

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU MANIPULASI GAMBAR, SUARA DAN VIDIO (*DEEFAKE*) MENURUT HUKUM TELEMATIKA DI INDONESIA

Nanin Koeswidi Astuti¹

¹ Faculty of Law, Universitas Kristen Indonesia, Indonesia.

Abstract:

Abstract: Advances in digital technology have greatly facilitated the creation and distribution of multimedia content, yet they have also paved the way for the misuse of such technology through the manipulation of images, sound, and video, commonly known as deepfake. Deepfake is a product of artificial intelligence that generates content nearly indistinguishable from genuine recordings, posing significant risks when used for malicious purposes. This study examines the criminal liability of individuals who engage in deepfake manipulation under Indonesia's telematics law, with a specific focus on the application of the Information and Electronic Transaction Law (ITE Law) and the criminal accountability theory proposed by PAF Lamintang. Employing a normative approach and qualitative analysis of relevant legal provisions and literature, the research reveals that telematics law offers a solid legal foundation to address violations arising from the misuse of deepfake technology. According to PAF Lamintang's framework, establishing criminal liability requires the fulfillment of three criteria: the existence of fault, which can be either intentional (dolus) or negligent (culpa), the attainment of a sufficient age and mental capacity, and the absence of any exculpatory conditions. When a deepfake perpetrator is proven to have deliberately created and disseminated falsified content with the intent to harm, they are fully liable under the ITE Law and the Penal Code. Conversely, if negligence is involved, the extent of liability will correspond to the degree of carelessness displayed. Overall, the integration of telematics regulations with established theories of criminal responsibility provides an effective framework for mitigating the challenges posed by deepfake technology and safeguarding the integrity of digital information.

Kata Kunci:

Deepfake; Hukum Telematika; Criminal Liability; UU ITE

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi memunculkan teknologi *deepfake* yang telah berkembang pesat, dimana dimungkinkan melakukan manipulasi video dan audio dengan tingkat akurasi yang sangat tinggi. Kemajuan ini didorong oleh perkembangan *deep learning* dan kecerdasan buatan yang semakin canggih. *Deepfake* telah menjadi alat yang berpotensi mengubah cara manusia berinteraksi dengan media digital, namun juga menghadirkan berbagai tantangan, terutama dalam aspek keamanan, etika, dan hukum. Teknologi *deepfake* muncul sejak tahun 2017 dan terus berkembang dengan kemampuan yang semakin canggih dalam mengubah wajah dan suara seseorang dalam video. *Deepfake* adalah teknologi manipulasi video dan audio yang menggunakan kecerdasan buatan

untuk menciptakan konten yang membuat orang terlihat atau terdengar melakukan hal-hal yang sebenarnya tidak dilakukan (Sari, 2024) .

Manipulasi gambar, suara dan video ini seringkali menggunakan artis, penyanyi, dan publik figure yang tentu saja merugikan mereka. Seperti penggunaan video artis sebagai iklan produk secara gratis tanpa meminta izin dari artis yang bersangkutan atau iklan palsu yang kadang mengiklankan judi online, penipuan investasi bodong, dan juga pornografi. Dalam laporan perusahaan anti virus McAfee menyebutkan beberapa artis yang sering digunakan dalam video *deepfake* seperti: Scarlett Johansson menjadi nama artis yang paling banyak dieksploitasi. gambar wajahnya digunakan tanpa izin untuk iklan dan endorsement palsu; Kylie Jenner seorang model, bintang reality show, dan influencer yang gambarnya digunakan tanpa izin untuk penipuan giveaway dan produk Kylie Cosmetics palsu; Taylor Swift penyanyi yang gambarnya digunakan tanpa izin untuk penipuan dukungan selebriti, tiket palsu, dan penipuan giveaway, serta disinformasi politik; Anya Taylor-Joy aktris yang namanya digunakan untuk penipuan giveaway dan penyebaran informasi palsu tentang seri streaming nya; Tom Hanks aktor yang gambarnya digunakan untuk mempromosikan "obat ajaib" yang palsu; Sabrina Carpenter penyanyi yang gambarnya digunakan untuk penipuan tiket palsu dan iklan aplikasi yang menciptakan gambar eksplisit; Sydney Sweeney aktris yang namanya digunakan dalam penipuan kripto; Blake Lively aktris yang gambarnya digunakan tanpa izin dalam penipuan permen karet penurun berat badan; Johnny Depp aktor yang gambarnya digunakan dalam penipuan giveaway, kripto, dan penggalangan dana palsu; Addison Rae penyanyi dan aktris yang gambarnya digunakan tanpa izin untuk penipuan dukungan, giveaway, dan kripto (Reyhana, 2024).

Di Indonesia sendiri beberapa artis terkenal juga menjadi korban video dengan teknologi *deepfake*, seperti Nagita Slavina juga menjadi korban video porno *deepfake*. Video berdurasi singkat 61 detik itu menampilkan adegan tidak senonoh di mana pelakunya memiliki wajah mirip Nagita Slavina (Zulfikar Hardiansyah, 2022). Vidio porno juga menimpa artis Aura Kasih dalam video 1 menit (Rasni, 2018). Penyanyi Fatin Shidqia dikabarkan meninggal dunia dalam kecelakaan. Isu ini mencuat setelah beredar foto palsu dirinya di media sosial yang digambarkan kecelakaan. Artis Manohara juga dikabarkan meninggal pada November 2016, dia dikabarkan menghembuskan napas terakhirnya karena overdosis setelah berkunjung ke sebuah klub. Artis Cut Tari digosipkan meninggal dunia. Gosip itu beredar setelah dirinya sedang tersandung kasus video porno bersama Ariel dan penyanyi Agnez Mo juga diisukan meninggal dunia usai dibunuh di sebuah salon pada November 2018. Saat itu, Agnes Mo menetap di Amerika Serikat (Nuralam, 2020).

Meskipun seringkali disalahgunakan teknologi *deepfake* ini juga memberikan manfaat bagi pengguna tuna Netra dengan menggunakan aplikasi *seeing AI* berupa aplikasi gratis yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk membantu pengguna tuna netra dan gangguan penglihatan. Aplikasi ini dapat mengenali objek, orang, dan teks di sekitar pengguna, lalu mendeskripsikannya dengan suara. Aplikasi buatan Microsoft ini menarasikan apa yang terjadi di sekitar pengguna tuna Netra. Dengan menggunakan *Seeing AI* bisa diibaratkan memiliki narator yang selalu berada bersama Anda, menceritakan apa saja yang terjadi di sekitar Anda. Microsoft bahkan sedang menguji fitur eksperimental yang memungkinkan *Seeing AI* untuk mengenali suatu peristiwa atau kejadian di sekitar, jadi bukan cuma benda-benda mati saja (Kaonang, 2017).

