kita melalui aplikasi ini dan ditonton oleh semua pengguna *Bigo Live*. Hal-hal tersebut akan membuat kehadiran kita semakin terlihat di media sosial.

Kementerian Komunikasi dan Informatika atau disingkat dengan Kominfo telah banyak menemukan dan melakukan pemblokiran 2334 konten negatif dalam 11 aplikasi live chat pada tahun 2018. Salah satunya aplikasi yang diblokir kominfo ialah *Bigo Live*.<sup>11</sup> Setelah dilakukan pemblokiran dibuka kembali atas beberapa persyaratan dan dengan harapan bisa digunakan sebagai tempat untuk kreativitas dan menciptakan konten-konten positif<sup>12</sup> namun pada faktanya masih banyak penyalahgunaan dimana dibuat oleh pengguna aplikasi *Bigo Live* itu sendiri.

Bentuk penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live* tersebut diwujudkan dalam kasus seorang selebgram wanita berinisial KH yang ditangkap saat *live show* adegan pornografi di sebuah kafe. Dalam kasus yang terjadi pada Selasa, 1 Maret 2022, ditetapkan dua tersangka, KH dan agennya berinisial BA. Selebgram KH, 30 tahun, ditangkap Polres Pasuruan usai melakukan *live show* di aplikasi online di kamar mandi warnet di kawasan Bulukandang, Kecamatan Purigan, Kabupaten Pasuruan. Kasat Reskrim Polsek Pasuruan, AKP Adhi Putranto Utomo mengatakan, tersangka KH mendapat keuntungan hingga Rp

---

<sup>11</sup>Kominfo.go.id, *Kominfo Blokir 2.334 Konten Negatif dalam Aplikasi Live Chat*, diakses pada 10 Maret 2022, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/16198/siaran-pers-no-31hmkominfo022019-tentang-kominfo-blokir-2334-konten-negatif-dalam-aplikasi-live-chat/0/>.

<sup>12</sup>Liputan 6.com, *Aplikasi Bigo libe akan berfungsi normal kembali*, Diakses pada 10 Maret 2022, <https://www.liputan6.com/teknoread/2824280/bigo-live-segera-berfungsi-normal-kembali>,

20 juta sebulan dari hasil live bugil tersebut. KH melakukan adegan erotis sembari menunggu respon dari penonton, berupa pembagian hadiah berupa koin, yakni 3.000 rupiah per koin. Selain KH, polisi turut menangkap BA (26), sang agen yang berperan merekrut penyiar dan mendapatkan gaji dari bagi hasil dengan para penyiar dan sejumlah barang bukti yang diamankan dari tersangka KH, di antaranya 2 buah vibrator alias mainan seks, 5 topeng, 1 helai celana dalam, dan pelumas olive oil. Kemudian ada juga 10 set kostum, 1 set lampu ring light, tiga smartphone, dan 1 buku rekening BCA sekaligus kartu ATM-nya. Sedangkan dari tersangka “BA” berhasil diamankan 1 buku rekening Bank BCA beserta kartu ATM Bank BCA, dan 1 unit Smartphone.<sup>13</sup>

★ Kasus penangkapan dua orang pelaku yang berperan sebagai penyiar dan juga agen diatas membuktikan semakin berkembangnya bentuk penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live* jika dibandingkan dengan kasus kasus yang sebelumnya pernah terjadi, dimana pada kasus sebelumnya hanya ada penangkapan pelaku *broadcaster* (penyiar) tanpa adanya agen sebagai penampung *broadcaster* (Penyiar) dan hal ini menandakan adanya bentuk penyertaan dalam sebuah tindak pidana sebagaimana tercantum didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 55 ayat 1 :

---

<sup>13</sup> Pikiran rakyat.com. *Fakta selebgram KH ditangkap polisi kasus live show bugil di café pasuruan*, diakses pada 5 Maret 2022, <https://prfmnews.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-133869168/6-fakta-selebgram-kh-yang-ditangkap-polisi-kasus-live-show-bugil-di-cafe-pasuruan>.

