

skripsi_enrico_bagus_t__20204 0100005_sdh_revisi.pdf

by 7 Perpustakaan UMSIDA

Submission date: 07-Aug-2024 08:30PM (UTC+0700)

Submission ID: 2428603701

File name: skripsi_enrico_bagus_t__202040100005_sdh_revisi.pdf (653.95K)

Word count: 6404

Character count: 40605

Supervision of Broadcasting Through Recordings or Live Broadcasts on Online Media in Indonesia [Pengawasan Penyiaran Melalui Rekaman atau Siaran langsung di Media Online di Indonesia]

Enrico Bagus Trispratama¹⁾, Mochammad Tanzil Multazam²⁾

Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: tanzilmultazam@umsida.ac.id

Abstract. *With the rapid growth of online platforms, various issues related to violations of moral and legal norms have emerged, requiring effective supervisory mechanisms to maintain quality and compliance with broadcasting regulations. The Indonesian Broadcasting Commission (KPI) plays an important role in ensuring that content broadcast through online platforms, such as TikTok, adheres to ethical and legal standards. This research uses a normative juridical approach with a focus on legislation, specifically Law No. 32 of 2002 on broadcasting and Law No. 1 of 2024 on the Second Amendment to Law No. 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions. In Broadcasting Law No. 32 of 2002, broadcasting is defined as the activity of organizing radio or television broadcasts by radio or television broadcasting organizations. Kominfo also cooperates with KPI to monitor and handle negative content in online media. The supervision of broadcasting through live streaming and recording in online media in Indonesia faces complex challenges and requires thoughtful policies. Adequate regulations, including the Broadcasting Law, ITE Law, and Copyright Law, as well as policies from online media platforms, are important to ensure compliance with the law and ethical norms. Cooperation between the government, online media platforms, and the public is essential to uphold effective oversight standards. Transparency in the oversight process and accountability*

Keywords - *broadcasting, surveillance, online media*

Abstrak. *Dengan pertumbuhan pesat platform online, berbagai isu terkait pelanggaran norma-norma moral dan hukum muncul, sehingga diperlukan mekanisme pengawasan efektif untuk menjaga kualitas dan kepatuhan terhadap peraturan penyiaran. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) memegang peran penting dalam memastikan konten yang disiarkan melalui platform online, seperti TikTok, mematuhi standar etika dan hukum. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan fokus pada undang-undang, khususnya Undang-Undang No. 32 tahun 2002 tentang penyiaran dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam Undang-Undang Penyiaran No. 32 tahun 2002, penyiaran didefinisikan sebagai kegiatan penyelenggaraan siaran radio maupun televisi oleh organisasi penyiaran radio atau televisi. Kominfo juga bekerjasama dengan KPI untuk mengawasi dan menangani konten negatif di media online. Pengawasan penyiaran melalui live streaming dan rekaman di media online di Indonesia menghadapi tantangan kompleks dan memerlukan kebijakan yang bijaksana. Regulasi yang memadai, termasuk UU Penyiaran, UU ITE, dan UU Hak Cipta, serta kebijakan dari platform media online, penting untuk memastikan kepatuhan terhadap hukum dan norma etika. Kerjasama antara pemerintah, platform media online, dan masyarakat sangat penting untuk menegakkan standar pengawasan yang efektif. Transparansi dalam proses pengawasan dan akuntabilitas yang jelas bagi penyiar dan platform media online adalah landasan utama untuk membangun kepercayaan publik, dengan perlindungan konsumen dari konten yang tidak sesuai atau berbahaya sebagai prioritas utama dalam setiap kebijakan pengawasan yang diimplementasikan.*

Kata Kunci – *penyiaran, pengawasan, media online*

I. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, media online, terutama platform berbasis video seperti TikTok, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Fenomena menarik terjadi di media sosial saat berita sidang Sambo dan rapat kerja Komisi III DPR RI menjadi viral, menunjukkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap isu-isu penting dalam hukum dan pemerintahan[1]. Namun, dengan pertumbuhan pesat platform ini, muncul berbagai isu terkait konten yang disiarkan, termasuk isu-isu terkait pelanggaran norma-norma moral dan hukum. Oleh karena itu, diperlukan suatu mekanisme pengawasan yang efektif untuk menjaga kualitas dan kepatuhan terhadap peraturan penyiaran. Peran Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menjadi sangat penting dalam konteks ini. Sebagai lembaga yang bertanggung jawab atas pengawasan penyiaran di Indonesia, KPI memiliki

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

tanggung jawab untuk memastikan bahwa konten yang disiarkan melalui platform online, termasuk TikTok, mematuhi standar-standar etika dan hukum yang berlaku[2].

Tantangan utama yang dihadapi KPI dalam pengawasan penyiaran melalui rekaman atau siaran langsung (livestreaming) pada media online, khususnya TikTok, adalah adaptasi terhadap format konten yang dinamis dan cepat berubah. Sementara itu, volume konten yang tinggi dan sifat instan dari livestreaming dapat membuat pengawasan menjadi lebih sulit. Selain itu, ketidakmampuan untuk memoderasi konten secara real-time dapat meningkatkan risiko munculnya konten yang tidak sesuai atau melanggar standar penyiaran[3]. Perubahan cepat dalam perilaku konsumen dan dinamika media online menuntut penelitian dan penanganan segera. KPI harus aktif melibatkan diri dalam mengatasi masalah ini untuk memastikan bahwa standar penyiaran dipatuhi di tengah gelombang konten yang berkembang pesat.

KPI dalam penyiaran melalui rekaman atau siaran langsung di media online, perlu memperhatikan hak cipta, hak privasi, dan hak kekayaan intelektual. Penyebaran rekaman atau live streaming tanpa izin dari pemilik hak cipta atau tanpa persetujuan dari pihak yang terekam bisa dikenakan sanksi pidana. Pelanggaran hak privasi dan hak kekayaan intelektual juga bisa dituntut secara perdata[4]. Oleh karena itu, setiap individu atau organisasi yang melakukan penyiaran di media sosial harus memperhatikan aspek-aspek hukum yang terkait untuk menghindari masalah di kemudian hari. KPI memerlukan pengawasan terhadap siaran langsung untuk memastikan konten siaran tidak melanggar hak cipta dan sesuai dengan peraturan yang berlaku. Selain itu, KPI juga dapat memastikan bahwa konten yang diputar tidak mengandung unsur kekerasan, pornografi atau konten yang dapat merugikan masyarakat. Dengan memantau siaran langsung, KPI dapat memastikan konten siaran tersebut aman dan sejalan dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat.