Dalam konteks Indonesia, penyalahgunaan teknologi *deepfake* dapat memengaruhi stabilitas sosial, mengancam privasi individu, serta menjadi sarana kejahatan digital yang sulit dideteksi. Oleh karena itu, penelitian mengenai video *deepfake* sangat penting untuk dilakukan guna memahami potensi ancaman yang ditimbulkan, mengembangkan metode deteksi yang lebih akurat, serta menyusun regulasi yang dapat mengantisipasi dampak negatifnya terhadap masyarakat dan hukum.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai teknologi *deepfake* adalah dari Siwei Lyu tentang *DeepFake the menace: mitigating the negative impacts of AI-generated content*, yang membahas tindakan pencegahan harus dikembangkan untuk membatasi dampak negatif AIGC yang bertujuan untuk memberikan analisis konseptual tentang dampak *DeepFakes* dengan mempertimbangkan biaya produksi dan ikhtisar teknologi penangkal untuk melawan *DeepFakes* dan membahas perspektif masa depan AIGC dan teknologi penangkalnya. Kebijakan dan peraturan saat ini perlu lebih cermat dalam membedakan penggunaan media sintetis yang tidak berbahaya dan yang berbahaya karena teknologi AI generatif dan media sintetis digunakan secara bersamaan, kecuali dalam kasus penyalahgunaan yang ekstrem (misalnya membuat video pornografi yang bertujuan untuk mencemarkan nama baik seseorang), pelarangan atau pembatasan teknologi dapat menyebabkan efek samping yang tidak diinginkan (Lyu, 2024).

Begitu juga penelitian dari Brijesh Sivathanu, Rajasshrie Pillai, Mahek Mahtta, Angappa Gunasekaran dengan judul: *All that glitters is not gold: a study of tourists' visit intention by watching deepfake destination videos*. Penelitian ini dengan survei primer menggunakan kuesioner terstruktur. Sebanyak 1.360 wisatawan disurvei dan analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan PLS-SEM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi niat kunjungan wisatawan setelah menonton video *deepfake* meliputi

taktik manipulasi informasi, kepercayaan, dan kekayaan media. Penelitian ini juga menemukan bahwa persepsi penipuan dan beban kognitif tidak memengaruhi niat kunjungan wisatawan (Brijesh Sivathanu, 2023). Penggunaan deepfake yang tidak etis juga diteliti oleh Audrey de Rancourt-Raymond, Nadia Smaili dengan judul: *The unethical use of deepfakes* yang meneliti mengenai penggunaan *deepfake* yang berbahaya dalam konteks organisasi, berdasarkan pada dua kasus yang ditemukan oleh penulis yang ditangani oleh media dari perspektif penipuan perusahaan. Studi ini menawarkan ikhtisar tentang teknologi *deepfake*, dan khususnya, meneliti lima pertanyaan W untuk menguraikan dampak alat ini pada organisasi dengan lebih baik: Apa itu *deepfake*? Siapa penipu dan siapa yang menjadi target? Mengapa menggunakannya dan bagaimana? Dan Apa setelahnya? Berdasarkan lima pertanyaan W ini, studi ini memberikan diskusi mendalam tentang dua kasus yang diidentifikasi. Meskipun teknologi ini memiliki beberapa keunggulan, studi ini meneliti sisi gelapnya. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *deepfake* yang tidak etis dan ilegal dalam konteks organisasi dan membahas bagaimana teknologi ini dapat memengaruhi risiko penipuan. Selain itu, analisis kasus menunjukkan bahwa perangkat lunak pembuat suara, dikombinasikan dengan skema penipuan lain seperti kompromi email bisnis, memfasilitasi terjadinya penipuan, karena para korban merasa percaya diri karena mereka mengenali suara dan email pembicara. Analisis menunjukkan bahwa organisasi mana pun dapat rentan terhadap teknologi ini. Biaya rata-rata dari jenis penipuan ini bisa tinggi. Untuk dua kasus yang diidentifikasi, perkiraan kerugian masing-masing berjumlah US\$243.000 dan US\$35.000.000 (Audrey de Rancourt-Raymond, 2022).

Menarik juga penelitian dari Kristen Thomasen, Suzie Dunn yang memperluas putusan Mahkamah Agung di Kanada dalam kasus *R v Jarvis* dengan judul: *Reasonable Expectations of Privacy in an Era of Drones and Deepfakes: Expanding the Supreme Court of Canada's Decision in R v Jarvis*. Penelitian Kristen dan Suzie membahas mengenai Pelaku kekerasan berbasis gender yang difasilitasi teknologi memanfaatkan perangkat yang semakin canggih dan otomatis untuk melakukan kekerasan. Baik itu dengan memantau pergerakan melalui *stalkerware*, menggunakan *drone* untuk merekam atau melecehkan tanpa persetujuan, atau memanipulasi dan mendistribusikan gambar intim secara daring seperti *deepfake* dan *creepshot*, pelanggaran privasi telah menjadi bentuk kekerasan berbasis gender yang signifikan. Oleh karena itu, konsep privasi normatif dan hukum kita harus berkembang untuk melawan kerugian yang timbul dari penyalahgunaan teknologi baru ini. Mahkamah Agung Kanada baru-baru ini membahas pelanggaran privasi yang difasilitasi teknologi dalam konteks voyeurisme dalam *R v Jarvis* (2019). Pembahasan privasi dalam keputusan ini tampaknya

menjadi langkah awal yang baik menuju konseptualisasi perlindungan privasi yang lebih adil. Berdasarkan teori privasi yang ada, bab ini mengkaji apa yang mungkin dimaksud dengan alasan dalam Jarvis untuk "harapan privasi yang wajar" di bidang hukum lain, dan bagaimana konsep ini dapat ditafsirkan sebagai respons terhadap kekerasan berbasis gender yang difasilitasi teknologi. Para penulis berpendapat bahwa pengadilan di Kanada dan di tempat lain harus melanjutkan analisis dalam kasus Jarvis lebih lanjut untuk sepenuhnya mewujudkan gagasan privasi yang melindungi otonomi, martabat, dan kebebasan semua orang (Kristen Thomassen, 2021).

Oleh karena berbagai macam akibat yang ditimbulkan oleh teknologi *deepfake* ini maka tulisan ini akan membahas mengenai bagaimana bentuk pertanggungjawaban pidana bagi pelaku manipulasi gambar, suara, dan video (*deepfake*) menurut hukum telematika di Indonesia?

