

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Lazim dikatakan bahwa saat ini merupakan era modern, yaitu era di mana banyak penggunaan di ciptakan kemajuan teknologi dan komunikasi yang canggih yang awal mula hanya berbasis alat komunikasi berupa pesawat telepon menjadi telepon seluler. Telepon seluler saat ini sudah dapat dinikmati dengan segala kecanggihannya, Sehingga dengan adanya telepon seluler saat ini membuat lebih modern dalam gaya berfikir. Cara berfikir masyarakat modern sangat berbeda dengan masyarakat dahulu, cara berfikirnya lebih rasional, meningkatkan konektivitas, baik jarak dekat maupun jarak jauh, dan mengurangi jumlah waktu dimana awalnya tidak bisa berkomunikasi dengan orang lain. Dahulu manusia perlu hadir secara fisik dengan seseorang di era pra-telepon seluler, tetapi hari ini manusia dapat berbicara dengan seseorang dimana saja dengan biaya yang murah. Dikarenakan kecanggihan alat komunikasi di era modern tersebut maka dapat diciptakan konten yang menyenangkan dalam berbagai media dan masyarakat dapat menikmati kemajuan teknologi.

Dari Tahun keTahun kemajuan telepon semakin pesat. Telepon seluler hanya dapat di gunakan untuk berbicara dan mengirim pesan tertulis. Sekarang telepon seluler berkembang menjadi fenomena sosial bagi kehidupan, Telepon seluler menjadi salah satu kebutuhan yang menuntut dicukupi atau terpenuhi, karena saat ini informasi selalu di terbitkan melalui

Telepon seluler baik lewat media sosial, *Sending Mesege Service*, internet, dan *live streaming*.

Didorong oleh kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dan mencari informasi semakin kompleks dan meningkat, maka sekarang telepon seluler haruslah bisa dapat digunakan untuk mengakses internet, untuk menunjang kegiatannya dan pemenuhan kehidupannya dan memecahkan masalah-masalah sosial. Masyarakat juga menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan manusia lain bisa agar terjalin dengan baik. Maka, setiap orang yang hidup selalu butuh informasi untuk mengetahui perkembangan yang terjadi, Masyarakat yang kurang akan informasi maka akan ketinggalan, dikarenakan informasi yang sangat cepat tidak sedikit orang bila tidak mendapat informasi banyak merasa kurang *up to date*<sup>1</sup>.

Menindak lanjuti di butuhnya telepon seluler bagi seluruh elemen masyarakat, para ilmuan teknologi membuat perkembangan teknologi untuk memfasilitasi adanya informasi yang tepat dan teraktual. Sekarang pada telepon seluler telah di terbitkan sistem *Android OS* yang sangat canggih dan mutakhir dalam menghegemoni masyarakat untuk menggunakannya. Didalam kecanggihan teknologi baru ini membuat fasilitas dalam mengakses informasi melalui media elektronik semakin mudah. Sistem *Android OS* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*<sup>2</sup>. *Android*

---

<sup>1</sup> Up to date : up (utama, mengutamakan) to date (ke tanggal sekarang, masa kini)  
So intinya mengikutin Hal. Hal. yang terkini

<sup>2</sup> *Linux* adalah nama yang diberikan kepada [sistem operasi](#) komputer [bertipe Unix](#). *Linux* merupakan salah satu contoh hasil pengembangan [perangkat lunak bebas](#) dan [sumber terbuka](#) utama. Seperti perangkat lunak bebas dan sumber terbuka lainnya pada umumnya, [kode sumber](#) *Linux* dapat dimodifikasi, digunakan dan didistribusikan kembali secara bebas oleh siapa saja. Nama "*Linux*" berasal dari nama pembuatnya, yang diperkenalkan tahun 1991 oleh [Linus Torvalds](#). Sistemnya, [peralatan sistem](#) dan [pustakanya](#) umumnya berasal dari [sistem operasi GNU](#), yang diumumkan tahun 1983 oleh [Richard Stallman](#). Kontribusi GNU adalah dasar dari munculnya [nama alternatif GNU/Linux](#). <https://id.wikipedia.org/wiki/Linux>, diakses 7 Januari 2018

menyediakan *platform*<sup>3</sup> terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak ataupun sesuai kebutuhan pengguna. Selanjutnya, untuk mengembangkan *Android*, Pada saat perilis perdana *Android*, 5 November 2007 *Android (Operating System)* telah banyak memukau para pengguna telepon pintar dunia. Bahkan sebuah hasil riset yang di lakukan oleh *CANALYS* mengatakan bahwa *Android* kini menjadi *platform mobile* terpopuler di pasar ponsel pintar Amerika Serikat mengalahkan *Blackberry* dan *iPhone*<sup>4</sup>.