Beberapa Penelitian terdahulu mengenai peran dan tantangan yang dihadapi oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menyoroti beberapa aspek krusial. Definisi ambigu terkait "media lainnya" dalam kewenangan KPI menimbulkan beragam interpretasi, mendorong perlunya penyesuaian untuk mengakomodasi media digital. Sejalan dengan model Jerman dan Australia, perluasan kewenangan KPI ke platform seperti YouTube dan Netflix dianggap esensial guna memastikan pengawasan yang komprehensif[5]. Penelitian ini menyoroti polemik yang melibatkan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dalam pengawasan media baru, menunjukkan bahwa pemerintah telah merevisi undang-undang penyiaran sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dengan tetap mempertahankan proporsionalitas untuk tidak menghambat kebebasan berekspresi, sehingga memungkinkan berbagai pihak untuk merasakan penyesuaian dalam kerangka undang-undang yang ada[6]. Terakhir, risiko konsekuensi hukum dari pemberian edukasi melalui tutorial di YouTube, terutama dalam konteks undang-undang penyiaran, menjadi sorotan penelitian, menunjukkan kebutuhan akan penegakan dasar hukum dan penindakan yang kuat untuk mencegah dampak merugikan dan memastikan penegakan hukum yang efektif. Penelitian ini menyoroti perlunya perluasan kewenangan KPI dalam mengawasi media digital dan menekankan pentingnya regulasi yang ketat terhadap konten yang dapat memicu tindakan ilegal atau merugikan masyarakat. Implikasi kebijakan yang direkomendasikan melibatkan perubahan legislasi untuk mendukung pengawasan yang lebih efektif terhadap media digital serta peningkatan komunikasi publik untuk memahami dan mendukung upaya KPI dalam menjaga integritas penyiaran di Indonesia[7]. Sehingga penelitian saat ini membahas terkait Peran Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dalam Mengawasi Penyiaran Melalui Rekaman atau Siaran langsung di Media Online: Studi Kasus TikTok. Penelitian ini per dibahas karena dapat memberikan pandangan menyeluruh tentang KPI yang mengawasi siaran langsung.

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang peran KPI dalam pengawasan penyiaran media online dan pihak-pihak yang berkepentingan dengan memahami pentingnya Monitoring KPI Penyiaran Media Online. Memberikan gambaran tentang peran KPI dalam pemantauan penyiaran media sosial dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas regulasi KPI dalam mengatasi potensi pelanggaran penyiaran media online. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat yang berkepentingan dengan memahami pentingnya Monitoring KPI Penyiaran Media Online dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas pengaturan KPI dalam mengatasi potensi pelanggaran dalam penyiaran media sosial. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat

II. METODE

Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian normatif dengan fokus pada undang-undang (statutory approach). Metode penelitian yang diterapkan adalah metode yuridis normatif, yang melibatkan analisis bahan kepustakaan dengan pendekatan perundang-undangan, khususnya Undang-Undang No. 32 tahun 2002 tentang penyiaran dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Data sekunder berupa jurnal-jurnal yang bersumber dari internet. Sumber hukum yang diperoleh menggunakan analisis deduktif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PENYIARAN

Menurut Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Penyiaran No. 32 Tahun 2002, **Penyiaran adalah kegiatan penyelenggaraan siaran radio maupun televisi yang dilakukan oleh organisasi penyiaran radio atau televisi**. Istilah ini merujuk pada proses pengiriman sinyal dari satu titik ke berbagai lokasi lain secara bersamaan, umumnya melalui saluran satelit, radio, atau televisi. Dalam ilmu komunikasi, penyiaran diartikan sebagai penyampaian informasi kepada masyarakat melalui media penyiaran seperti radio, televisi, atau internet, dengan tujuan memberikan informasi, hiburan, atau promosi. Penyiaran mencakup seluruh proses yang melibatkan kegiatan siaran, mulai dari persiapan materi hingga penerimaan siaran oleh audiens. Media penyiaran ini dapat berupa radio, televisi, media cetak, dan media online. Penyiaran memiliki fungsi luas, termasuk sebagai sumber informasi, hiburan, pendidikan, dan promosi bisnis. Di era digital, penyiaran juga dilakukan melalui jaringan internet, memungkinkan masyarakat untuk menerima siaran **langsung** melalui perangkat seperti smartphone dan komputer[8].

Di era digital saat ini, penyiaran **media online telah menjadi** bagian integral dari kehidupan kita, memungkinkan akses luas ke berbagai jenis konten **kapan saja dan di mana saja**. Media online ini **menggunakan perangkat** yang dapat mengakses internet untuk mencari dan menerima informasi. Platform seperti YouTube, Instagram, Tiktok, Spotify, dan Noice menyediakan beragam konten, mulai dari video, musik, hingga podcast. YouTube memungkinkan pengguna untuk berbagi video, sementara Netflix menawarkan film dan serial TV melalui langganan bulanan. Spotify, di sisi lain, memberikan akses ke jutaan lagu yang dapat disusun dalam playlist pribadi.

Teknologi yang digunakan dalam penyiaran media online, seperti cloud computing dan CDN (Content Delivery Network), memastikan pengiriman konten yang cepat dan andal. Ini memungkinkan pengguna untuk menikmati konten tanpa gangguan meskipun banyak orang mengaksesnya secara bersamaan. Interaksi pengguna juga menjadi kunci, dengan fitur-fitur seperti komentar, like, dan share yang meningkatkan keterlibatan dan menciptakan komunitas di sekitar konten.