KAJIAN TEORI

Artikel ini akan membahas penggunaan teknologi *deepfake* melalui perspektif teori pertanggungjawaban pidana (*criminal liability*), dengan menganalisis bagaimana unsur-unsur seperti perbuatan melawan hukum, kesalahan, dan kemampuan bertanggung jawab diterapkan dalam konteks penyalahgunaan *deepfake*.

Hukum pidana jika dilihat dari ruang lingkupnya, dikelompokkan menjadi: (1) hukum pidana obyektif dan hukum pidana subjektif; (2) Hukum pidana material dan hukum pidana formal; (3) Hukum pidana kodifikasi dan hukum pidana tersebar; (4) Hukum pidana umum dan hukum pidana khusus dan (5) Hukum pidana umum atau nasional dan hukum pidana setempat atau lokal (Lamintang, 1997).

Dalam hukum pidana, agar suatu perbuatan dapat dianggap sebagai kejahatan yang dapat dipertanggungjawabkan, harus memenuhi dua unsur utama: *mens rea* dan *actus reus*. *Mens rea* merujuk pada niat atau sikap batin pelaku saat melakukan tindak pidana. Ini berarti pelaku memiliki kesadaran dan maksud untuk melakukan perbuatan yang melanggar hukum, sedangkan *actus reus* adalah tindakan nyata atau perbuatan fisik yang melanggar hukum, yang merupakan perwujudan dari niat jahat tersebut. Dengan kata lain, *mens rea* adalah niat jahat yang mendorong seseorang untuk melakukan kejahatan, sementara *actus reus* adalah perbuatan melawan hukum yang dilakukan sebagai hasil dari niat tersebut (Rizki Romandona, 2024).

Pertanggungjawaban pidana diartikan sebagai diteruskannya celaan yang obyektif yang ada pada perbuatan pidana dan secara subyektif yang ada memenuhi syarat untuk dapat dipidana karena perbuatan itu. Dasar adanya perbuatan pidana adalah asas legalitas, sedangkan dasar dapat dipidananya pembuat adalah asas kesalahan. Ini berarti bahwa pembuat perbuatan pidana hanya akan dipidana jika ia mempunyai kesalahan dalam melakukan perbuatan pidana tersebut (Saleh, 1982).

METODE

Artikel ini menggunakan metode penelitian hukum normatif, atau penelitian doktrinal, merupakan pendekatan yang berfokus pada analisis terhadap bahan pustaka atau data sekunder. Dalam metode ini, hukum dipahami sebagai seperangkat norma atau kaidah yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan, sering disebut sebagai "*law in books*". Norma-norma ini berfungsi sebagai pedoman perilaku yang dianggap layak dan pantas dalam masyarakat. Tujuan utama dari penelitian hukum normatif adalah untuk menganalisis isi, struktur, dan hierarki peraturan hukum guna memahami prinsip-prinsip dasar yang mendasarinya. Melalui analisis mendalam terhadap teks-teks hukum, peneliti dapat mengidentifikasi hubungan antara berbagai peraturan, menafsirkan makna yang terkandung, serta mengevaluasi konsistensi dan koherensi sistem hukum secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian hukum normatif memainkan peran krusial dalam mengkaji, menafsirkan, dan mengkritisi berbagai ketentuan hukum yang berlaku, sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan ilmu hukum dan penerapannya dalam praktik. (Asikin, 2006).

Pendekatan yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah dengan menggunakan Pendekatan perundang-undangan, atau statute approach, merupakan salah satu metode dalam penelitian hukum yang berfokus pada penelaahan terhadap semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang berkaitan dengan isu hukum yang sedang diteliti. Melalui pendekatan ini, peneliti menganalisis berbagai ketentuan hukum yang relevan untuk memahami landasan yuridis dari permasalahan yang dihadapi. Pendekatan ini penting dalam penelitian hukum normatif, karena hukum sering kali dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*). Dengan menelaah peraturan yang ada, peneliti dapat mengidentifikasi konsistensi dan kesesuaian antara berbagai peraturan, serta memahami filosofi dan tujuan di balik pembentukannya. Selain itu, pendekatan perundang-undangan membantu peneliti dalam menemukan dasar hukum yang kuat untuk mendukung argumen atau solusi yang ditawarkan terkait permasalahan hukum yang sedang dibahas.

Dengan demikian, pendekatan ini berperan penting dalam memastikan bahwa analisis dan rekomendasi yang diberikan sejalan dengan kerangka hukum yang berlaku (Achmad, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertanggungjawaban pidana, yang dalam bahasa Inggris disebut "*responsibility*" atau "*criminal liability*", bukan hanya sekadar konsep hukum semata. Lebih dari itu, pertanggungjawaban pidana juga berkaitan dengan nilai-nilai moral dan norma kesusilaan yang dianut oleh suatu masyarakat atau kelompok tertentu. Hal ini bertujuan agar keadilan dapat benar-benar ditegakkan dalam setiap proses hukum. Secara umum, pertanggungjawaban pidana adalah mekanisme hukum yang digunakan untuk menentukan apakah seseorang yang diduga melakukan tindak pidana dapat dimintai pertanggungjawaban atas perbuatannya. Dengan kata lain, konsep ini menjadi dasar untuk memutuskan apakah seorang tersangka atau terdakwa akan dibebaskan atau dijatuhi hukuman pidana sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pengertian pertanggungjawaban pidana adalah kemampuan bertanggungjawab dapat diartikan suatu keadaan psikis sedemikian rupa, sehingga penerapan suatu upaya pemidanaan, baik ditinjau secara umum maupun dari sudut orangnya dapat dibenarkan. Selanjutnya dikatakannya, seorang pelaku tindak pidana mampu bertanggungjawab apabila: Pertama, mampu mengetahui/ menyadari bahwapernya bertentangan dengan hukum. Kedua, mampu menentukankehendaknya sesuai dengan kesadaran tadi (Prasetyo, 2010). Pertanggungjawaban pidana juga dapat diartikan sebagai proses di mana seseorang dapat dikenakan sanksi hukum atas tindak pidana yang telah dilakukannya. Dalam hal ini, terdapat dua aspek yang harus dipenuhi. Pertama, secara "objektif", perbuatan yang dilakukan harus memenuhi unsur-unsur tindak pidana yang telah ditetapkan dalam hukum. Kedua, secara "subjektif", pelaku harus memiliki kesadaran atau kemampuan untuk bertanggung jawab atas perbuatannya sehingga dapat dikenakan hukuman. Dengan kata lain, seseorang hanya dapat dipidana jika perbuatannya memenuhi kriteria yang ditentukan oleh hukum dan dirinya sendiri dianggap layak untuk dimintai pertanggungjawaban pidana (Saleh, 1986).

