

**REKONSTRUKSI PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM ATAS KONTEN  
DEEFAKE BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM  
PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DAN UNDANG-UNDANG**

***RECONSTRUCTION OF LEGAL RESPONSIBILITY FOR ARTIFICIAL  
INTELLIGENCE-BASED DEEFAKE CONTENT FROM THE PERSPECTIVE  
OF CRIMINAL LAW AND STATUTES***

<sup>1</sup>Muhammad Yusuf Ibrahim, <sup>2</sup>Delafia Dayu Permaisuri, <sup>3</sup>Ananda Dila Agustin  
<sup>1,2,3</sup>Fakultas Hukum, Sarjana Hukum, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo  
Email: [ayupermaisuri.22@gmail.com](mailto:ayupermaisuri.22@gmail.com)

***Abstrak***

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah melahirkan fenomena *deepfake*, yaitu teknologi manipulasi digital berbasis algoritma deep learning yang mampu menciptakan konten audio-visual sintetis dengan tingkat realisme tinggi. Meskipun memiliki potensi positif dalam bidang seni dan hiburan, *deepfake* juga membuka ruang penyalahgunaan, khususnya dalam tindak pidana pencemaran nama baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertanggungjawaban pidana pengguna teknologi *deepfake* dalam konteks hukum pidana Indonesia, serta mengkaji urgensi reformulasi kebijakan pidana sebagai respons terhadap perkembangan teknologi tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif dengan pendekatan doktrinal, melalui studi terhadap peraturan perundang-undangan seperti KUHP dan UU ITE, serta literatur hukum dan teknologi AI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun tindak pencemaran nama baik telah diatur dalam KUHP dan UU ITE, belum terdapat pengaturan khusus terhadap bentuk-bentuk kejahatan digital berbasis AI, sehingga menimbulkan kekosongan hukum dan kendala dalam penegakan hukum. Oleh karena itu, diperlukan reformulasi kebijakan pidana yang meliputi kriminalisasi eksplisit terhadap penyalahgunaan *deepfake*, perluasan pertanggungjawaban pidana, serta penguatan instrumen pembuktian digital. Reformulasi ini bertujuan untuk menjamin perlindungan terhadap kehormatan, privasi, dan hak asasi manusia dalam ruang digital, sekaligus memastikan bahwa sistem hukum pidana Indonesia adaptif terhadap kemajuan teknologi yang disruptif

***Kata kunci:*** *Deepfake, Kecerdasan Buatan, Pencemaran Nama Baik, Pertanggungjawaban Pidana, Reformulasi Hukum Pidana.*

***Abstract***

*The development of artificial intelligence (AI) technology has given rise to the phenomenon of deepfake, which is a digital manipulation technology based on deep learning algorithms capable of creating synthetic audio-visual content with a high level of realism. Although it has positive potential in the fields of art and entertainment, deepfake also opens the door for misuse, particularly in cases of defamation. This research aims to analyze the criminal liability of users of deepfake technology within the context of Indonesian criminal law, as well as to examine the urgency of reformulating criminal policy in response to the development of this technology. The method used is normative legal research with a doctrinal approach, through studies of regulations such as the Criminal Code and the Electronic Information and Transactions Law, as well as legal literature and AI technology. The research results indicate that although defamation actions are regulated in the Criminal Code and the ITE Law, there has yet to be specific regulation addressing forms of AI-based digital crimes, resulting in legal gaps and challenges in law enforcement. Therefore, there is a need for a reformulation of criminal policy that includes explicit criminalization of deepfake abuse, expansion of criminal liability, and strengthening of digital evidence instruments. This reformulation aims to ensure protection of honor, privacy, and human rights in the digital realm, while also ensuring that the Indonesian criminal legal system is adaptive to disruptive technological advancements.*