KATEGORI / MODEL PENYIARAN DI MEDIA ONLINE:

LIVE STREAMING ;

Live streaming adalah teknologi yang memungkinkan penyiaran video atau audio secara langsung melalui internet, sehingga pengguna dapat menikmati konten secara real-time. Platform seperti YouTube, Instagram, dan TikTok menyediakan fasilitas live streaming yang memungkinkan kreator konten untuk berinteraksi langsung dengan audiens mereka selama siaran berlangsung[9]. Contoh Platform Live Streaming :

YouTube Live merupakan salah satu platform yang paling populer untuk live streaming. Kreator dapat melakukan siaran langsung dalam berbagai format seperti talk shows, konser, peluncuran produk, atau streaming game. Fitur live chat memungkinkan penonton untuk berinteraksi langsung dengan kreator melalui komentar dan reaksi real-time, menciptakan pengalaman yang interaktif dan dinamis.

Instagram Live memungkinkan pengguna berbagi video langsung dengan pengikut mereka. Kreator dapat menambahkan tamu ke siaran langsung, yang sering digunakan untuk wawancara atau kolaborasi. Fitur ini juga memungkinkan interaksi melalui komentar langsung, dan siaran dapat disimpan ke IGTV untuk ditonton kembali.

TikTok Live menawarkan pengalaman live streaming yang interaktif, di mana pengguna dapat melakukan siaran langsung kepada pengikut mereka untuk sesi tanya jawab, tutorial, atau pertunjukan hiburan. Penonton dapat memberikan hadiah virtual, berkomentar, dan memberikan reaksi langsung, yang semuanya menambah dinamika dan keterlibatan dalam siaran.

Kondisi Saat Ini, Live streaming telah menjadi fenomena global yang sangat populer, termasuk di Indonesia. Teknologi internet yang semakin canggih dan penggunaan perangkat mobile yang meluas telah mendorong peningkatan penggunaan live streaming. Individu, bisnis, dan organisasi dari berbagai kalangan memanfaatkan platform ini untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, edukasi, promosi produk, dan interaksi sosial. Pertumbuhan pesat ini menunjukkan bagaimana live streaming telah mengubah cara kita mengonsumsi dan berinteraksi dengan konten digital.

Peraturan dan Panduan Live Streaming di Indonesia. Di Indonesia, live streaming harus mematuhi peraturan hukum yang berlaku, termasuk undang-undang tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE) serta peraturan mengenai penyiaran dan hak cipta. Berikut adalah panduan mengenai konten yang boleh dan tidak boleh ditampilkan saat melakukan live streaming:

Konten yang Boleh Ditampilkan :

1. Konten yang Informatif dan Edukatif: Kreator harus menyediakan konten yang mendidik dan bermanfaat bagi penonton.
2. Identitas yang Jelas: Nama pengguna atau brand yang melakukan siaran langsung harus jelas untuk transparansi.

3. Peringatan Konten Sensitif: Jika konten mengandung materi yang sensitif, harus ada peringatan sebelumnya.
4. Sumber yang Valid: Informasi atau berita yang disajikan harus mencantumkan sumber yang valid dan terpercaya.

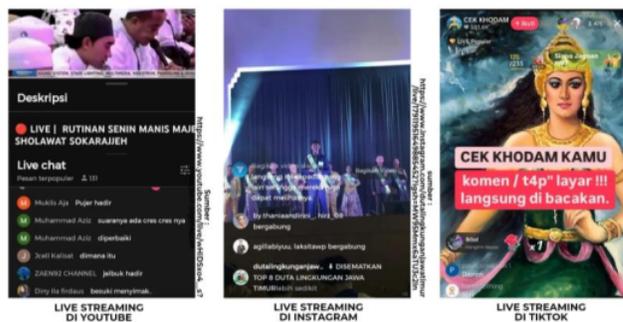
Konten yang Tidak Boleh Ditampilkan :

1. Konten Pornografi dan Kekerasan: Dilarang menampilkan konten yang mengandung unsur pornografi, kekerasan, atau yang bersifat eksplisit. (pasal 27 dan 29 UU ITE)
2. Ujaran Kebencian dan Hoaks: Konten yang menyebarkan kebencian, hoaks, atau berita palsu dilarang. (pasal 28 UU ITE ayat 1 dan 2)
3. Pelanggaran Hak Cipta: Dilarang menampilkan konten yang melanggar hak cipta tanpa izin dari pemilik hak cipta. (pasal 40 UUHC)
4. Penyalahgunaan Data Pribadi: Menyebarkan data pribadi orang lain tanpa izin adalah pelanggaran hukum. (pasal 32 UU ITE ayat 3)
5. Konten Provokatif dan Radikal: Konten yang memprovokasi atau mengandung unsur radikalisme dilarang. (pasal 28 UU ITE ayat 2)
6. Kepatuhan Kreator Konten (sesuai kebijakan platform)

Kreator konten juga harus mematuhi persyaratan tambahan untuk memastikan bahwa siaran mereka sesuai dengan hukum dan pedoman yang berlaku:

1. Komunikasi yang Baik: Kreator harus berkomunikasi dengan baik dan tidak menggunakan bahasa yang kasar atau tidak pantas.
2. Kepatuhan terhadap Pedoman Komunitas: Setiap platform memiliki pedoman komunitas yang harus dipatuhi oleh pengguna, termasuk larangan terhadap konten berbahaya, melecehkan, atau menipu.
3. Pelaporan dan Moderasi: Kreator harus siap melaporkan konten yang melanggar aturan dan membantu moderasi siaran untuk menjaga lingkungan yang aman dan nyaman bagi penonton.

Dengan memahami dan mematuhi aturan yang berlaku, kreator konten dapat memanfaatkan platform live streaming secara optimal sambil tetap menjaga integritas dan legalitas konten mereka di Indonesia.