Dalam sistem hukum pidana, pertanggungjawaban pidana merupakan prinsip yang menempatkan beban tanggung jawab atas suatu tindak pidana kepada pelaku yang melanggar aturan hukum. Hal ini berkaitan langsung dengan dasar penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku. Seseorang dapat dianggap memiliki pertanggungjawaban pidana apabila perbuatannya memenuhi unsur melawan hukum. Namun, dalam beberapa kondisi, seseorang dapat terbebas dari pertanggungjawaban pidana jika ditemukan unsur tertentu yang

menghilangkan kemampuannya untuk bertanggung jawab, misalnya karena gangguan jiwa atau keadaan yang diakui oleh hukum sebagai alasan pemaaf. Pada dasarnya, hukum pidana berpegang pada asas "legalitas", yaitu suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai tindak pidana jika telah ditetapkan dalam undang-undang. Sementara itu, pemidanaan terhadap seseorang didasarkan pada prinsip "kesalahan", yang berarti seseorang hanya dapat dipidana jika ia benar-benar melakukan perbuatan yang salah dan bertentangan dengan hukum. Dengan demikian, pertanggungjawaban pidana pada hakikatnya merupakan mekanisme yang dibuat oleh hukum untuk menindak pelanggaran terhadap norma yang telah disepakati oleh masyarakat. Mekanisme ini bertujuan untuk menegakkan keadilan dan memberikan efek jera kepada pelaku agar tidak mengulangi perbuatannya di masa depan (Saleh, 1986).

Dalam sistem *common law*, pertanggungjawaban pidana sangat berkaitan dengan konsep "*mens rea*", yaitu keadaan mental atau niat seseorang saat melakukan suatu tindak pidana. Konsep ini mengacu pada pemikiran bahwa seseorang hanya dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika memiliki "pikiran yang salah" (*guilty mind*). Dengan kata lain, seseorang dianggap bersalah jika terbukti memiliki niat jahat atau kesadaran bahwa tindakannya melanggar hukum. Jika seseorang memiliki *guilty mind*, maka ia harus bertanggung jawab atas perbuatannya dan dapat dikenakan hukuman pidana. Sebaliknya, jika tidak terdapat unsur "*mens rea*" atau tidak ada pikiran yang salah (*no guilty mind*), maka tidak ada pertanggungjawaban pidana, sehingga orang tersebut tidak dapat dihukum (Huda, 2006)

Dalam perspektif ini, kesalahan menjadi unsur utama dalam pertanggungjawaban pidana. Hal ini memberikan jaminan bahwa seseorang hanya dapat dihukum jika memang benar-benar bersalah. Selain itu, prinsip ini juga berfungsi sebagai kontrol terhadap kebebasan individu, sehingga tidak ada seseorang yang dihukum tanpa adanya unsur kesalahan yang jelas. Dengan adanya jaminan ini, hukum bertindak sebagai perlindungan bagi masyarakat dari tindakan melanggar hukum, sekaligus sebagai alat untuk memastikan bahwa siapa pun yang melakukan tindak pidana harus mempertanggungjawabkan perbuatannya (Huda, 2006).

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) tidak secara eksplisit menyebutkan sistem pertanggungjawaban pidana yang dianut. Namun, dalam beberapa pasalnya, KUHP sering kali menyebutkan unsur "kesalahan", baik dalam bentuk "kesengajaan" (*dolus*) maupun "kealpaan" (*culpa*). Meskipun undang-undang tidak memberikan definisi yang jelas mengenai kedua bentuk kesalahan tersebut, doktrin hukum telah menjelaskan bahwa pasal-pasal dalam KUHP mengandung unsur-unsur kesengajaan maupun kealpaan yang harus dibuktikan dalam

proses peradilan. Dalam praktiknya, peran hakim menjadi sangat penting dalam menentukan pertanggungjawaban pidana seseorang. Hakim bertugas membuktikan apakah unsur-unsur kesalahan dalam suatu tindak pidana telah terpenuhi berdasarkan alat bukti yang sah. Jika unsur-unsur tersebut tidak dapat dibuktikan, maka terdakwa tidak dapat dimintai pertanggungjawaban pidana dan harus dibebaskan dari tuntutan hukum. Dengan demikian, pertanggungjawaban pidana dalam KUHP tidak hanya bergantung pada keberadaan perbuatan melawan hukum, tetapi juga pada kemampuan jaksa untuk membuktikan adanya kesalahan yang dilakukan oleh terdakwa (Huda, 2006).

Prinsip "*lex specialis derogat legi generali*" yang berarti hukum khusus mengesampingkan hukum umum—memainkan peran penting dalam penanganan kasus *deepfake* di Indonesia. Meskipun belum ada regulasi yang secara spesifik mengatur tentang *deepfake*, berbagai undang-undang yang ada dapat diterapkan berdasarkan prinsip ini untuk menanggulangi dampak negatif dari teknologi tersebut.

Misalnya, penyebaran konten *deepfake* pornografi dapat dikenakan sanksi berdasarkan Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi. Sebagai aturan khusus yang mengatur secara spesifik tentang pornografi, UU ini mengesampingkan ketentuan umum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terkait kesusilaan. Hal ini sejalan dengan penerapan asas *lex specialis derogat legi generali*, di mana hukum yang lebih khusus diterapkan untuk memberikan kepastian hukum dan penegakan yang lebih efektif.

Selain itu, penyalahgunaan *deepfake* yang mengakibatkan pencemaran nama baik atau penyebaran informasi palsu dapat dijerat melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). UU ITE, sebagai regulasi khusus yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik, dapat mengesampingkan ketentuan umum dalam KUHP terkait penghinaan atau pencemaran nama baik. Penerapan UU ITE dalam kasus-kasus ini mencerminkan asas *lex specialis derogat legi generali*, memastikan bahwa pelaku penyalahgunaan teknologi *deepfake* mendapatkan sanksi yang sesuai berdasarkan peraturan yang lebih spesifik

Aspek Pidana Dalam Manipulasi gambar, suara dan video

Teknologi *deepfake* telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, memungkinkan manipulasi gambar, suara, dan video dengan tingkat realisme yang sangat tinggi. Meskipun memiliki manfaat dalam industri hiburan dan edukasi, *deepfake* juga membawa dampak negatif yang signifikan, terutama dalam penyebaran informasi palsu, pencemaran nama baik, serta tindakan kriminal lainnya. Oleh karena itu, aspek pidana dalam

penggunaan teknologi *deepfake* menjadi perhatian penting dalam hukum di berbagai negara, termasuk Indonesia.