**Keywords:** *Deepfake, Artificial Intelligence, Defamation, Criminal Liability, Reformulation of Criminal Law.*

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai *deepfake* aspek kehidupan manusia. Salah satu kemajuan yang paling menonjol dalam bidang kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) adalah teknologi *deepfake*, yaitu sebuah metode berbasis deep learning yang memungkinkan manipulasi konten visual maupun audio dengan tingkat realisme yang sangat tinggi. AI Generatif dan Mutu Pendidikan Teknologi ini memungkinkan pembuatan video atau audio yang menyerupai seseorang tanpa keterlibatan langsung dari individu yang bersangkutan. *Deepfake* dapat digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari industri hiburan, pendidikan, hingga bidang penelitian. Namun, dalam perkembangannya, *deepfake* lebih banyak disalahgunakan untuk kepentingan negatif, seperti penyebaran berita bohong (hoaks), pencemaran nama baik, pemalsuan identitas, hingga pornografi non-konsensual. Fenomena ini menimbulkan tantangan

baru dalam dunia hukum, khususnya dalam konteks hukum pidana yang bertujuan untuk memberikan perlindungan kepada individu maupun masyarakat secara luas.<sup>1</sup>

Fenomena ini semakin memprihatinkan ketika digunakan dalam tindak pidana pornografi. Banyak kasus di mana wajah seseorang, terutama perempuan, diedit dan disisipkan ke dalam video pornografi tanpa sepengetahuan dan persetujuan mereka. Tindakan ini tidak hanya merusak kehormatan dan martabat korban, tetapi juga berpotensi menyebabkan gangguan psikologis serta dampak sosial yang berkepanjangan. Sayangnya, banyak korban dari kejahatan ini mengalami kesulitan dalam mencari keadilan karena kurangnya pemahaman masyarakat serta kelemahan dalam regulasi hukum yang mengatur kejahatan berbasis teknologi. Hal ini menimbulkan pertanyaan besar mengenai sejauh mana sistem hukum di Indonesia mampu memberikan perlindungan yang memadai bagi individu yang menjadi korban penyalahgunaan teknologi *deepfake*.<sup>2</sup>

Perspektif hukum pidana, penyebaran konten *deepfake* dapat dikategorikan sebagai tindak pidana karena melibatkan unsur pemalsuan, penipuan, pencemaran nama baik, serta pelanggaran terhadap hak privasi seseorang. Saat ini, Indonesia belum memiliki regulasi yang secara khusus mengatur mengenai *deepfake*, sehingga dalam praktiknya, kasus-kasus terkait *deepfake* masih ditangani dengan menggunakan ketentuan yang ada dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), serta Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi. Misalnya, Pasal 27 ayat (3) UU ITE dapat digunakan untuk menjerat pelaku yang menyebarkan konten *deepfake* yang mengandung unsur pencemaran nama baik, sementara Pasal 28 ayat (1) UU ITE dapat diterapkan jika *deepfake* digunakan untuk menyebarkan berita bohong yang berpotensi menimbulkan keresahan di masyarakat.

---

<sup>1</sup> Muhammad Riski Kurniarullah et al, 2024, Tinjauan Kriminologi Terhadap Penyalahgunaan Artificial Intelligence: Deepfake Pornografi dan Pencurian Data Pribadi, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan: Jakarta, hal 10.

<sup>2</sup> Hendra Prayoga, 2024, The Dissemination of Deepfake Content as a Criminal Act: A Critical Analysis of Law Enforcement and Public Protection in Indonesia, Journal Abdurrauf Law and Sharia: Sorong, Vol. 1, No. 2, hal, 25.

Namun, efektivitas penerapan hukum ini masih dipertanyakan, mengingat tantangan dalam pembuktian kejahatan digital yang sering kali melibatkan pelaku yang tidak mudah diidentifikasi serta alat bukti yang sulit diverifikasi keasliannya.<sup>3</sup>