Dari sistem *Android* tersebut dapat di berikan aplikasi–aplikasi yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna Telepon seluler. Semua aplikasi yang kita inginkan dapat unduh melalui fitur yang di sediakan oleh sistem *Android* dan lebih menariknya lagi semua Aplikasi yang di inginkan bisa di dapatkan hanya dengan hanya mengunduh/*download* saja, sehingga masyarakat semakin kecanduan memperbaharui aplikasi-aplikasi yang terbaru.

Aplikasi yang terbaru di kalangan masyarakat saat ini ialah penggunaan media sosial di dalam *telepon seluler Android*. Media sosial adalah suatu bentuk aplikasi yang di buat dari berbagai pengembangan perusahaan yang berbeda dan dengan pencipta yang berbeda, yang terus ada suatu pembaharuan dari media sosial itu atau bisa disebut Medsos, media sosial rata-rata di gunakan oleh masyarakat umum yang ada di negara

---

<sup>3</sup> *Platform* adalah unsur yang penting dalam [pengembangan perangkat lunak](#). Platform mungkin dapat didefinisikan secara sederhana sebagai tempat untuk menjalankan perangkat lunak. Penyelenggara platform menyediakan [pengembang perangkat lunak](#) dengan kesepakatan serangkaian kode logika yang akan berjalan secara konsisten sepanjang platform ini berjalan di atas platform yang lainnya. Kode logika ini mencakup [bytecode](#), [kode sumber](#), dan [kode mesin](#). Dengan demikian, pelaksanaan program tidak dibatasi oleh jenis sistem operasi yang tersedia. Platform telah menggantikan sebagian besar bahasa mesin independen

<sup>4</sup> *iPhone* adalah jajaran [telepon pintar](#) yang dirancang dan dipasarkan oleh [Apple Inc.](#) iPhone menggunakan sistem operasi telepon genggam [iOS](#) Apple yang dikenal dengan nama "iPhone OS". Diakses [https://id.wikipedia.org/wiki/IPhone\\_tanggal\\_7\\_Januari\\_2018](https://id.wikipedia.org/wiki/IPhone_tanggal_7_Januari_2018).

*BlackBerry* adalah [telepon seluler](#) yang memiliki kemampuan layanan [push e-mail](#), [telepon](#), [sms](#), menjelajah internet, *BlackBerry Messenger* (BBM), dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya. Penggunaan [gawai](#) canggih ini begitu fenomenal belakangan ini, sampai menjadi suatu kebutuhan untuk *fashion*. BlackBerry pertama kali diperkenalkan pada tahun 1999 oleh perusahaan [Kanada, BlackBerry](#). Kemampuannya menyampaikan informasi melalui jaringan data nirkabel dari layanan perusahaan telepon genggam hingga mengejutkan dunia. Diakses [https://id.wikipedia.org/wiki/BlackBerry\\_tanggal\\_7\\_Januari\\_2018](https://id.wikipedia.org/wiki/BlackBerry_tanggal_7_Januari_2018).

Google dan Sejarah *Android* dalam <http://anwarsani.ilearning.me/s1501d-2/po-7/62-2/> diakses 6 Januari 2018

Indonesia ini, media sosial ini mayoritas di gunakan oleh kalangan remaja dan dewasa. Selain digunakan oleh para kaum dewasa, anak-anak juga menggunakan media sosial, mereka juga tidak ketinggalan kemajuan teknologi informasi untuk menggunakan media sosial. Media sosial memiliki fungsi menghubungkan orang yang berada di bumi, bukan hanya orang Indonesia berhubungan dengan orang Indonesia saja tetapi juga terjadi antar orang Indonesia dengan orang luar negeri.

Media sosial ini rata-rata cara kerjanya adalah dalam bentuk pengiriman pesan dari orang 1 ke orang yang lain dan tanpa di batasi ruang dan waktu, dengan kata lain saling berinteraksi dan bersosialisasi secara online. Dan dalam menggunakan media sosial ini di butuhkan yang namanya kouta(sejenis pulsa), kalau kouta itu habis maka media sosial tersebut tidak bisa di gunakan untuk berhubungan.<sup>5</sup> Adapun media sosial yang terkenal saat ini adalah: *Facebook, Instagram, Twitter, Path, BlackBerry Mesengger, Whatsapp Mesengger, Line.*<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Gouzali saydam, *Sistem Telekomunikasi di Indonesia, (2006;ALFABETA Badung). Hal. .11*

<sup>6</sup> **Facebook** adalah sebuah [layanan jejaring sosial](#). Hingga September 2012, Facebook memiliki lebih dari [satu miliar](#) pengguna aktif, lebih dari separuhnya menggunakan [telepon genggam](#). Pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Setelah itu, pengguna dapat membuat [profil pribadi](#), menambahkan pengguna lain sebagai [teman](#), dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya. Selain itu, pengguna dapat bergabung dengan grup pengguna dengan ketertarikan yang sama, diurutkan berdasarkan tempat kerja, sekolah atau perguruan tinggi, atau ciri khas lainnya, dan mengelompokkan teman-teman mereka ke dalam daftar seperti "Rekan Kerja" atau "Teman Dekat".