Gambar 1. Live Streaming di Platform media online

RECORDING ;

Recording atau Rekaman di media online adalah proses produksi konten video atau audio yang kemudian diunggah ke platform digital seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Berbeda dengan live streaming yang ditayangkan secara langsung, recording memungkinkan kreator untuk mengedit dan menyempurnakan konten sebelum dipublikasikan, sehingga menghasilkan karya yang lebih terstruktur dan berkualitas [10]. Contoh Platform Recording :

YouTube merupakan salah satu platform terbesar untuk konten rekaman. Di YouTube, pengguna dapat mengunggah video berdurasi panjang yang mencakup berbagai jenis konten seperti vlog, tutorial, ulasan produk, dokumenter, dan lainnya. Kreator dapat memanfaatkan alat pengeditan yang disediakan oleh YouTube untuk menambahkan efek, subtitle, atau musik, sehingga video yang diunggah menjadi lebih menarik dan informatif.

Instagram menawarkan beberapa fitur unggah video, termasuk feed dan Reels untuk video pendek dengan durasi maksimal 60 detik. Instagram menyediakan berbagai alat untuk meningkatkan kualitas video, seperti filter, musik, dan efek visual. Hal ini memungkinkan kreator untuk membuat konten yang menarik perhatian dan mudah diakses oleh pengikut mereka.

TikTok fokus pada video pendek dengan durasi maksimal 3 menit. Aplikasi ini menyediakan berbagai alat pengeditan seperti filter, efek, dan fitur pengeditan audio yang memungkinkan kreator membuat konten yang kreatif dan menarik. TikTok telah menjadi platform populer untuk berbagi konten hiburan, tutorial singkat, dan tantangan viral.

Kondisi Saat Ini, Recording di media online saat ini sangat populer dan menjadi bagian integral dari kehidupan digital. Beragam kreator, mulai dari individu hingga perusahaan besar, menggunakan platform ini untuk berbagai tujuan seperti hiburan, edukasi, promosi produk, dan ekspresi diri. Kemajuan teknologi dan akses mudah ke perangkat perekaman serta alat pengeditan telah mendorong pertumbuhan pesat dalam jumlah dan variasi konten yang diunggah setiap hari. Pengguna memiliki kebebasan untuk menciptakan dan mengunggah konten kapan saja, memungkinkan mereka untuk menjangkau audiens global dengan mudah.

Peraturan dan Panduan Recording di Media Online di Indonesia. Di Indonesia, pembuatan dan publikasi konten rekaman di media online harus mematuhi peraturan hukum yang berlaku, termasuk undang-undang tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE) serta peraturan mengenai penyiaran dan hak cipta. Berikut adalah panduan mengenai konten yang boleh dan tidak boleh ditampilkan saat melakukan recording di media online:

Konten yang Boleh Ditampilkan:

1. Konten yang Informatif dan Edukatif: Kreator harus menyajikan konten yang mendidik dan bermanfaat bagi penonton.
2. Identitas yang Jelas: Nama pengguna atau brand yang mengunggah konten harus jelas untuk transparansi.
3. Sumber yang Valid: Informasi atau berita yang disajikan harus mencantumkan sumber yang valid dan terpercaya.
4. Peringatan Konten Sensitif: Jika konten mengandung materi yang sensitif, harus ada peringatan sebelumnya.

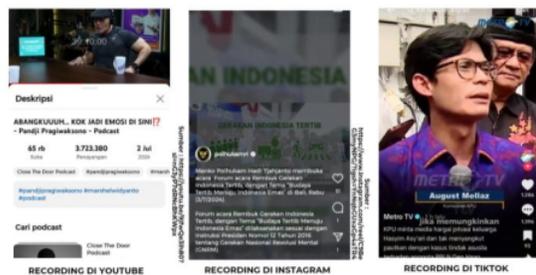
Konten yang Tidak Boleh Ditampilkan:

1. Konten Pornografi dan Kekerasan: Dilarang menampilkan konten yang mengandung unsur pornografi, kekerasan, atau yang bersifat eksplisit. (pasal 27 dan 29 UU ITE)
2. Ujaran Kebencian dan Hoaks: Konten yang menyebarkan kebencian, hoaks, atau berita palsu dilarang. (pasal 28 UU ITE ayat 1 dan 2)
3. Pelanggaran Hak Cipta: Menyajikan konten yang melanggar hak cipta tanpa izin dari pemilik hak cipta adalah pelanggaran hukum. (pasal 40 UHC)
4. Penyalahgunaan Data Pribadi: Menyebarkan data pribadi orang lain tanpa izin adalah pelanggaran hukum (pasal 32 UU ITE ayat 3).
5. Konten Provokatif dan Radikal: Konten yang memprovokasi atau mengandung unsur radikalisme dilarang. (pasal 28 UU ITE ayat 2)

Selain mematuhi peraturan di atas, kreator konten juga harus mematuhi persyaratan tambahan:

1. Kepatuhan terhadap Pedoman Komunitas: Setiap platform memiliki pedoman komunitas yang harus dipatuhi oleh pengguna, termasuk larangan terhadap konten berbahaya, melecehkan, atau menipu.
2. Komunikasi yang Baik: Kreator konten harus berkomunikasi dengan baik dan tidak menggunakan bahasa yang kasar atau tidak pantas.
3. Moderasi Konten: Kreator harus siap untuk memoderasi komentar dan interaksi pada konten mereka untuk menjaga lingkungan yang aman dan nyaman bagi penonton.

Dengan memahami dan mematuhi aturan yang berlaku, kreator konten dapat memanfaatkan platform recording di media online secara optimal sambil tetap menjaga integritas dan legalitas konten mereka di Indonesia.



Gambar 2. Recording di Platform media online

Berikut ini adalah tabel perbandingan antara televisi dengan media online (live streaming dan recording) berdasarkan berbagai aspek penting:

Tabel 1. Perbandingan antara televisi dengan media online (live streaming dan recording).