Aspek perlindungan korban dalam kasus *deepfake* juga menjadi tantangan tersendiri. Korban dari kejahatan berbasis *deepfake* sering kali mengalami kesulitan dalam memperoleh keadilan, terutama ketika konten yang tersebar sudah terlanjur viral dan sulit dihapus dari internet. Stigma sosial yang melekat pada korban, terutama dalam kasus pornografi non-konsensual, sering kali membuat mereka enggan untuk melaporkan kasusnya ke pihak berwenang. Selain itu, belum adanya mekanisme yang efektif untuk menghapus konten *deepfake* dari dunia maya menambah kompleksitas dalam upaya melindungi korban dari dampak jangka panjang yang dapat mereka alami.<sup>4</sup> Oleh karena itu, selain memperkuat regulasi terkait *deepfake* dalam hukum pidana, diperlukan pula kebijakan yang lebih komprehensif dalam aspek pemulihan korban, termasuk penyediaan layanan bantuan hukum, rehabilitasi psikologis, serta peningkatan literasi digital bagi masyarakat agar lebih sadar akan bahaya *deepfake* dan cara mengidentifikasinya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian doktrinal yaitu penelitian yang tujuannya untuk sistematisasi, memperbaiki, dan mengklarifikasi hukum pada topik tertentu dengan melakukan analisis sumber primer dan sumber sekunder.<sup>5</sup> Penelitian ini bertujuan untuk sistemasi, memperbaiki, dan mengklarifikasi hukum mengenai pertanggungjawaban hukum atas konten *deepfake* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif hukum pidana dan Undang-Undang Nomor 1 tahun 2023 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP 2023). Sumber hukum primer adalah hukum yang dibuat oleh parlemen dan pengadilan yaitu undang-undang dan putusan

---

<sup>3</sup> Ibid

<sup>4</sup> Ibid, hal, 26.

<sup>5</sup> A'an Efendi, Dyah Octorina Susanti, Rahmadi Indra Tektona, 2023, Penelitian Hukum Doktrinal, Laksbang Justitia: Yogyakarta, hal 132-133.

pengadilan.<sup>6</sup> Sumber hukum penelitian ini meliputi pendekatan yuridis normatif, yang berfokus pada analisis terhadap peraturan perundang-undangan yang mengatur penyebaran konten *deepfake* sebagai tindak pidana serta efektivitas penegakan hukumnya di Indonesia. Sementara itu, sumber hukum sekunder adalah sumber hukum yang mendiskusikan atau memberikan komentar mengenai sumber hukum primer.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini sumber hukum sekunder tersebut meliputi buku teks, jurnal-jurnal hukum dan laporan-laporan penelitian. Sumber bahan hukum kemudian dianalisis untuk diperoleh informasi yang dibutuhkan dari sumber bahan hukum dilakukan secara deskriptif dengan tidak menguji hipotesa atau teori, tetapi menganalisis konsep-konsep hukum yang mencakup pengertian hukum, norma hukum, dan sistem hukum yang berkaitan dengan pertanggungjawaban hukum atas konten *deepfake* berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam perspektif hukum pidana dan undang-undang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dari mengumpulkan data dari kasus-kasus yang sudah diputus untuk melihat bagaimana hakim mengategorikan penyalahgunaan *deepfake* (misalnya menggunakan UU ITE atau UU Pornografi) serta kajian terhadap berbagai kasus empiris yang telah terjadi, baik di Indonesia maupun di tingkat internasional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengertian dan Karakteristik Teknologi Deepfake

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah melahirkan berbagai inovasi teknologi, salah satunya adalah *deepfake*, sebuah sistem manipulatif berbasis AI yang memungkinkan pembuatan konten visual dan audio secara sintetik dengan tingkat kemiripan yang sangat tinggi dengan aslinya. Istilah “*deepfake*” merupakan gabungan dari istilah “*deep learning*” dan “*fake*”, yang mencerminkan metode pembelajaran mendalam dalam menciptakan kepalsuan digital. Teknologi ini pada dasarnya menggunakan algoritma kompleks untuk menganalisis dan mereplikasi

---

<sup>6</sup> Ibid

<sup>7</sup> Ibid, hal, 133.

pola wajah, gerakan, serta suara dari data asli yang tersedia, lalu menghasilkan konten tiruan yang nyaris tidak terdeteksi oleh pengamat biasa.<sup>8</sup> Awalnya, *deepfake* banyak digunakan untuk hiburan, seperti mengganti wajah aktor dalam film atau menciptakan tokoh fiktif. Namun, perkembangan teknologinya yang sangat cepat telah menggeser fungsi tersebut ke ranah yang lebih sensitif, seperti politik, hukum, dan kejahatan siber.