**Instagram** adalah sebuah [aplikasi berbagi foto](#) dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan [filter](#) digital, dan membagikannya ke berbagai layanan [jejaring sosial](#), termasuk milik Instagram sendiri.

**Twitter** adalah [layanan jejaring sosial](#) dan [mikroblog daring](#) yang memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks hingga 140 [karakter](#), yang dikenal dengan sebutan kicauan (*tweet*). Di Twitter, pengguna tak terdaftar hanya bisa membaca kicauan, sedangkan pengguna terdaftar bisa menulis kicauan melalui [antarmuka](#) situs web, pesan singkat (SMS), atau melalui berbagai [aplikasi](#) untuk [perangkat seluler](#).

**Path** adalah sebuah aplikasi [jejaring sosial](#) pada telepon pintar yang memungkinkan pengguna untuk [berbagi gambar](#) dan juga pesan. Penggunaan dari Path ditargetkan untuk menjadi tempat tersendiri untuk pengguna berbagi dengan keluarga dan teman-teman terdekat.

**BlackBerry Messenger**, disingkat BBM, adalah [aplikasi pengirim pesan instan](#) yang disediakan untuk para pengguna perangkat [BlackBerry](#). Aplikasi ini mengadopsi kemampuan fitur atau aktivitas yang populer di kalangan pengguna perangkat telepon genggam.

**WhatsApp Messenger** atau WhatsApp saja adalah [aplikasi](#) pesan untuk [smartphone](#) dengan basic mirip [BlackBerry Messenger](#). WhatsApp Messenger merupakan [aplikasi](#) pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar [pesan](#) tanpa biaya [SMS](#), karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet yang sama untuk [email](#), browsing web, dan lain-lain.

Beberapa aplikasi sering digunakan oleh masyarakat untuk melangsungkan komunikasi mereka yang terpisah jarak untuk bertemu, mendapatkan informasi dan menumbuhkan *ukhuwah islamiyah*. Dalam beberapa aplikasi media sosial diatas menawarkan tersebut memiliki fitur-fitur unggulan yang di tawarkan sehingga membuat masyarakat tertarik pada aplikasi-aplikasi tersebut.

Setelah maraknya penggunaan aplikasi media sosial di masyarakat sekarang terlihat masyarakat sangat meminati dan menikmati aplikasi-aplikasi media sosial. Maka perusahaan besar teknologi diluar negeri berlomba-lomba mengeluarkan macam-macam aplikasi yang lebih berbeda dari aplikasi media sosial yang telah diapaparkan diatas, salah satunya yaitu *Bigo Live*

*Bigo live* merupakan jejaring sosial yang diresmikan 16 Juni 2010. *Bigo live* merupakan suatu turunan dari sistem *android*, dan aplikasi *Broadcast* dalam bentuk video *Live streaming* yang di khususkan untuk pengguna telepon pintar *android* dan *ios*. Pengguna aplikasi ini pengguna dapat bertanya apapun kepada pengguna lain dengan menggunakan identitas maupun tanpa identitas atau Anonim, Sama seperti jejaring sosial yang trend lain seperti *facebook*, *twitter* dsb, disini ada sistem follow/following (mengikuti), dengan kita mengikuti kita dapat melakukan *livetreaming* bersama, beradu *livestreaming* dengan menentukan siapa yang yang paling banyak mendapatkan *Gift*, dan mendapatkan pemberitahuan ketika melakukan siaran langsung.

Bukan hanya mengandalkan jumlah *viewers* dan *followers*. *Bigo live* juga mempunyai system leveling. Broadcaster yang baru mempunyai akun sudah pasti memasuki level 1. Begitu sebuah siaran, ditonton banyak orang, maka mendapatkan

---

**LINE** adalah sebuah aplikasi [pengirim pesan instan](#) gratis yang dapat digunakan pada berbagai *platform* seperti [telepon cerdas](#), [tablet](#), dan [komputer](#). LINE difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna LINE dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dan lain lain. <https://id.wikipedia.org/wiki/> diakses 01/12/18

*fallback* dari pengguna yang lain sehingga levelnya bisa semakin tinggi, Menyerupai seperti *game* MMORPG<sup>7</sup> menggunakan *leveling*. Jika diistilahkan yang dilakukan *Bigo live* adalah gamifikasi atau meng-*game*-kan sesuatu yang yang pada dasarnya bukan game. Karena itu lah, *media social* ini bisa menggelembung cukup cepat hingga ke permukaan, bahkan masuk 20 besar aplikasi gratis terpopuler.<sup>8</sup>