Aspek	Televisi	Media Online (<i>Live Streaming & Recording</i>)
Teknologi Penyiaran	Menggunakan sinyal elektromagnetik melalui frekuensi UHF/VHF atau jaringan kabel.	Menggunakan internet untuk menyiarkan konten video atau audio secara langsung (live streaming) atau mengunggah konten rekaman.
Konten dan Aksesibilitas	Konten terbatas pada jadwal siaran dan frekuensi saluran tertentu.	Konten tersedia on-demand (recording) atau dapat diakses saat siaran berlangsung (live streaming). Pengguna dapat mengakses konten kapan saja melalui perangkat yang terhubung ke internet.
Interaktivitas	Interaksi terbatas pada panggilan telepon atau SMS yang dibacakan oleh penyiar; partisipasi satu arah.	Fitur interaktif seperti live chat, komentar, dan reaksi real-time (live streaming); interaksi melalui komentar atau pesan setelah konten diunggah (recording).
Personalisasi	Program siaran ditentukan oleh stasiun televisi dan produser; personalisasi sangat terbatas.	Algoritma cerdas merekomendasikan konten berdasarkan preferensi dan riwayat penonton; penonton dapat membuat playlist pribadi dan menyesuaikan pengalaman menonton.
Regulasi dan Hak Cipta	Diatur oleh peraturan penyiaran nasional; hak cipta diurus oleh stasiun televisi.	Harus mematuhi undang-undang hak cipta dan peraturan platform; platform biasanya memiliki lisensi untuk konten dan melindungi hak cipta.
Monetisasi	Mengandalkan iklan komersial, sponsorship, dan acara khusus.	Model bisnis beragam: langganan berbayar, donasi, iklan, kemitraan konten, dan hadiah virtual dari penonton.

LIVE AUDIO ;

Di era digital saat ini, live audio telah menjadi salah satu format penyiaran yang semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia. Platform seperti Noice dan Spotify menyediakan ruang bagi pengguna untuk menikmati berbagai konten audio secara langsung melalui internet. Dengan kemajuan teknologi, live audio tidak hanya menawarkan kemudahan akses tetapi juga pengalaman interaktif yang menarik.[11] Contoh Platform Live Audio : **Noice** sebagai platform media audio lokal, menawarkan beragam konten audio termasuk podcast, siaran radio, dan musik. Salah satu fitur unggulannya adalah live streaming, yang memungkinkan pengguna untuk mendengarkan dan berinteraksi langsung dengan penyiar atau pembuat konten favorit mereka. Pengguna dapat ikut serta dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, atau sekadar menikmati siaran langsung yang sedang berlangsung.

Spotify, platform streaming musik global, juga telah memperkenalkan fitur live audio melalui layanan Spotify Greenroom. Layanan ini memungkinkan pengguna untuk bergabung dalam ruang virtual untuk mendengarkan dan berpartisipasi dalam berbagai acara langsung seperti diskusi panel, konser, dan berbagai sesi interaktif lainnya.

Di Indonesia, Spotify maupun Noice menawarkan pengalaman live audio yang unik dengan pendekatan dan konten yang berbeda-beda. Spotify lebih fokus pada live streaming musik dan podcast dari artis dan podcaster global, sementara Noice menonjolkan keberagaman konten lokal Indonesia termasuk podcast, siaran radio, diskusi komunitas, dan acara khusus. Keduanya memberikan kesempatan bagi pembuat konten dan pengguna untuk terlibat secara langsung dalam berbagai acara dan interaksi audio, menjadikan pengalaman mendengarkan lebih interaktif dan berarti bagi pendengar mereka.

Untuk menyelenggarakan live audio, terdapat beberapa persyaratan dan regulasi yang harus dipenuhi oleh penyelenggara:

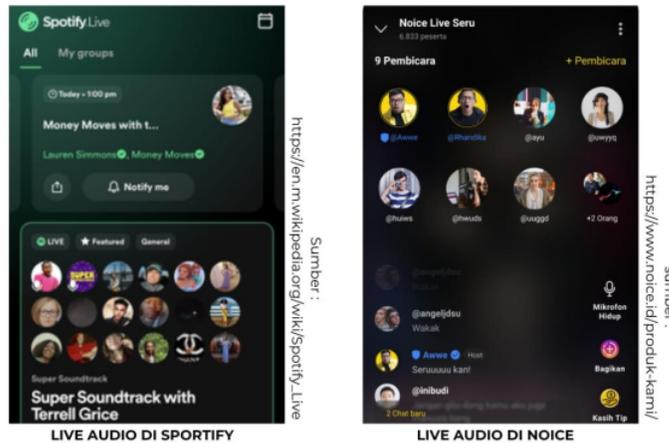
1. Identitas Penyelenggara: Nama dan identitas penyelenggara live audio harus jelas dan transparan kepada publik.
2. Hak Cipta: Semua konten yang disiarkan harus memiliki hak cipta atau izin yang sah, guna menghindari pelanggaran hak kekayaan intelektual.
3. Konten yang Layak: Konten yang disiarkan harus sesuai dengan norma dan nilai budaya Indonesia. Ini berarti tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), pornografi, atau hal lain yang melanggar hukum.

Sebaliknya, ada juga beberapa jenis konten yang tidak boleh ditampilkan dalam siaran live audio:

1. Konten Ilegal: Segala bentuk konten yang melanggar hukum seperti ujaran kebencian, fitnah, dan berita palsu (hoax) harus dihindari.(pasal 28 ayat 3 UU 1/2024)

2. Konten Eksplisit: Konten yang bersifat pornografi atau eksplisit tidak diperbolehkan. (pasal 27 ayat 1 UU 4 E)
3. Pelanggaran Hak Cipta: Konten yang tidak memiliki izin hak cipta atau melanggar hak kekayaan intelektual pihak lain harus dihindari. (pasal 40 UU HC)
4. Konten SARA: Konten yang mengandung unsur provokasi atau penghinaan terhadap SARA tidak boleh disiarkan.(pasal 28 ayat 2 UU 1/2024)

Live audio di media online seperti Noice dan Spotify membuka peluang besar untuk menyebarkan informasi dan hiburan secara real-time. Namun, penting bagi penyelenggara untuk mematuhi regulasi yang ada di Indonesia, memastikan konten yang disiarkan tidak melanggar hukum, memiliki hak cipta yang sah, dan sesuai dengan norma dan nilai budaya setempat. Dengan mematuhi semua aturan ini, live audio dapat menjadi media yang aman, bermanfaat, dan mendidik bagi pendengarnya.