Salah satu teknologi utama yang menjadi fondasi dari sistem *deepfake* adalah *Generative Adversarial Networks* (GAN). GAN terdiri dari dua komponen utama, yaitu generator dan discriminator. Generator bertugas menciptakan data palsu yang menyerupai data asli, sementara discriminator bertugas membedakan apakah data tersebut palsu atau asli. Proses ini dilakukan berulang kali dalam suatu kompetisi internal (adversarial) yang akhirnya menghasilkan konten sintetis dengan kualitas tinggi dan kemiripan ekstrem terhadap realitas visual maupun audio.<sup>9</sup> GAN secara signifikan meningkatkan kemampuan *deepfake* untuk menghasilkan manipulasi digital yang lebih halus dan sulit dideteksi, bahkan oleh sistem pendeteksi otomatis sekalipun. Karena karakteristik tersebut, GAN dinilai sebagai salah satu terobosan besar dalam bidang AI, namun sekaligus menyimpan potensi bahaya yang tinggi apabila digunakan tanpa kontrol etis dan hukum yang memadai.

Karakteristik utama dari teknologi *deepfake* terletak pada kemampuan reproduksi visual dan audio secara realistis, termasuk kemampuan untuk mengubah wajah seseorang dalam video, mensintesis suara, serta menggabungkan data biometrik untuk menghasilkan konten baru. Hal ini menjadikan *deepfake* sangat efektif untuk digunakan dalam penyamaran identitas atau penciptaan narasi palsu. Berbeda dengan manipulasi konvensional seperti editing video biasa, *deepfake* memungkinkan hasil rekayasa yang sangat presisi dan nyaris tanpa cacat visual. Dalam konteks ini, aspek non-verbal seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, bahkan

---

<sup>8</sup> Hanguang Xiao, 2024, Pengertian dan Karakteristik apa itu Teknologi Deepfake, Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum: Jakarta Vol 2 No 3, hal 4.

<sup>9</sup> Madni, 2023, Green Learning: Introduction, Examples and Outlook. Journal of Visual Communication and Image Representation: Surakarta Vol 3, No 4, hal, 8

kedipan mata sekalipun dapat ditiru secara digital.<sup>10</sup> Keunggulan teknologinya yang begitu kuat menjadikan *deepfake* tidak hanya digunakan untuk keperluan hiburan atau seni digital, namun mulai digunakan sebagai alat propaganda politik, intimidasi, pelecehan, hingga tindak pidana pencemaran nama baik.<sup>11</sup>

## **2. Penyebaran Konten Deepfake Berbasis Artificial Intelligence Dapat Dikualifikasikan Sebagai Tindak Pidana Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan KUHP Baru**

Penyalahgunaan *deepfake* telah digunakan dalam berbagai bentuk kejahatan, seperti pencemaran nama baik, penipuan, pemerasan, penyebaran hoaks, dan pelanggaran hak privasi. Teknologi ini memungkinkan pelaku memanipulasi wajah, suara, dan ekspresi seseorang sehingga menghasilkan konten palsu yang sulit dibedakan dari konten asli.<sup>12</sup> Dampaknya tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif, karena dapat merusak kepercayaan publik, memengaruhi opini masyarakat, dan mengganggu stabilitas sosial-politik. Karakter ruang siber yang lintas batas turut memperumit proses penegakan hukum terhadap kejahatan ini. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa *deepfake* bukan sekadar isu teknis, melainkan persoalan hukum pidana yang kompleks dan multidimensional. Di Indonesia, pengaturan mengenai kejahatan siber masih bertumpu pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Meskipun UU ITE mengatur informasi elektronik, manipulasi data, serta perbuatan melawan hukum di ruang digital, norma yang ada belum secara eksplisit mengatur teknologi *deepfake* sebagai produk AI.<sup>13</sup> Ketentuan yang bersifat umum ini menimbulkan persoalan kepastian hukum, khususnya dalam

---

<sup>10</sup> Surya Kencono, 2024, *Deepfake dan Tantangan Disinformasi di Era AI*. Jakarta: Literasi Nusantara.