Berbeda dengan *website* tanya jawab lain seperti aplikasi lain yang hanya bisa untuk tanya jawab saja, *Bigo live* lebih [ditujukan kepada remaja](#), dan pertanyaan-pertanyaan yang ada di *website* ini lebih bersifat pribadi. Sampai saat ini, *Bigo live* sudah memiliki 112 juta pengguna terdaftar di seluruh dunia. Satu faktor utamanya adalah dirahasiakannya nama pengguna yang mengajukan pertanyaan. Faktor ini, ditambah dengan populernya media sosial di Asia Tenggara termasuk Indonesia, menjadikan *website* ini tempat yang dianggap cocok untuk menanyakan hal pribadi kepada orang lain, atau membuka diri kepada orang lain. Meskipun demikian, pengguna sebenarnya bisa tetap mengungkap identitas mereka ketika hendak bertanya.

Salah satu keistimewaan dari aplikasi ini adalah mendapatkan uang cash dari hasil *Broadcasting* secara *Live*, semakin banyak yang datang ke chanel *Broadcast* dan memberikan *Gift* ( istilah pemberian hadiah dengan icon). Maka, Semakin banyak orang yang memberikan *Gift* kepada kita maka *Bean* (istilah dalam aplikasi yang isinya adalah coin yang di dapat dalam *Gift*) kita semakin banyak dan *Bean* ini dapat di tukarkan menjadi uang cash.

---

<sup>7</sup> MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*) artinya permainan peran daring multipemain masif adalah [permainan peran komputer](#) (RPG) yang dapat diakses oleh banyak pemain secara massal untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui sambungan [Internet](#) dan [LAN](#).

<sup>8</sup> Arizal firmansyah. Fenomena chatting seksidi bigo live diakses <http://www.reyarifin.com/2016/10/parah-fenomena-chatting-seksi-di-bigo.html> pada tahun 2017

Dengan adanya fitur penukaran *Bean* menjadi uang cash inilah yang menyebabkan banyak para *Broadcaster* melakukan hal-hal yang unik bahkan tidak senonoh tidak sedikit melakukan tarian atau adegan atau hal-hal yang mengandung unsur Pornografi agar mendapatkan *Bean*, apabila *Bean* sudah terkumpul banyak maka di tukarkan menjadi uang. Dengan fitur ini, *Bean* bisa didapat jika ada feedback yang positif (semacam LIKE). Berdasarkan kurs *bigo live*, *Bean* bisa ditukarkan dengan 1 dolar AS, *Bean* tersebut bias ditukarkan jika jumlahnya sudah mencapai 6.700. berdasarkan peraturan, pengguna bias menarik tunai seminggu sekali<sup>9</sup>.

Namun, sejak di luncurkan aplikasi ini mendapat peningkatan dalam penggemarnya awalnya hanya 10 Juta pengguna di awal Tahun 2010 dan data di Tahun 2016 mencapai 112 juta pengguna di seluruh dunia. Sejak bulan maret 2016 *Bigo live* dapat digunakan hal positif sesuai penjelasan diatas. Namun, pada kenyataanya aplikasi ini kalah *Broadcaster* dengan para wanita untuk menampilkan kemolekan dan kecantikan tubuh serta wajahnya. Sebagian orang menggunakan aplikasi *Bigo live* untuk mengunggah video-video yang bermuatan pornografi. Seperti contoh menggunakan pakian-pakian minim yang mengundang hasrat,mpengguna melakukan goyangan-goyangan erotis, dan menampilkan kegiatan dalam diskotik yngmelakukan asusila.<sup>10</sup>

Dalam pengguna *bigo* ada berbagai orang dan bermacam macam dan berbagai macam tujuan mereka. dalam akun pengguna *Bigo live* yang sudah mencapai level tertinggi. Banyak permasalahan mengganjal dari penggunaan aplikasi ini seperti saling *banned* (blokir) akun satu dengan akun yang lain karena dalam sistem aplikasi ini yang level lebih tinggi bisa mengawasi level di bawahnya, sehingga dengan mudah

---

<sup>9</sup> Ulasan google playstore dan wikipedia 2017

<sup>10</sup> Arizal firmansyah. Fenomena chatting seksi bigo live. Diakses dalam <http://www.reyarifin.com/2016/10/parah-fenomena-chatting-seksi-di-bigo.html>

melaporakn ke Polisi Bigo untuk *Banned* akun lain. Karena pengguna yang sudah memiliki level tinggi akan tidak terlihat bila melihat *livestreaming* orang lain. Sehingga lebih mudah pemilik akun tinggi berbuat seenaknya kepada akun akun yang level di bawahnya<sup>11</sup>.