Dalam hukum pidana, *deepfake* dapat dikategorikan sebagai tindak pidana jika digunakan untuk merugikan pihak lain. Beberapa aspek pidana yang relevan dalam kasus *deepfake* antara lain:

1. Penipuan dan Penyebaran Informasi Palsu.

Deepfake memiliki potensi yang besar untuk menyebarkan informasi palsu secara luas dan menyesatkan masyarakat. Misalnya, melalui teknologi *deepfake*, seseorang dapat membuat video yang tampak nyata di mana tokoh publik atau individu tertentu mengeluarkan pernyataan yang sebenarnya tidak pernah mereka ucapkan. Video seperti ini, jika tersebar luas, dapat menimbulkan kesan yang salah di mata masyarakat dan mengubah persepsi publik terhadap individu tersebut. Akibatnya, reputasi seseorang bisa rusak secara signifikan, bahkan dapat mempengaruhi proses demokrasi, seperti opini publik dalam pemilihan umum, di mana informasi yang tidak akurat bisa mengarahkan pemilih untuk membuat keputusan berdasarkan berita bohong. Dapat dilihat pada masa pemilu 2024 dimana partai Golkar melakukan kampanye melalui media sosial dengan menampilkan video mantan Presiden Soeharto yang mengajak untuk memilih partai Golkar, video pemain sepakbola selebritis Video David Beckham berbicara dalam sembilan bahasa, video Presiden Prabowo yang akan memberikan pembebasan hutang untuk masyarakat.

Dalam hukum di Indonesia, penyebaran informasi palsu melalui *deepfake* dianggap sebagai tindakan kejahatan. Berdasarkan Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan berita bohong yang menyesatkan masyarakat dapat dijerat dengan hukuman pidana. Pelaku yang terbukti melakukan tindakan tersebut dapat dikenai sanksi berupa hukuman penjara dan/atau denda yang besar (Indonesia, 2008). Regulasi ini dirancang untuk memberikan efek jera serta mencegah penyalahgunaan teknologi yang dapat merugikan individu maupun tatanan sosial secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan *deepfake* untuk tujuan penipuan informasi tidak hanya berdampak pada kerugian reputasi dan potensi gangguan politik, tetapi juga melanggar hukum yang telah ditetapkan untuk menjaga kebenaran informasi dan keadilan dalam masyarakat.

2. Pencemaran Nama Baik dan Fitnah

Deepfake sering digunakan untuk menciptakan konten yang mencemarkan nama baik seseorang, baik dalam bentuk gambar, suara, maupun video. Dengan kemajuan teknologi kecerdasan buatan, *deepfake* memungkinkan pembuatan konten visual dan audio yang sangat realistis, sehingga perbedaan antara fakta dan rekayasa menjadi kabur. Misalnya, video *deepfake* dapat dibuat untuk menampilkan seorang tokoh publik atau selebritas mengeluarkan pernyataan yang sebenarnya tidak pernah mereka ucapkan. Ketika konten semacam ini tersebar luas melalui media sosial dan *platform* digital lainnya, dampaknya dapat sangat merusak reputasi individu tersebut. Reputasi yang hancur dapat berdampak pada kehidupan profesional dan pribadi, menyebabkan korban kehilangan kepercayaan masyarakat serta potensi kerugian ekonomi dan emosional yang besar.

Dalam hukum di Indonesia, penyebaran konten *deepfake* yang mencemarkan nama baik diatur dalam beberapa regulasi. Salah satu dasar hukumnya adalah Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal ini mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan berita bohong atau informasi yang menyesatkan, yang pada gilirannya dapat merusak reputasi seseorang, dapat dikenai sanksi pidana. Sanksi tersebut meliputi hukuman penjara dan/atau denda yang besar, tergantung pada beratnya pelanggaran dan dampak yang ditimbulkan oleh penyebaran konten tersebut (Indonesia, 2008).

Selain UU ITE, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juga mengatur aspek penghinaan atau pencemaran nama baik melalui Pasal 310 dan 311. Pasal-pasal ini menegaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain melalui pernyataan, tindakan, atau penyebaran informasi palsu dapat dijera dengan pidana. Jika *deepfake* digunakan untuk menyebarkan fitnah—yaitu informasi palsu yang dimaksudkan untuk merusak reputasi seseorang—maka pelaku dapat dijera berdasarkan pasal-pasal tersebut. Dalam hal ini, unsur kesengajaan sangat penting karena hukum pidana menuntut adanya bukti bahwa pelaku dengan sadar menciptakan dan menyebarkan konten yang salah tersebut.

Dampak penggunaan *deepfake* untuk pencemaran nama baik tidak hanya terbatas pada kerugian reputasi. Korban dari tindakan tersebut juga dapat mengalami tekanan psikologis seperti stres, kecemasan, dan depresi, yang pada gilirannya dapat memengaruhi kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Selain itu, pencemaran nama baik melalui *deepfake* dapat menimbulkan kegaduhan di masyarakat, terutama jika konten tersebut menyangkut isu-isu sensitif atau menysar tokoh-tokoh penting yang memiliki peran strategis dalam kehidupan sosial dan politik. Hal ini menimbulkan

kekhawatiran bahwa penyebaran konten deepfake tidak hanya merugikan individu, tetapi juga dapat mengganggu stabilitas sosial secara lebih luas.

3. Pemalsuan Identitas dan Manipulasi Data

Pemalsuan identitas melalui *deepfake* dapat terjadi ketika seseorang dengan sengaja mengubah, memanipulasi, atau mengubah informasi elektronik sehingga menampilkan data yang tidak sesuai dengan kenyataan. Contohnya, seorang pelaku kejahatan dapat menggunakan deepfake untuk menciptakan video atau foto yang menampilkan wajah dan suara seseorang secara otentik, padahal identitas tersebut telah dimanipulasi tanpa sepengetahuan pemilik asli. Misalnya, seorang pelaku dapat membuat video palsu yang meniru seorang pejabat atau tokoh publik, lalu menggunakan video tersebut untuk meyakinkan masyarakat atau pihak tertentu agar melakukan transaksi keuangan, mengungkapkan data rahasia, atau bahkan melakukan tindakan hukum yang merugikan. Pemanfaatan teknologi *deepfake* dalam konteks ini sangat berbahaya karena dapat merusak reputasi individu, menimbulkan kerugian finansial, dan mengganggu kepercayaan publik terhadap informasi digital yang beredar.