Gambar 3. Live Audio di Platform media online

REKAMAN AUDIO ;

Di era digital yang semakin berkembang pesat, rekaman audio menjadi salah satu bentuk konten yang banyak diminati oleh masyarakat. Platform seperti Noice dan Spotify menyediakan beragam rekaman audio, mulai dari podcast, musik, hingga buku audio, yang dapat diakses kapan saja melalui internet. Dengan begitu, pengguna bisa menikmati konten favorit mereka sesuai keinginan, kapan pun dan di mana pun [12]. Contoh Platform Rekaman Audio: Noice merupakan platform media audio lokal yang populer di Indonesia. Di sini, pengguna bisa menemukan berbagai rekaman audio yang diunggah oleh kreator konten lokal. Kontennya sangat beragam, mencakup topik-topik menarik dari hiburan, berita, hingga edukasi. Dengan fitur-fitur yang mudah digunakan, Noice memudahkan pengguna untuk mengeksplorasi dan menikmati konten audio berkualitas.

Spotify adalah platform streaming musik global yang menyediakan akses ke jutaan lagu, album, dan podcast dari seluruh dunia. Pengguna Spotify bisa mendengarkan rekaman audio kapan saja dan di mana saja, dengan kemampuan untuk membuat daftar putar pribadi, mengikuti artis favorit, dan menemukan konten baru melalui fitur rekomendasi cerdas Spotify.

Spotify maupun Noice menawarkan nilai tambah yang unik dalam dunia konten audio digital, melayani kebutuhan dan preferensi beragam pengguna di tingkat global dan lokal.

Persyaratan dan Konten yang Harus Ditampilkan

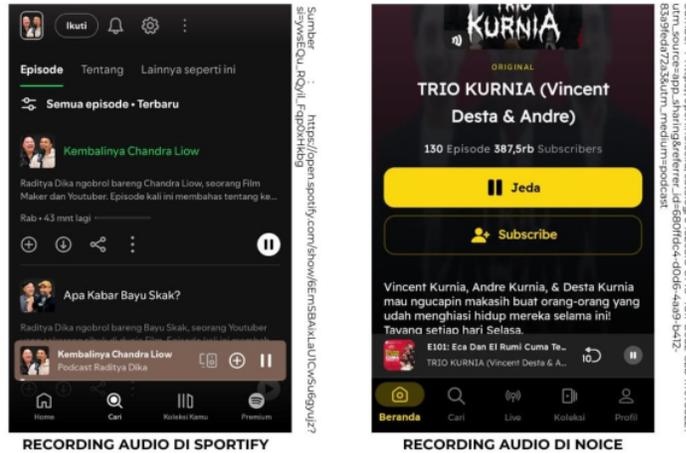
1. Identitas Pembuat Konten: Nama dan identitas pembuat konten harus ditampilkan secara jelas.
2. Hak Cipta: Semua rekaman audio yang diunggah harus memiliki hak cipta atau izin yang sah untuk melindungi hak kekayaan intelektual.
3. Konten yang Layak: Rekaman audio harus sesuai dengan norma dan nilai budaya Indonesia, serta tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), pornografi, atau hal lain yang melanggar hukum.

Konten yang Tidak Boleh Ditampilkan

1. Konten Ilegal: Segala bentuk konten yang melanggar hukum seperti ujaran kebencian, fitnah, dan berita palsu (hoax) tidak boleh disiarkan.(pasal 28 ayat 3 UU 1/2024)

2. Konten Eksplisit: Konten yang bersifat pornografi atau eksplisit harus dihindari. (pasal 27 ayat 1 UU 4 E)
3. Pelanggaran Hak Cipta: Konten yang tidak memiliki izin hak cipta atau melanggar hak kekayaan intelektual pihak lain tidak boleh ditampilkan.(pasal 40 UUHC)
4. Konten SARA: Konten yang mengandung unsur provokasi atau penghinaan terhadap SARA harus dihindari.(Pasal 28 ayat 2 UUI/2024)

Rekaman audio di media online seperti Noice dan Spotify memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menikmati berbagai jenis konten audio kapan saja dan di mana saja. Namun, penting bagi penyelenggara untuk mematuhi regulasi yang berlaku di Indonesia, memastikan konten yang diunggah tidak melanggar hukum, memiliki hak cipta yang sah, dan sesuai dengan norma serta nilai budaya setempat. Dengan mematuhi semua aturan ini, rekaman audio dapat menjadi media yang aman, bermanfaat, dan mendidik bagi pendengarnya.



Gambar 4. Recording Audio diPlatform media online

Berikut adalah tabel perbandingan antara radio dan media online seperti Noice dan Spotify berdasarkan berbagai aspek penting:

Tabel 2. Perbandingan antara radio dan media online seperti Noice dan Spotify

Aspek	Radio	Media Online (Noice dan Spotify)
Teknologi Penyiaran	Menggunakan sinyal elektromagnetik (AM/FM)	Menggunakan internet untuk mengirimkan konten audio secara digital
Konten dan Aksesibilitas	Siaran langsung terikat pada jadwal tertentu	Rekaman audio yang dapat diakses kapan saja (on-demand); konten bervariasi (podcast, musik, buku audio, live streaming)
Interaktivitas	Interaksi terbatas pada panggilan telepon atau pesan teks	Fitur interaktif canggih (komentar langsung, chat rooms, pesan suara, diskusi real-time)
Personalisasi	Program siaran ditentukan oleh stasiun radio dan produser	Algoritma cerdas merekomendasikan konten; pengguna dapat membuat playlist pribadi dan mengikuti artis atau podcaster
Regulasi dan Hak Cipta	Diatur oleh peraturan penyiaran nasional; hak cipta diurus oleh stasiun radio	Mematuhi undang-undang terkait hak cipta dan penyiaran digital; memiliki lisensi untuk mendistribusikan konten
Monetisasi	Mengandalkan iklan komersial, sponsorship, dan acara khusus	Model bisnis beragam (langganan berbayar, iklan, kemitraan konten, fitur premium bebas iklan)