Selain itu, hal lain yang banyak di muat dalam aplikasi ini adalah pengguna melakukan siaran langsung dengan menggunakan gerakan, suara dan menunjukan bagian tubuh yang mengandung unsur Pornografi untuk mengundang followers, untuk mendapatkan *Bean* dari penonton. Tidak lepas dari itu ada juga dalam penggunaan aplikasi ini selalu membuat *Room* (Grup) yang didalamnya pembuat grup *livestreaming* yang di sebut *host* bisa melihat pengguna lain yang masuk dalam *Roomnya*. Pengguna di situ menawarkan kecantikan tubuhnya utuk memikat pengunjung grup miliknya lalu *host* menawarkan jasa penitipan pembuatan anak melalui rahimnya kepada pengunjung laki-laki di dalam *Roomnya*.<sup>12</sup>

Lain grup lain tujuanya, ada grup yang sangat positif dalam kehidupan, didalam *Room* itu terdapat beberapa laki-laki dewasa yang berbeda daerah, ada yang di Indonesai, ada juga warga negara Indonesia yang merantau di luar negeri, di dalam grup tersebut mereka bertukar pengalaman, saling berkeluh kesah dan sehingga berada dalam grup ini merasa menemukan keluarga baru. Dalam grup tersebut sering melakukan diskusi berbagai hal dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini.<sup>13</sup>

Dari paparan diatas terkait penggunaan aplikasi media sosial yaitu *Bigo live* untuk menyiarkan konten yang bermuatan pornografi sehingga menimbulkan kegelisahan

---

<sup>11</sup> Hasil pengamatan melalui aplikasi bigo Live.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> *Ibid.*

intelektual dan kegelisahan sosial. Maka dengan dengan mempertimbangkan peraturan perundang-undangan yang ada tepatnya pada UU ITE, dan kita sebagai umat islam dalam menyikapi perkembangan aplikasi ini sesuai Hukum Islam, maka disini mengambil judul

**“Penggunaan Aplikasi *Bigo live* Dalam Perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Hukum Islam”.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berpijak pada latar belakang masalah yang telah penulis paparkan diatas, maka pembatasan objek bahasan dalam proposal skripsi ini perlu dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan pembahasan agar terfokus pada permasalahan yang diangkat. Untuk itu secara umum objek bahasan atau permasalahan tersebut dapat penulis rumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana Sistem Aplikasi *Bigo Live*?
- 2) Bagaimana Penggunaan Aplikasi *Bigo live* di Indonesia dari Perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berlaku?
- 3) Bagaimana pandangan Hukum Islam tentang penggunaan Aplikasi *Bigo Live*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari peneliti ini yaitu:

- 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana pengoperasian sistem Aplikasi *Bigo Live*.
- 2) Untuk mengetahui tinjauan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik terhadap Penggunaan Aplikasi *Bigo Live*.
- 3) Untuk mengetahui pandangan Hukum Islam tentang penggunaan Aplikasi *Bigo Live*.

## **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

### **1. Kegunaan Hasil Penelitian Secara Teoritis**

Dengan penelitian ini maka diharapkan hasil yang dicapai dapat digunakan sebagai tambahan wawasan atau khazanah ilmiah yang dapat digunakan sebagai referensi

bagi penelitian berikutnya, terutama terkait dengan “Aplikasi *Bigo live* Dalam Perspektif Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dan Hukum Islam”.

## 2. Kegunaan Hasil Penelitian Secara Praktis

Dalam penelitian ini di harapkan kepada pengguna media sosial khususnya pada Pengguna *Bigo live* agar memahami cara berperilaku dalam melakukan *Live Streaming* agar tidak melanggar Peraturan-peraturan yang berlaku yang di atur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Hukum Islam, sehingga kita Ketika bermedia sosial tidak menampilkan penampilan yang mengandung unsur pornografi dan Asusila.

## E. Penelitian Terdahulu

Dari literatur yang penulis telaah, terdapat beberapa karya tulis mengenai Aplikasi media sosial hanya beberapa yang melakukan penelitian terkait Aplikasi media sosial dalam bentuk Karya Tulis Ilmiah, antara lain adalah;

Dalam karya tulis ilmiah yang di buat oleh Fathurrahman Karyadi dari Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang pada Tahun 2010 yang berjudul “*FACEBOOK dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*” dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan dukungan data-data kualitatif dan kuantitatif. Data dianalisis secara kualitatif dengan memperkuat aspek filosofis, yuridis dan sosionlogis. Menyimpulkan dalam penelitiannya yaitu; Manfaatnya mempermudah kita dalam mempererat tali persaudaraan. Adapun mafsadatnya terkadang keasyikan berselancar di Facebook kita lupa waktu Dan Tidak ada yang menyatakan haram. Fatwa ulama yang dituduh haram sebenarnya mendukung halal. Hanya saja pihak media yang salah meliput berita.