Secara hukum, tindakan pemalsuan identitas melalui *deepfake* termasuk dalam tindak pidana yang diatur dalam berbagai regulasi, salah satunya adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Secara khusus, Pasal 35 UU ITE menyebutkan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak memanipulasi, mengubah, menghilangkan, atau menambahkan informasi elektronik sehingga dianggap seolah-olah otentik dapat dikenakan sanksi pidana (Indonesia, 2008). Pasal ini dirancang untuk menangkal praktik-praktik pemalsuan yang memanfaatkan teknologi digital, termasuk deepfake, guna melindungi masyarakat dari dampak negatif yang diakibatkan oleh informasi palsu dan manipulatif. Unsur kesengajaan merupakan faktor kunci dalam menetapkan pertanggungjawaban pidana bagi pelaku kejahatan *deepfake*. Artinya, untuk dapat dikenai sanksi pidana, terbukti bahwa pelaku dengan sengaja melakukan manipulasi informasi elektronik tanpa seizin pihak yang berhak. Unsur ini menjadi dasar penting dalam menilai apakah tindakan yang dilakukan merupakan bentuk pemalsuan identitas atau tidak.

Dengan demikian, bukti-bukti seperti rekaman digital, log aktivitas, dan analisis forensik pada data elektronik sangat diperlukan untuk menguatkan tuduhan pemalsuan identitas melalui *deepfake* dalam suatu proses hukum. Dampak pemalsuan identitas melalui deepfake juga sangat signifikan terhadap korban yang menjadi target kejahatan tersebut. Korban tidak hanya mengalami kerugian finansial akibat penipuan

atau pencurian data pribadi, tetapi juga dapat mengalami tekanan psikologis yang berkepanjangan. Rasa takut, malu, dan stres yang dialami korban bisa menyebabkan gangguan mental yang serius, serta menurunkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Dalam beberapa kasus, reputasi korban yang telah tercemar oleh konten deepfake dapat mengakibatkan kehilangan pekerjaan, keretakan hubungan sosial, bahkan mempengaruhi kelangsungan karier dan kehidupan pribadi. Oleh karena itu, perlindungan hukum melalui sanksi pidana yang tegas merupakan hal yang sangat diperlukan untuk memberikan efek jera kepada para pelaku kejahatan ini.

Dalam upaya menanggulangi kejahatan pemalsuan identitas melalui *deepfake*, penegakan hukum harus didukung oleh kerjasama antara berbagai pihak, termasuk aparat penegak hukum, ahli teknologi informasi, dan lembaga-lembaga terkait. Kolaborasi ini penting untuk mengembangkan metode deteksi dan verifikasi yang lebih canggih, sehingga penyalahgunaan teknologi *deepfake* dapat segera diidentifikasi dan ditindak secara cepat. Pengembangan teknologi pendeteksi *deepfake* yang akurat juga akan membantu proses penyidikan dan pembuktian dalam pengadilan, sehingga kasus-kasus pemalsuan identitas yang melibatkan *deepfake* dapat diungkap dengan lebih efektif.

4. Pornografi dan Kejahatan Seksual

Deepfake sering digunakan untuk membuat konten pornografi palsu yang menampilkan seseorang tanpa seizin yang bersangkutan. Teknologi *deepfake* memungkinkan manipulasi gambar, suara, dan video dengan tingkat realisme yang tinggi sehingga dapat menghasilkan materi yang tampak otentik meskipun sebenarnya merupakan rekayasa digital. Akibatnya, seseorang bisa dijadikan objek dalam konten pornografi tanpa pernah memberikan izin, yang tentunya merupakan pelanggaran serius terhadap privasi, kehormatan, dan reputasi individu tersebut.

Secara hukum, pembuatan dan penyebaran konten pornografi palsu melalui deepfake merupakan tindakan yang melanggar Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi. Undang-undang ini dengan tegas melarang pembuatan, distribusi, dan penyebaran materi pornografi yang tidak hanya merendahkan martabat manusia, tetapi juga dapat menimbulkan kerusakan psikologis bagi korban. Dengan menggunakan teknologi deepfake, pelaku kejahatan dapat membuat konten yang sangat meyakinkan dan menyebarkannya secara luas di berbagai platform digital, sehingga dampak yang ditimbulkan menjadi sangat merusak baik bagi individu yang dijadikan objek maupun bagi citra masyarakat secara umum.

Lebih jauh lagi, jika teknologi *deepfake* digunakan untuk mengancam atau melecehkan seseorang melalui penyebaran konten pornografi palsu, pelaku dapat dijerat dengan ketentuan hukum tambahan. Pasal 29 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur mengenai ancaman kekerasan atau pemerasan melalui media elektronik. Dalam konteks *deepfake*, ancaman tersebut bisa berupa pelecehan secara psikologis atau tekanan melalui penyebaran konten yang dirancang untuk merusak reputasi dan kehormatan seseorang. Oleh karena itu, selain melanggar UU Pornografi, pelaku juga dapat menghadapi tuntutan hukum berdasarkan Pasal 29 UU ITE yang mengancam pelaku dengan hukuman penjara dan denda yang besar.

Penyalahgunaan *deepfake* untuk membuat konten pornografi palsu tidak hanya berdampak pada korban secara personal, melainkan juga menimbulkan efek negatif yang lebih luas bagi masyarakat. Keberadaan konten semacam ini dapat mengikis kepercayaan masyarakat terhadap informasi digital dan media sosial. Masyarakat pun menjadi semakin skeptis terhadap keaslian materi yang beredar, yang pada akhirnya dapat mengganggu kestabilan sosial dan proses demokrasi jika informasi palsu tersebut dimanfaatkan untuk tujuan politik atau propaganda.

Secara keseluruhan, penggunaan *deepfake* untuk membuat konten pornografi palsu merupakan pelanggaran serius yang tidak hanya merugikan korban secara individu, tetapi juga mencederai norma dan nilai dalam masyarakat. Dengan penerapan hukum yang tegas melalui UU Pornografi dan UU ITE, diharapkan tindakan semacam ini dapat diminimalisir, sehingga hak privasi, kehormatan, dan keamanan informasi digital setiap individu tetap terlindungi.

5. Keamanan Negara dan Ketertiban Umum

Teknologi *deepfake*, dengan kemampuannya untuk menciptakan konten visual dan audio yang sangat realistis, telah membuka peluang bagi penyebaran propaganda dan informasi palsu yang berpotensi mengancam keamanan nasional. Jika *deepfake* digunakan untuk tujuan tersebut, pelaku tidak hanya menciptakan kebingungan di kalangan masyarakat, tetapi juga berisiko menimbulkan keonaran dan kerusuhan yang dapat menggoyahkan stabilitas sosial dan politik. Misalnya, melalui video *deepfake*, seseorang dapat menampilkan tokoh publik atau pejabat negara memberikan pernyataan yang provokatif dan tidak pernah mereka ucapkan, yang kemudian disebarluaskan secara luas di media sosial. Konten semacam ini memiliki potensi untuk memicu reaksi emosional, membelah opini publik, dan mengganggu proses demokrasi, terutama saat terjadi menjelang pemilihan umum atau dalam situasi krisis nasional.