<sup>11</sup> Ibid

<sup>12</sup> Wahyudi, 2025, *Tantangan Penegakan Hukum terhadap Kejahatan Berbasis Teknologi AI*, *Journal of Social Science Research: Jakarta* Vol 5 No 1, hal 10.

<sup>13</sup> Respati, 2024, *Reformulasi Undang-Undang ITE terhadap Artificial Intelligence Dibandingkan dengan Uni Eropa dan China AI Act Regulation*, *USM Law Review*, Vol 7 No 3, hal 7.

menentukan unsur tindak pidana, pembuktian digital, serta pertanggungjawaban pidana pelaku. Akibatnya, aparat penegak hukum kerap mengalami kesulitan dalam mengkualifikasikan perbuatan *deepfake* ke dalam pasal-pasal yang tersedia. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi (*das sein*) dan pengaturan hukum yang berlaku (*das sollen*).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pembaharuan hukum pidana melalui reformulasi UU ITE menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Reformulasi ini tidak hanya ditujukan untuk menutup kekosongan norma, tetapi juga untuk membangun sistem hukum yang adaptif, preventif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi AI. Pengalaman negara lain, seperti Uni Eropa dan China, menunjukkan bahwa pengaturan berbasis risiko, transparansi, dan tanggung jawab platform digital dapat menjadi instrumen efektif dalam mengendalikan penyalahgunaan *deepfake*. Oleh karena itu, pendahuluan ini menegaskan urgensi pembahasan reformulasi UU ITE sebagai bagian dari strategi pembaharuan hukum pidana Indonesia di era kecerdasan buatan.

### **3. Bentuk Konsep Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Pengembang Teknologi Artificial Intelligence Dalam Penyalahgunaan Deepfake yang Merugikan Pihak Lain**

Dalam sistem hukum pidana Indonesia, setiap individu yang dengan sengaja menyebarkan konten yang memuat unsur pencemaran nama baik dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan dalam Pasal 310 dan 311 KUHP, serta Pasal 433 Ayat (1) berbunyi setiap orang yang dengan lisan menyerang kehormatan tau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum, dipidana karna pencemaran, dengan pidana penjara, paling lama 9 (sembilan) bulan atau pidana denda paling banyak kategori II. Dalam konteks ini, pengguna teknologi *deepfake* yang terbukti memanipulasi gambar atau suara seseorang untuk menurunkan kehormatan dan martabat korban juga dapat dikenakan pasal-pasal tersebut. Meskipun demikian, tidak

adanya pengaturan spesifik terkait *deepfake* menyulitkan aparat penegak hukum dalam menyesuaikan unsur-unsur tindak pidana dengan realitas teknologinya Pasal 433 Ayat (1).<sup>14</sup>

Salah satu kendala utama dalam penegakan hukum terhadap pelaku *deepfake* adalah pendekatan hukum yang masih bersifat konvensional, padahal modus operandi kejahatan ini telah berkembang dengan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Akibatnya, aparat hukum sering kesulitan dalam mengidentifikasi pelaku asli karena video yang dihasilkan sangat menyerupai realita. Hal ini diperparah dengan sifat konten digital yang mudah tersebar secara luas dan cepat melalui media sosial. Menurut Ardiyani, belum adanya peraturan khusus mengenai *deepfake* menjadi hambatan utama dalam membangun dasar hukum yang kuat untuk pertanggungjawaban pelaku.<sup>15</sup>