Skripsi yang di buat oleh Asrini Hanifah Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul “*Pengaturan Penegakan Hukum Terhadap Pornografi Di Internet (Cyberporn) Sebagai Kejahatan Mayantara*” dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian hukum normatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara maneliti bahan pustaka atau data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Dalam peneleitiannya dapat di ambil kesimpulan Payung hukum yang jelas dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana cyberporn ini dengan adanya:

- a. Pengaturan Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dalam mengatur kejahatan pornografi di internet (cyberporn) Dalam KUHP Indonesia, Tindak Pidana Pornografi diatur dalam Bab XIV tentang Kejahatan Terhadap Kesusilaan dalam Pasal 281, Pasal 282 dan Pasal 283 KUHP.
- b. Pengaturan Undang-undang No 8 Tahun 1992 tentang Perfilman Pasal yang berkaitan dengan pornografi terdapat dalam Pasal 33 ayat 1
- c. Pengaturan Undang-undang No 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi Pasal yang berkaitan dengan pornografi terdapat dalam Pasal 21
- d. Pengaturan Undang-undang No 40 Tahun 1999 tentang Pers Pasal-pasal yang berkaitan dengan pornografi terdapat dalam Pasal 5 ayat (1) dan pasal 13 ayat huruf a Undang-undang No 40 Tahun 1999.
- e. Pengaturan Undang-undang No 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran Pasal-pasal yang berkaitan dengan pornografi yang terdapat dalam pasal 36 ayat 5 Undang-undang No 32 Tahun 2002
- f. Pengaturan Undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Dalam pengaturan Undang-undang No 11 Tahun 2008 pasal-pasal yang berkaitan dengan pornografi di internet (cyberporn) terdapat

dalam: 1) Pasal 27 ayat (1) tentang dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan; 2) Pasal 34 ayat (1) 3) Pasal 35

- g. Pengaturan Undang-undang No 44 Tahun 2008 tentang Pornografi Dalam pengaturan Undnag-undang No 44 Tahun 2008 pasal-pasal yang berkaitan dengan pornografi terdapat dalam: 1) Pasal 4 ayat (1) 2) Pasal 4 ayat (2) 3) Pasal 5 4) Pasal 6 5) Pasal 7 6) Pasal 8 7) Pasal 9 8) Pasal 10, dan

Pengaturan hukum positif Indonesia masih kurang memadai atau ketidaksesuaian jika dikaitkan dengan perkembangan pornografi di internet (cyberporn) sekarang, diantaranya adalah:

- h. Pemberian batasan pornografi yang tidak jelas.
- i. Pihak mana yang berwenang untuk melakukan tindakan tertentu dalam mengatasi masalah pornografi.
- j. Ancaman hukuman yang terlalu ringan
- k. Ketidak jelasan pihak yang dianggap tepat untuk mempertanggung jawabkan kejahatan yang dikategorikan pornografi
- l. Penegakan hukum yang tidak konsisten.

Skripsi yang dibuat oleh Hidayat Lubis dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada Tahun 2009 “*Analisis Terhadap Prostitusi Online Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Putusan Pengadilan Negeri Sleman No: 470/Pid.Sus/2014/Pn.Smn)*” peneliti menggunakan metode hukum normatif yang bersifat preskriptif dengan pendekatan perundang-undangan, dan pendekatan analisis hukum. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder. Sumber data sekunder yang digunakan mencakup bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Peneliti menyimpulkan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa Undang-Undang No 11 Tahun 2008 pasal 27 ayat (1) dapat diterapkan pada pelaku