B. LEMBAGA PENGAWAS

Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) adalah lembaga independen yang berfungsi sebagai regulator penyelenggaraan penyiaran di Indonesia. Berdasarkan pasal 7 Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, KPI terdiri atas dua bagian: Komisi Penyiaran Indonesia Pusat (KPI Pusat) dan Komisi Penyiaran Indonesia Daerah (KPID) yang bekerja di tingkat provinsi[13]. KPI memiliki beberapa fungsi dan kewenangan utama:

1. Menetapkan standar program siaran: KPI menetapkan standar yang harus diikuti oleh lembaga penyiaran.
2. Menyusun peraturan dan pedoman perilaku penyiaran: KPI menyusun peraturan dan pedoman perilaku yang harus diikuti oleh lembaga penyiaran.
3. Mengawasi pelaksanaan peraturan dan pedoman perilaku penyiaran: KPI mengawasi pelaksanaan aturan-aturan tersebut.
4. Memberikan sanksi terhadap pelanggaran: KPI berhak memberikan sanksi terhadap pelanggaran peraturan dan pedoman perilaku penyiaran.
5. Melakukan koordinasi dan kerja sama: KPI bekerja sama dengan pemerintah, lembaga penyiaran, dan masyarakat.

Saat ini, KPI tidak memiliki peran dalam mengawasi konten di media online. Kewenangan KPI hanya terbatas pada siaran televisi dan radio yang menggunakan frekuensi publik. KPI juga mengatur izin penyelenggaraan penyiaran melalui tahapan administratif, verifikasi, evaluasi, dan rapat bersama. Izin penyiaran diberikan untuk jangka waktu yang berbeda: 5 tahun untuk radio dan 10 tahun untuk televisi sesuai pasal 34 ayat 1 huruf a dan b UU Nomor 32 Tahun 2002. Penyiaran melalui live streaming dan recording di media online Indonesia tidak memerlukan perizinan dari KPI, karena regulasi saat ini belum mencakup media online[6].

Namun, Kominfo juga melakukan koordinasi dan kerjasama dengan KPI untuk mengawasi dan menangani konten negatif di media online[14]. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) adalah lembaga pemerintah yang bertanggung jawab atas pengaturan, pengembangan, dan pengawasan sektor komunikasi dan informatika di Indonesia. Kominfo berperan penting dalam membangun infrastruktur telekomunikasi, mengatur penyiaran, mengawasi internet, serta mendukung perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia[15].

Berdasarkan Pasal 2 dan Pasal 3 Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 54 Tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika, tugas dan fungsi Kominfo adalah:

1. Mengawasi konten yang disiarkan melalui live streaming dan recording di media online: Kominfo aktif dalam pengawasan konten digital meskipun tidak memberikan perizinan khusus untuk penyiaran online.
2. Mengawasi konten informasi yang mencemarkan nama baik, pornografi, maupun kebohongan yang merugikan publik: Tugas pengawasan ini termasuk kewenangan dewan Pers dan berdasarkan UU ITE.

Meskipun Kominfo tidak memberikan izin khusus terhadap penyiaran di media online, mereka tetap mengawasi konten digital untuk memastikan tidak ada pelanggaran hukum yang merugikan publik. Pemerintah tidak membatasi hak berekspresi untuk menggunakan media sosial, tetapi mengawasi konten yang melanggar aturan seperti yang berkaitan dengan pornografi atau pelanggaran hak cipta[16].

Berdasarkan Undang-Undang Penyiaran No. 32 Tahun 2002, KPI tidak memiliki wewenang untuk mengawasi media sosial. Hal ini disebabkan karena dalam undang-undang tersebut tidak terdapat pernyataan atau instruksi yang memberikan wewenang kepada KPI untuk mengawasi media sosial, mengingat pada tahun tersebut media sosial belum ada. Hingga saat ini, KPI hanya mengawasi radio dan televisi sesuai dengan amanat Undang-Undang Penyiaran No. 32 Tahun 2002. Pengawasan terhadap media sosial, termasuk live streaming dan recording, hanya dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) berdasarkan UU ITE. Namun, dengan adanya berbagai fakta bahwa banyak konten live streaming dan recording di media sosial yang berpotensi melanggar aspek kesusilaan atau norma-norma yang tidak sepatutnya dalam penyiaran, perlu ada revisi terhadap undang-undang penyiaran. Revisi tersebut diharapkan dapat memperluas kewenangan KPI untuk turut mengawasi media sosial, termasuk live streaming dan recording di media online, demi menjaga norma-norma dan kesusilaan dalam penyiaran.

IV. SIMPULAN

Pengawasan penyiaran melalui live streaming dan recording di media online di Indonesia memerlukan kebijakan yang bijaksana untuk menghadapi tantangan yang kompleks. Berdasarkan Undang-Undang Penyiaran No. 32 Tahun 2002, KPI tidak memiliki wewenang untuk mengawasi media sosial. Pengawasan terhadap media sosial, termasuk live streaming dan recording, hanya dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) berdasarkan UU ITE. Namun, dengan adanya banyak konten yang berpotensi melanggar aspek kesusilaan atau norma-norma dalam penyiaran, diperlukan revisi terhadap undang-undang penyiaran untuk memperluas kewenangan KPI dalam mengawasi media sosial dan menjaga norma-norma penyiaran.

Kerjasama antara pemerintah, platform media online, dan masyarakat adalah kunci untuk menegakkan standar pengawasan yang efektif. Transparansi dalam proses pengawasan dan akuntabilitas yang jelas bagi penyiar dan platform media online merupakan landasan utama untuk membangun kepercayaan publik. Perlindungan konsumen dari konten yang tidak sesuai atau berbahaya harus menjadi prioritas dalam setiap kebijakan pengawasan yang diimplementasikan. Dengan terus belajar dan **5** adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan perilaku konsumen, pengawasan media online di Indonesia dapat **menciptakan lingkungan yang lebih aman dan** terpercaya bagi semua pihak yang terlibat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang pertama kepada Allah SWT, Dzat yang maha agung karena berkat rahmat dan karunia serta ridhonya, penulisan artikel ilmiah dapat terselesaikan dengan baik, yang kedua kepada orang tua saya yang telah memberikan dukungan serta doa yang tidak pernah putus sehingga dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan lancar, dan terima kasih kepada teman teman Prodi Hukum angkatan 2020 terutama kelas **B6** yang memberikan support dan masukan dan tak lupa terima kasih kepada rekan rekan alumni prodi hukum. Dan berharap hasil tugas saya dapat memberikan manfaat dan pengetahuan baik secara akademis dan untuk masyarakat umum.