Dalam hukum pidana, konsep pertanggungjawaban pidana mensyaratkan adanya unsur kesalahan (*dolus atau culpa*) serta hubungan kausal antara tindakan pelaku dan akibat yang ditimbulkan. Pasal 36 Ayat (1) berbunyi setiap orang hanya dapat dimintai pertanggung jawaban atas tindak pidana yang dilakukan dengan sengaja atau karna kealpaan. Pasal 36 Ayat (2) berbunyi perbuatan yang dapat dipidana merupakan tindak pidana yang karena kealpaan dapat dipidana jika secara tegas ditentukan dalam peraturan perundang-undangan.<sup>16</sup> Pada kasus *deepfake*, pelaku yang dengan sengaja menciptakan dan menyebarkan konten palsu yang mencemarkan nama baik dapat dikualifikasikan sebagai pelaku tindak pidana dengan kesengajaan (*dolus*). Namun, pembuktian niat jahat dan identitas pelaku memerlukan dukungan forensik digital dan regulasi yang mampu mengatur aspek teknis konten berbasis AI Pasal 36 Ayat (1) dan Ayat (2) . Dalam kondisi kekosongan hukum, aparat masih mengandalkan norma umum KUHP dan UU ITE yang cakupannya

---

<sup>14</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP 2023)

<sup>15</sup> Aqilla, 2024, Analisis Hukum terhadap Pencegahan Kasus Deepfake serta Perlindungan Hukum terhadap Korban, Media Hukum Indonesia Vol 2 No 2, hal, 8.

<sup>16</sup> Ibid, hal 9.

terbatas pada media elektronik tanpa spesifikasi terhadap bentuk manipulasi AI seperti deepfake.<sup>17</sup>

Situasi ini menunjukkan pentingnya reformulasi kebijakan hukum pidana agar lebih responsif terhadap kemajuan teknologi digital. Regulasi baru harus mencakup kategori kejahatan digital berbasis AI, termasuk penyebaran konten *deepfake* yang merugikan reputasi seseorang. Pembaharuan hukum pidana tidak hanya harus bersifat substansial, tetapi juga prosedural dan teknis, termasuk pelatihan aparat penegak hukum dalam memahami metode kerja algoritma *deep learning* dan GAN (*Generative Adversarial Network*). Pengalaman negara-negara seperti Amerika Serikat dan Inggris yang telah mulai menerapkan undang-undang anti-*deepfake* dapat menjadi model perbandingan untuk Indonesia dalam membangun sistem hukum yang adaptif dan modern.<sup>18</sup>

## KESIMPULAN

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah melahirkan berbagai inovasi teknologi, salah satunya adalah deepfake, sebuah sistem manipulatif berbasis AI yang memungkinkan pembuatan konten visual dan audio secara sintetik dengan tingkat kemiripan yang sangat tinggi dengan aslinya. Istilah “deepfake” merupakan gabungan dari istilah “*deep learning*” dan “*fake*”, yang mencerminkan metode pembelajaran mendalam dalam menciptakan kepalsuan digital. Teknologi ini pada dasarnya menggunakan algoritma kompleks untuk menganalisis dan mereplikasi pola wajah, gerakan, serta suara dari data asli yang tersedia, lalu menghasilkan konten tiruan yang nyaris tidak terdeteksi oleh pengamat biasa. Penyalahgunaan *deepfake* telah digunakan dalam berbagai bentuk kejahatan, seperti pencemaran nama baik, penipuan, pemerasan, penyebaran hoaks, dan pelanggaran hak privasi. Teknologi ini

---

<sup>17</sup> Banfatin, 2025, Pengaturan Hukum Pidana di Indonesia Terhadap Penyalahgunaan Teknologi Artificial Intelligence Deepfake Dalam Melakukan Tindak Pidana Cybercrime, Media Pemuliaan Keadilan: Jakarta Vol 2 No 1, hal 27.

<sup>18</sup> Suryo Kencono, 2024, Deepfake dan Tantangan Disinformasi di Era AI. Jakarta: Literasi Nusantara.

memungkinkan pelaku memanipulasi wajah, suara, dan ekspresi seseorang sehingga menghasilkan konten palsu yang sulit dibedakan dari konten asli. Penyalahgunaan *deepfake* telah digunakan dalam berbagai bentuk kejahatan, seperti pencemaran nama baik, penipuan, pemerasan, penyebaran hoaks, dan pelanggaran hak privasi. Teknologi ini memungkinkan pelaku memanipulasi wajah, suara, dan ekspresi seseorang sehingga menghasilkan konten palsu yang sulit dibedakan dari konten asli.