kejahatan prostitusi online, dalam pasal tersebut terdapat unsur melanggar kesusilaan, dimana prostitusi online termasuk didalamnya, sehingga bagi pelaku yang melakukan tindak pidana prostitusi online dapat dipidana berdasarkan pasal 27 ayat (1) jo pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Terkait dengan Putusan Hakim No 470 Pid.Sus/2014/PN.Smn, hakim sudah tepat dalam menerapkan hukum sebagaimana dirumuskan didalam pasal 27 ayat (1) Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Skripsi yang dibuat Mohamad Ikbal Risyandi dari universitas pasundan 2017 berjudul “*Bigo live Sebagai sebagai ajang eksistensi diri pada kalangan siswa kelas 12 IPS di SMA Negeri 1 Sukabumi*”. Dalam penelitiannya menggunakan Metode fenomenologi dengan pendekatan penelitian kualitatif eksploratif. Teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan, mempelajari buku – buku referensi, observasi langsung, wawancara mendalam, juga penelusuran data melalui jaringan internet yang berkaitan dengan masalah yang tengah dibahas. Peneliti menyimpulkan hasilnya penelitiannya yaitu secara umum mereka menggunakan *Bigo live* untuk Live Streaming ataupun Live Broadcasting, dan saling berinteraksi dengan pengguna *Bigo live* lainnya, meningkatkan rasa percaya diri dan menjadi ajang media eksistensi diri. Perilaku pengguna *Bigo live* berbeda – beda sesuai dengan kebutuhan mereka dalam penggunaannya. Dengan mereka menggunakan *Bigo live* mereka merasakan bahwa dengan Live di *Bigo live* mereka banyak yang mengapresiasi secara tidak langsung telah muncul *feedback* dari pengguna lainnya sehingga menimbulkan kepercayaan dirinya sehingga merasa dirinya sangat eksis dimata orang lain. Korelasi antara perilaku pengguna *Bigo live* dengan eksistensi diri terlihat dari bagaimana cara seberapa seringnya mereka Live Broadcasting dengan adanya komentar – komentar dari orang lain mengenai orang yang Live Streaming ataupun Live Broadcasting tersebut.

Skripsi yang dibuat oleh Rivan Maulana Universitas Pasundan pada Tahun 2017 “*Fenomena Penggunaan Media Sosial Bigo live di kalangan Mahasiswa FIKOM UNISBA*” . Metode penelitian yang digunakan adalah fenomenologi, dengan tipe penelitian yang bersifat kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan dan studi lapangan yaitu observasi lapangan (*field observation*) dan wawancara mendalam (*depth interview*). Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa motif menggunakan *Bigo live* sebagai media komunikasi virtual antara informan terdiri dari motif tren, mengikuti dan unik, sedangkan untuk motif lain adalah rasa ingin tahu dan mencari informasi yang diberikan dalam Bigo Live. Kemudian makna dari *Bigo live* sebagai media komunikasi antara informan, *Bigo live* sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan, *Bigo live* sebagai media hiburan dan *Bigo live* sebagai sarana untuk live streaming. Saran yang dapat peneliti sampaikan adalah agar seluruh mahasiswa menggunakan media sosial khususnya jejaring sosial *Bigo live* dengan sebaik mungkin. Jadilah pengguna yang mencari informasi dan memperluas relasi, jangan jadi pengguna yang menyalahgunakan sebagai Live Streaming.

Dari penelitian terdahulu yang sudah diteliti, berbeda penekanannya dalam penelitian ini lebih menekankan dalam Hukum penggunaan Aplikasi yang dilihat dari Perspektif UU Informasi dan Transaksi Elektronik dan Hukum Islam sehingga berbeda dari penelitian di atas maka nanti hasilnya pun berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena mengkorelasikan antara UU Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Hukum Islam.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh Penelitian yang ini termasuk penelitian jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pustaka (*library research*). Dalam hal ini peneliti mencoba meneliti dan menganalisa aplikasi *Bigo live* dalam pandangan undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik dan Hukum Islam. Pemilihan tersebut sesuai dengan data yang peneliti butuhkan yang mana peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.<sup>14</sup> Sehingga data yang dibutuhkan di sini dalam bentuk kata-kata bukan dalam bentuk angka ataupun hitungan. Metode kualitatif diharapkan dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang sulit diketahui atau difahami. Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia.<sup>15</sup> Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manfaat dan *mafsadat* dari Aplikasi *Bigo Live*.

## 2. Pendekatan penelitian

Menurut Muhammad Nazir dalam bukunya Metode Penelitian yang dimaksud dengan Pendekatan penelitian adalah yaitu suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat alamiah karena orientasinya demikian, maka sifatnya naturalistik dan mendasar atau bersifat kealamiahannya serta sebab itu, penelitian semacam ini disebut dengan *Library study*.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>Djam'an Satori dan Aan Komariah, Riduwan, (ed), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hal. .25.

<sup>15</sup> Ibid, hlm. 6

<sup>16</sup> Muhammad Nazir, *Metode Penelitian* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1986), Hal. .. 159.

Metode pendekatan yang dipakai adalah metode penelitian normatif adalah metode atau cara yang dipergunakan di dalam penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti kasus fenomena penggunaan aplikasi *Bigo live* sesuai aturan yang ada dalam undang-undang informasi dan transaksi elektronik dan hukum islam dengan bahan hukum yang ada. Adapun, Penelitian ini diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna, dan memperoleh pemahaman dari kasus tersebut.<sup>17</sup>

### **3. Data Dan Sumber Data**

Sumber data menjelaskan tentang dari mana dan dari siapa data diperoleh, data apa saja dikumpulkan, bagaimana informan atau subjek tersebut, dan dengan cara bagaimana data peneliti diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi;

#### **a. Primer**

Bahan hukum primer dalam penelitian ini berasal dari aplikasi media sosial *Bigo live*

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui bahan pustaka. Jadi data ini akan diperoleh oleh peneliti dari *library research* terhadap buku-buku tentang peraturan penggunaan media elektronik, buku-buku hukum, buku-buku fiqih, dan buku-buku penunjang lainnya.