Dalam kerangka hukum di Indonesia, penyebaran informasi palsu yang dapat menimbulkan keonaran di masyarakat diatur secara tegas oleh Pasal 14 dan Pasal 15 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana. Kedua pasal ini secara khusus mengatur tentang penyebaran berita bohong yang dapat menimbulkan kekacauan dan keonaran di tengah masyarakat. Berdasarkan ketentuan tersebut, pelaku yang menggunakan deepfake untuk menyebarkan propaganda atau mengancam keamanan nasional dapat dikenai sanksi pidana yang berat, dengan ancaman hukuman penjara hingga 10 tahun.

Penegakan hukum terhadap kejahatan semacam ini menuntut pembuktian yang kuat mengenai adanya unsur kesengajaan dan dampak langsung yang ditimbulkan oleh penyebaran konten palsu tersebut. Aparat penegak hukum perlu mengumpulkan bukti digital yang akurat melalui teknologi forensik, analisis metadata, dan kerjasama dengan ahli teknologi informasi untuk mengungkap asal-usul serta jaringan distribusi konten deepfake yang bermasalah. Bukti semacam ini sangat krusial untuk menunjukkan bahwa tindakan pelaku secara sadar dan sengaja telah menciptakan serta menyebarkan informasi yang menyesatkan, sehingga mengakibatkan kerusakan dan mengancam stabilitas nasional.

Analisis Pembuat Vidio dengan teknologi *Deepfake* dengan Teori Pertanggungjawaban Pidana

Telah dimaklumi bahwa setiap perbuatan pidana membawa konsekuensi berupa pertanggungjawaban dan penjatuhan pidana. Hal ini berarti bahwa seseorang yang melakukan tindak pidana harus mempertanggungjawabkan perbuatannya di hadapan hukum dan dapat dijatuhi hukuman oleh sistem peradilan. Pemahaman mengenai kejahatan dapat dilihat dari dua pendekatan utama. Pendekatan pertama memandang kejahatan sebagai dosa atau perbuatan tidak senonoh yang dilakukan oleh manusia, di mana tindakan tersebut dianggap melanggar norma moral dan etika yang berlaku dalam masyarakat. Sedangkan pendekatan kedua melihat kejahatan sebagai perwujudan dari sikap dan pribadi pelaku yang tidak normal, sehingga karakter atau kepribadian yang menyimpang inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan jahat. Agar seseorang dapat dipertanggungjawabkan secara pidana, terdapat beberapa unsur yang harus terpenuhi, yakni adanya kemampuan untuk bertanggungjawab, yaitu kapasitas untuk memahami dan menyadari konsekuensi dari tindakannya; adanya unsur kesengajaan (*dolus*) apabila pelaku melakukan perbuatan tersebut dengan niat jahat, atau kelalaian (*culpa*) apabila tindakannya terjadi karena kurangnya

kewaspadaan; serta ketiadaan alasan pemaaf yang dapat membebaskan pelaku dari pertanggungjawaban, seperti kondisi paksaan atau keadaan darurat yang diakui hukum (Moeljatno, 2009).

Dengan demikian, dalam sistem hukum, seseorang baru dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika ia memiliki kapasitas untuk bertanggungjawab, bertindak dengan kesengajaan atau kelalaian, dan tidak terdapat alasan pemaaf yang sah menurut hukum. Moeljatno menyimpulkan bahwa agar seseorang dapat memiliki kemampuan untuk bertanggung jawab, ia harus memenuhi dua syarat utama. Pertama, seseorang harus mampu membedakan antara perbuatan yang baik dan yang buruk, dengan acuan bahwa perbuatan yang baik sesuai dengan hukum, sedangkan perbuatan yang buruk melanggar hukum. Kedua, seseorang juga harus memiliki kemampuan untuk menentukan kehendaknya dengan didasari oleh kesadaran yang mendalam tentang apa yang dianggap baik dan buruk. Dengan kata lain, pertanggungjawaban seseorang tidak hanya ditentukan oleh pemahamannya terhadap perbedaan antara benar dan salah, tetapi juga oleh keinsyafannya dalam memilih untuk bertindak sesuai dengan pemahaman tersebut (Moeljatno, 2009).

Adanya Perbuatan Melawan Hukum

Pembuatan video dengan teknologi *deepfake* dengan tujuan merugikan orang lain merupakan suatu tindakan yang sangat berbahaya dan dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum. *Deepfake* merupakan hasil rekayasa teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan gambar atau video yang sangat mirip dengan aslinya. Ketika teknologi ini digunakan untuk menipu, menyebarkan informasi palsu, atau memanipulasi persepsi publik, maka perbuatan tersebut jelas melanggar prinsip-prinsip keadilan dan ketertiban yang telah diatur oleh hukum. Sebagai contoh, *deepfake* seringkali dimanfaatkan sebagai alat pemerasan, di mana pelaku menggunakan rekaman digital yang direkayasa untuk menekan korban agar memenuhi tuntutan tertentu. Selain itu, pembuatan *deepfake* juga kerap digunakan untuk melakukan penipuan, sehingga menimbulkan kerugian material yang signifikan bagi pihak yang menjadi sasaran. Pencemaran nama baik pun dapat terjadi apabila *deepfake* digunakan untuk menyebarkan informasi yang tidak benar, sehingga merusak reputasi seseorang. Ujaran kebencian yang dihasilkan melalui rekaman palsu ini juga dapat memicu konflik sosial dan perpecahan di masyarakat.

Kesalahan (*Dolus* atau *Culpa*)

Dalam konteks hukum pidana, kesalahan yang dilakukan oleh pelaku dapat dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu *dolus* dan *culpa*. *Dolus* berarti kesengajaan, yang

artinya pelaku secara sadar dan dengan niat jahat membuat dan menyebarkan deepfake dengan tujuan merusak reputasi atau menipu orang lain. Dalam hal ini, pelaku memiliki maksud tertentu sejak awal, sehingga tindakan tersebut tidak terjadi secara kebetulan atau tanpa pertimbangan. Dengan kesengajaan langsung seperti ini, pelaku menunjukkan bahwa ia sadar akan konsekuensi yang mungkin timbul dari perbuatannya dan dengan sengaja memilih untuk mengorbankan integritas informasi serta merugikan pihak lain. Sebaliknya, *culpa* merujuk pada kelalaian, yaitu kondisi di mana pelaku tidak sepenuhnya menyadari dampak negatif dari deepfake yang ia buat. Meskipun demikian, pelaku tetap menyebarkan materi tersebut tanpa melakukan verifikasi atau pertimbangan yang memadai. Tindakan ini menunjukkan adanya kealpaan, di mana seharusnya pelaku telah berhati-hati dan memeriksa kebenaran informasi sebelum menyebarkannya. Dengan demikian, perbedaan antara *dolus* dan *culpa* terletak pada adanya kesengajaan atau kelalaian, dan kedua kondisi ini memiliki implikasi hukum yang berbeda tergantung pada tingkat kesadaran dan tanggung jawab pelaku dalam setiap tindakannya.