Dalam sistem hukum pidana Indonesia, setiap individu yang dengan sengaja menyebarkan konten yang memuat unsur pencemaran nama baik dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan dalam Pasal 310 dan 311 KUHP serta Pasal 27 Ayat (3) UU ITE. Dalam konteks ini, pengguna teknologi *deepfake* yang terbukti memanipulasi gambar atau suara seseorang untuk menurunkan kehormatan dan martabat korban juga dapat dikenakan pasal-pasal tersebut. Meskipun demikian, tidak adanya pengaturan spesifik terkait *deepfake* menyulitkan aparat penegak hukum dalam menyesuaikan unsur-unsur tindak pidana dengan realitas teknologinya. Salah satu kendala utama dalam penegakan hukum terhadap pelaku *deepfake* adalah pendekatan hukum yang masih bersifat konvensional, padahal modus operandi kejahatan ini telah berkembang dengan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Akibatnya, aparat hukum sering kesulitan dalam mengidentifikasi pelaku asli karena video yang dihasilkan sangat menyerupai realita.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'an Efendi, Dyah Octorina Susanti, Rahmadi Indra Tektona, 2023, Penelitian Hukum Doktrinal, Laksbang Justitia: Yogyakarta.
- Adnasohn Aqilla Respati (2024). Reformulasi Undang-Undang ITE terhadap *Artificial Intelligence* Dibandingkan dengan Uni Eropa dan China *AI Act Regulation*. *USM Law Review*, 7(3),1748, <https://doi.org/10.26623/julr.v7i3.10578>.

- Aqilla, 2024, Analisis Hukum terhadap Pencegahan Kasus *Deepfake* serta Perlindungan Hukum terhadap Korban, Media Hukum Indonesia
- Banfatin, P. M., Medan, K. K., & Fallo, D. F. (2025). Pengaturan Hukum Pidana di Indonesia Terhadap Penyalahgunaan Teknologi *Artificial Intelligence Deepfake* Dalam Melakukan Tindak Pidana *Cybercrime*. *Pemuliaan Keadilan*, 2(1), 60–73. Retrieved from <https://doi.org/10.62383/pk.v2i1.402.n>
- Hanguang Xiao, (2024), Pengertian dan Karakteristik apa itu Teknologi Deepfake, *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*: Jakarta.
- Hendra Prayoga, dan Hadi Tuasikal. 2024. The Dissemination of Deepfake Content as a Criminal Act: A Critical Analysis of Law Enforcement and Public Protection in Indonesia. *Journal Abdurrauf Law and Sharia*: Sorong, Vol. 1, No. 2, (2024), diakses melalui pp.22-38, file:///C:/Users/user/Downloads/194-Article%20Text-1081-3-10 20250501%20(1).pdf.
- Madni, C.-C. J. (2023). Green Learning: Introduction, Examples and Outlook. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 90, 103685. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2022.103685>.
- Muladi, & Arief, B. N. (2022). *Teori-Teori dan Kebijakan Pidana*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suryokencono, B., & Naufal, I. (2024). *Deepfake dan Tantangan Disinformasi di Era AI*. Jakarta: Literasi Nusantara.
- Wahyudi, B.R. (2025). Tantangan Penegakan Hukum terhadap Kejahatan Berbasis Teknologi AI. *Innovative, Journal of Social Science Research*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.17519>.

## **Undang-Undang**

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana, dalam Pasal 310 Ayat (1) tentang Pencemaran Nama Baik Secara Lisan & Pasal 310 Ayat (2) tentang Pencemaran Secara Tertulis, Pasal 311 Ayat (1) tentang Fitnah.

Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 Ayat (3) UU ITE, Pasal 28 Ayat (1) UU ITE.

Undang-Undang Nomor 1 tahun 2023 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP 2023) Pada Pasal 433 Ayat (1) tentang Pencemaran Nama Baik, Pasal 36 Ayat (1) dan Ayat (2) tentang Pertanggungjawaban Pidana.