#### **c. Data Tersier**

Data tersier yaitu semua data yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap data primer dan sekunder. Meliputi data dari media internet, kamus, dan ensiklopedia.

### **4. Teknik Pengumpulan Data**

---

<sup>17</sup> Arif Furchan, *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1992), Hal. . 21

Metode pengumpulan data adalah Informasi yang dapat diperoleh melalui pengukuran-pengukuran tertentu, untuk digunakan sebagai landasan dalam menyusun argumentasi logis menjadi fakta.<sup>18</sup> Teknik atau metode pengumpulan data dapat juga diartikan suatu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang relevan, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data ini merupakan factor penting demi keberhasilan penelitian., Teknik pengumpulan data yang di lakukan dalam penelitian ini adalah:

Dalam bagian ini, akan dibahas mengenai bagaimana cara pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti. Adapun metode yang digunakan peneliti dalam teknik pengumpulan datanya, sebagai berikut:

#### 1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu mengadakan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur-literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian. <sup>19</sup>

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi, yaitu merupakan metode untuk mencari dokumen atau data-data yang dianggap penting melalui artikel koran/majalah, jurnal, pustaka, brosur, buku dokumentasi, serta melalui media elektronik yaitu internet yang ada kaitannya dengan diterapkannya penelitian ini.<sup>20</sup> Cuba dan Lincoln menyatakan, dokumentasi adalah setiap bahan tertulis ataupun film lain, *record*, yang dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik. Metode dokumentasi ini digunakan oleh

---

<sup>18</sup> Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Tehnik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), Hal. .104

<sup>19</sup> Burhan Mustofa, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), Hal. .204

<sup>20</sup> Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Tehnik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), Hal. .112

peneliti untuk mendokumentasikan berbagai kegiatan dalam memperoleh data. Dengan memperoleh dokumentasi akan mempermudah peneliti dalam penelitian.<sup>21</sup>

## **G. Teknik Analisa Data**

Menurut Patton Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Sedangkan Bogdan dan Taylor mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema yang dikaji itu.<sup>22</sup> Pada hakikatnya, analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, memberi kode/tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab.

Metode yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini yaitu *content analysis*, *comparative analysis* dan *critical discourse analysis*. Analisis isi (*Content analysis*) adalah teknik penelitian yang dimanfaatkan untuk menarik kesimpulan yang replikatif dan shahih dari data atas dasar konteksnya. Analisis perbandingan (*comparative analysis*) adalah analisis data yang dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi kecenderungan-kecenderungan yang ada pada masing-masing persoalan yang dilacak dan kemudian membandingkan kecenderungan-kecenderungan tersebut antara yang terdapat pada suatu kasus dengan kasus yang lain. Analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*) adalah analisis wacana yang lebih menekankan pada pemaknaan. Dasar analisis wacana adalah interpretasi, karena analisis wacana merupakan bagian dari metode interpretatif yang mengandalkan interpretasi dan penafsiran peneliti.

---

<sup>21</sup> *Ibid*, Hal. . 112

<sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta,2016),Hal. .337



## H. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara sederhana dan memudahkan penulis, maka dalam penelitian ini penulis membagi pembahasan dalam lima bab, adapun antara lain;

*Bab pertama* merupakan bagian pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, metode penelitian, teknik analisis data dan sistematika pembahasan skripsi.

*Bab Kedua*, akan menguraikan kajian pustaka pertama tentang media sosial, konten Aplikasi *Bigo Live*, cara penggunaan Aplikasi, sistem Aplikasi *Bigo Live*, seberapa besar peminat dan konten negatif didalam Aplikasi *Bigo Live*, berlanjut tentang tindakan asusila dan pornografi dalam penggunaan aplikasi *Bigo live*.

*Bab Ketiga*, , menjelaskan tentang undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, meliputi sejarah, asas, saksi undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE. Mengkorelasikan undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang ITE dengan Undang-undang No.44 Tahun 2008 tentang Pornografi. Terakhir, pandangan undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE terhadap Aplikasi *Bigo Live*.

*Bab Keempat*, menguraikan tentang hukum islam dalam penggunaan aplikasi *Bigo live*, menjelaskan pengertian, dasar, metode istimbat hukum islam. Pornografi dalam media sosial menurut hukum islam. Terakhir pandangan hukum islam dalam penggunaan aplikasi *bigo live*.

*Bab Kelima*, penutup. Menyimpulkan dari pembahsan dan saran-saran.