Dapat Dipertanggungjawabkan

Seseorang hanya dapat dimintai pertanggungjawaban jika ia memenuhi tiga kriteria utama. Pertama, harus terdapat unsur kesalahan dalam tindakannya, artinya pelaku sadar bahwa perbuatannya salah menurut hukum. Kedua, pelaku harus telah mencapai usia yang cukup, sehingga ia memiliki kemampuan untuk memahami konsekuensi dari tindakannya. Ketiga, pelaku tidak boleh berada dalam kondisi yang menghilangkan kesadarannya, seperti karena pengaruh obat-obatan atau gangguan mental, yang dapat mengurangi kemampuannya untuk menilai dengan benar. Dengan demikian, dalam konteks pembuatan video deepfake, jika terbukti bahwa pelaku telah dengan sadar dan sengaja membuat serta menyebarkan video tersebut dengan tujuan merugikan orang lain, maka ia memenuhi syarat untuk dimintai pertanggungjawaban pidana. Hal ini berarti bahwa selain dinilai secara moral, tindakannya juga dapat dijerat oleh hukum karena telah menunjukkan kesengajaan dan kesadaran penuh akan dampak negatif yang ditimbulkan.

KESIMPULAN

Hukum telematika memberikan landasan hukum yang kuat untuk mengatasi penyalahgunaan teknologi *deepfake* di dunia digital. Melalui ketentuan yang diatur dalam UU ITE, setiap penyebaran video deepfake yang merugikan dapat segera ditindak secara hukum, sehingga pelanggaran di ranah digital mendapatkan perhatian yang setara dengan

pelanggaran di dunia nyata. Teori pertanggungjawaban pidana menurut PAF Lamintang turut membantu dalam menilai sejauh mana pelaku dapat dimintai pertanggungjawaban, dengan menekankan unsur perbuatan, kesalahan, dan kapasitas bertanggung jawab. Jika pelaku dengan sengaja membuat dan menyebarkan deepfake untuk tujuan kriminal, maka tindakannya tersebut termasuk dalam kategori perbuatan melawan hukum dan dapat dikenai sanksi pidana secara penuh sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam UU ITE dan KUHP. Sedangkan, apabila terdapat unsur kelalaian dalam penyebaran *deepfake*, tingkat pertanggungjawaban yang dikenakan akan disesuaikan berdasarkan tingkat kesalahan yang terjadi. Dengan demikian, penerapan hukum telematika secara menyeluruh dan analisis pertanggungjawaban yang cermat memungkinkan penyalahgunaan teknologi *deepfake* dapat diatasi secara efektif, sehingga keadilan dapat ditegakkan dan integritas informasi di dunia digital tetap terjaga.

SUMBER REFERENSI

- Achmad, M. F. (2010). *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asikin, A. d. (2006). *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Raja.
- Audrey de Rancourt-Raymond, N. S. (2022). The unethical use of deepfakes. *Journal of Financial Crime*, 1066-1077.
- Brijesh Sivathanu, R. P. (2023). All that glitters is not gold: a study of tourists' visit intention by watching deepfake destination videos. *Journal of Tourism Futures*, 218-236.
- Huda, C. (2006). *Dari Tindak Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggung*. Jakarta: Kencana.
- Indonesia. (2008, April 21). UU No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia.
- Kaonang, G. (2017, Juli 17). *HYBRID*. Retrieved from Hybrid.co.id: <https://hybrid.co.id/post/microsoft-seeing-ai-ios-app/#:~:text=Seeing%20AI%20merupakan%20sebuah%20aplikasi%20iPhone%20yang,di%20sekitar%20pengguna%2C%20lalu%20mendeskripsikannya%20dengan%20Osuaranya>.
- Kristen Thomasen, S. D. (2021). *Reasonable Expectations of Privacy in an Era of Drones and Deepfakes: Expanding the Supreme Court of Canada's Decision in R v Jarvis*. Leeds: Emerald Publishing Limited.
- Lamintang, P. (1997). *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Lyu, S. (2024). DeepFake the menace: mitigating the negative impacts of AI-Generated Content. *Organizational Cybersecurity Journal: Practice, Process and People, Vol. 4 No. 1*, pp. 1-18.
- Moeljatno. (2009). *Asas-asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nuralam, C. (2020, Agustus 3). *liputan6.com*. Retrieved from liputan6: <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/4321104/6-artis-papan-atas-yang-pernah-jadi-korban-hoaks-dikabarkan-meninggal-dunia?page=7>
- Prasetyo, T. (2010). *Hukum Pidana*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Rasni. (2018, Juni 22). *Tribun-Timur.com*. Retrieved from Tribun.com: <https://makassar.tribunnews.com/2018/06/22/video-panas-mirip-dirinya-beredar-aura-kasih-angkat-bicara-sepasaran-itukah-mukaku>
- Reyhana, W. K. (2024, Oktober 13). *Kompas*. Retrieved from Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2024/10/13/09310077/ini-10-selebriiti-yang-sering-jadi-korban-deepfake-ai>
- Rizki Romandona, B. Y. (2024). Analisis Hukum Asas Mens Rea Dan Actus Reus Dalam Kasus Pembunuhan Brigadir Nofriansyah Yosua Hutabarat (Studi Kasus Dalam Putusan PnJakarta Selatan No. 796/Pid.B/2022/Pn Jkt.Sel). *Justitiable*, 6, 1-12. Retrieved from <https://ojs.ejournalunigoro.com/index.php/JUSTITIABLE/article/view/817>
- Saleh, R. (1982). *Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggungjawaban Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Saleh, R. (1986). *Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggung Jawaban Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sari, R. P. (2024, Februari 15). *Cloud Computing Indonesia*. Retrieved from Cloud Computing Indonesia: <https://www.cloudcomputing.id/pengetahuan-dasar/apa-itu-deepfake-bahaya>
- Zulfikar Hardiansyah, R. K. (2022, Januari 19). *Kompas.com*. Retrieved from Tekno.Kompas.Com: <https://tekno.kompas.com/read/2022/01/19/13160047/selebriiti-dan-tokoh-publik-yang-jadi-korban-video-deepfake-selain-nagita?page=all>