Pasal 55 ayat (1) seseorang Dipidana sebagai pelaku tindak pidana:<sup>14</sup>

1. Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan;
2. Mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.

Selain adanya penyertaan dalam sebuah tindak pidana juga terdapat pemuatan unsur-unsur pornografi sebagaimana yang tercantum didalam UU No. 44 Tahun 2008 pasal 1 angka 1:

“Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum yang membuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.”<sup>15</sup> Tentunya perbuatan tersebut melanggar pasal 8 Undang-Undang nomor 44 tahun 2008 yang berbunyi:

“Setiap orang dilarang dengan sengaja atau atas persetujuan dirinya menjadi objek atau model yang mengandung muatan pornografi.”<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Pasal 55 ayat 1 Kitan Undang-Undang hukum pidana

<sup>15</sup> Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 44 tahun 2008 tentang pornografi.

<sup>16</sup> Pasal 8 Undang-Undang Nomor 44 tahun 2008 tentang pornografi.

Media yang digunakan dari kasus diatas ialah media elektronik maka juga melanggar pasal 27 ayat (1) UU RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE. Yakni sebagai berikut: Pasal 27 ayat (1):

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat bisa diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.”<sup>17</sup>

Banyaknya permasalahan dan perkembangan kasus penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live* yang semula hanya melibatkan *broadcaster* (Penyiar) sebagai pelaku, kini bertambah dengan adanya agen sebagai tempat penampungan *broadcaster* (Penyiar) untuk melakukan *live* yang mengandung unsur pornografi sebagai bentuk penyertaan dalam sebuah tindak pidana, dan dalam hal ini pemilik aplikasi *Bigo Live* sebagai aplikasi yang digunakan untuk melakukan sebuah perbuatan pidana apakah juga bisa dikategorikan sebagai penyertaan sehingga bisa diminta pertanggungjawaban pidana, hal ini lah yang kemudian membuat penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam terkait bagaimana penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live* dari sudut pandang hukum pidana dengan judul **“Kajian Yuridis Terhadap Penyertaan dalam Penyalahgunaan Aplikasi *Bigo Live* Sebagai Media Pornografi”**.

---

<sup>17</sup> Pasal 27 ayat (1) UU RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE.



## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan peneliti bahas ialah

1. Apakah Ada Unsur Penyertaan oleh Agen dan Pemilik Aplikasi dalam Penyalahgunaan Aplikasi *Bigo Live* Sebagai Media Pornografi?
2. Apakah Agen dan Pemilik Aplikasi Bisa Dimintai Pertanggungjawaban Pidana dalam Penyalahgunaan Aplikasi *Bigo Live* Sebagai Media Pornografi?

## 1.3. Tujuan Penelitian

★ Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin penulis dapatkan ialah

1. Mengetahui dan Menganalisis apakah ada Unsur Penyertaan oleh Agen dan Pemilik Aplikasi dalam Penyalahgunaan Aplikasi *Bigo Live* Sebagai Media Pornografi.
2. Mengetahui dan Menganalisis Bagaimana Bentuk Pertanggungjawaban Pidana Oleh Agen Dan Pemilik Aplikasi dalam Penyalahgunaan Aplikasi *Bigo Live* Sebagai Media Pornografi.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan rujukan untuk para pembaca tentang bagaimana ketentuan hukum mengatur terkait penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live* sebagai media pornografi dan bagaimana sanksi yang bisa diterapkan bagi pelaku, serta menambah referensi dan literatur yang bisa digunakan untuk melakukan kajian hukum dan penelitian ilmiah dibidang hukum.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi kalangan pelajar, mahasiswa dan akademisi lainnya. Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran dan memberikan masukan bagi masyarakat pada umumnya tentang bagaimana ketentuan hukum mengatur terkait penyalahgunaan aplikasi *Bigo Live* sebagai media pornografi dan bagaimana sanksi yang bisa diterapkan bagi pelaku.