REFERENSI

- [1] R. M. Sari, "Pemanfaatan Teknologi Media Sosial Untuk Kesadaran Dan Kepedulian Masyarakat Terhadap Covid-19.," *Abdikarya: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 4, No. 2, Pp. 61–66, Aug. 2022, Doi: 10.47080/Abdikarya.V4i2.1548.
- [2] F. Fadhilah, H. Saptono, And S. Suradi, "Analisis Yuridis Peranan Komisi Penyiaran Indonesia (Kpi) Sebagai Tanggung Jawab Profesional Ditinjau Dari Undang-Undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Dan Undang-Undang No. 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran," *Diponegoro Law Journal*, Vol. 8, No. 1, Pp. 264–280, Jan. 2019.
- [3] I. A. V. Pangau, "Kedudukan Komisi Penyiaran Indonesia Dalam Sistem Ketatanegaraan Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran," *Lex Et Societatis*, Vol. 9, No. 1, Jan. 2021, Doi: 10.35796/Les.V9i1.32061.
- [4] M. Aminuddin, "Pemanfaatan Lembaga Klinik Hukum Dalam Penyelesaian Sengketa Perdata." Jan. 25, 2019. [Online]. Available: <https://lens.org/164-910-708-815-53x>
- [5] M. H. Muhtar, Z. A. A. Hadju, Z. Abdussamad, And R. T. S. Gobel, "Perluasan Kewenangan Komisi Penyiaran Indonesia Terhadap Pengawasan Media Digital," *Jurnal Konstitusi*, Vol. 19, No. 1, Art. No. 1, Mar. 2022, Doi: 10.31078/Jk1916.
- [6] W. K. Natalia And A. Alrasid Ajibullo, "Polemik Komisi Penyiaran Indonesia (Kpi) Dalam Pengawasan Media Baru," *Jurnal Mediakita*, Vol. 7, No. 1, Pp. 82–98, Jan. 2023, Doi: 10.30762/Mediakita.V7i1.789.
- [7] P. Sari And M. Tanzil Multazam, *Legal Consequences Of Providing Education In The Form Of Tutorials For Committing Crimes Through The Youtube Media Platform: Akibat Hukum Pemberian Edukasi Berupa Tutorial Melakukan Tindak Kejahatan Melalui Platform Media Youtube*. 2023. Doi: 10.21070/Ups.2999.
- [8] G. Kusmantoro, "Kepastian Hukum Dalam Pelaksanaan Sistem Stasiun Jaringan Oleh Lembaga Penyiaran Swasta Jasa Penyiaran Televisi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran," *Jurnal Hukum Positum*, Vol. 4, No. 2, P. 25, Dec. 2019, Doi: 10.35706/Positum.V4i2.3181.
- [9] A. D. Silaban, M. Amirullo, And L. Rafianti, "Podcast : Penyiaran Atau Layanan Konten Audio Melalui Internet (Over The Top) Berdasarkan Hukum Positif Di Indonesia," *Jurnal Legalitas*, Vol. 13, No. 02, Pp. 129–143, Dec. 2020, Doi: 10.33756/Jelta.V13i02.8325.
- [10] M. E. D. Chandra, N. Nahrowi, And M. S. Rambe, "Perlindungan Hukum Terhadap Monetisasi Karya Seni Musik Untuk Konten Video Yang Diunggah Ke Youtube Ditinjau Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Journal Of Legal Research*, Vol. 4, No. 2, Pp. 329–354, Mar. 2022, Doi: 10.15408/Jlr.V4i2.21414.
- [11] A. A. Priyatna And E. Maryani, "Spasialisasi Dan Strukturasi Industri Suara Melalui Audio On Demand Pada Platform Podcast Noise," *Communication*, Vol. 14, No. 1, P. 01, Mar. 2023, Doi: 10.36080/Comm.V14i1.1909.
- [12] Armiati And M. T. Hidayat, "Podcast Spotify Sebagai Media Pembelajaran Audio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, Pp. 116–126, Apr. 2024, Doi: 10.23887/Jppp.V8i1.62871.
- [13] E. Pranoto, "Peran Kpi Dalam Menjaga Keberagaman," *Magistra Law Review*, Vol. 1, No. 01, Art. No. 01, Jul. 2020, Doi: 10.35973/Malrev.V1i01.1571.

- [14]A. Farid, "Optimalisasi Media Sosial Pesantren Untuk Membendung Konten Negatif Di Dunia Maya," *Dakwatuna: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, Vol. 5, No. 1, P. 30, Feb. 2019, Doi: 10.36835/Dakwatuna.V5i1.320.
- [15]M. L. Al Fath And M. N. Sitokdana, "Perancangan Arsitektur Teknologi Informasi Di Dinas Kominfo Kabupaten Semarang Menggunakan Enterprise Architecture Planning," *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, Vol. 5, No. 1, Pp. 38-47, Jan. 2024, Doi: 10.35870/Jimik.V5i1.419.
- [16]P. Kominfo, "Pengawasan Konten Media Sosial Untuk Hindari Kerugian Publik," Website Resmi Kementerian Komunikasi Dan Informatika Ri. Accessed: Jul. 08, 2024. [Online]. Available: Http:///Content/Detail/15537/Pengawasan-Konten-Media-Sosial-Untuk-Hindari-Kerugian-Publik/0/Berita_Satker

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	12%
2	eprints.umsida.ac.id Internet Source	5%
3	kepri.antaranews.com Internet Source	1%
4	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
5	sespim.lemdiklat.polri.go.id Internet Source	1%
6	journal.pubmedia.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%