



ANALISIS REFORMULASI PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PENGGUNA TEKNOLOGI DEEFAKE DALAM TINDAK PIDANA PENCEMARAN NAMA BAIK BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Ni Putu Martina Putri, Made Sugi Hartono, I Dewa Gede Herman Yudiawan

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail : martina.putri@undiksha.id.ac, sugi.hartono@undiksha.ac.id,
idewa.gede.hermanyudiawan@undiksha.ac.id

Info Artikel

Masuk: 1 Juli 2024

Diterima: 1 Agustus 2024

Terbit: 1 September 2024

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

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.

Kata kunci:

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

Corresponding Author:

Ni Putu Martina Putri

e-mail:

martina.putri@undiksha.id.ac

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.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan perubahan signifikan dalam pola komunikasi dan interaksi sosial manusia modern. Salah satu inovasi yang menunjukkan kemajuan pesat adalah deepfake, sebuah teknologi yang memungkinkan manipulasi gambar maupun suara seseorang dengan tingkat realisme tinggi sehingga menyerupai aslinya (Xiao, 2024). Meskipun memiliki nilai guna di berbagai sektor, teknologi ini juga membuka peluang terjadinya penyalahgunaan, salah satunya dalam bentuk kejahatan pencemaran nama baik (Suryokencono, & Naufal, 2024).

Kemajuan teknologi sering kali diibaratkan sebagai pedang bermata dua, di satu sisi berfungsi sebagai instrumen positif yang mampu meningkatkan efisiensi, kesejahteraan, dan percepatan aktivitas manusia. Namun di sisi lain juga menyimpan potensi besar untuk digunakan dalam tindakan melawan hukum yang merugikan berbagai pihak. Salah satu inovasi yang menjadi sorotan dalam konteks ini adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Teknologi ini dirancang untuk membantu tugas-tugas manusia di berbagai bidang, mulai dari pendidikan, kesehatan, keamanan, hingga pertanian (Banfatin, dkk, 2025).

Di tengah era globalisasi yang terus berkembang, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang pesat dan mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan ini merupakan dampak langsung dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), terutama dalam bidang kecerdasan buatan (Tarmiz, 2024). AI merupakan sistem komputasi yang dirancang agar dapat berpikir dan belajar secara mandiri menyerupai manusia melalui sistem jaringan cerdas (Singla & Sukharevsky, 2024). Salah satu bentuk penerapan AI yang kini banyak digunakan adalah deepfake. Istilah ini merupakan gabungan antara “deep learning” dan “fake”, karena menggunakan algoritma pembelajaran mendalam untuk menghasilkan konten visual atau audio buatan. Teknologi ini seringkali digunakan untuk memalsukan wajah, meniru suara, hingga menciptakan video rekayasa yang tampak sangat realistis. Seiring meningkatnya keahlian para pembuat deepfake, maka konten yang dihasilkan menjadi semakin meyakinkan dan sulit dikenali sebagai hasil rekayasa oleh masyarakat umum (Xiao, 2024). Hal ini diperparah dengan berkembangnya teknologi Generative Adversarial Network (GAN) yang memungkinkan manipulasi digital menjadi semakin sulit terdeteksi secara visual maupun teknis (Madni, 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi deepfake telah menunjukkan potensinya sebagai instrumen yang sangat mempengaruhi persepsi publik. Kasus video manipulatif yang menggambarkan Presiden Joko Widodo berbicara dalam bahasa Mandarin serta video palsu yang menampilkan artis Nagita Slavina dalam adegan tidak pantas menjadi contoh nyata bagaimana teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk tujuan yang merusak (Suryokencono, & Naufal, 2024). Video-video tersebut dibuat dengan algoritma kecerdasan buatan yang mampu meniru ekspresi wajah, gerak bibir, bahkan intonasi suara secara sangat realistis, sehingga sulit dibedakan dengan rekaman asli oleh publik awam. Fenomena ini tidak hanya membahayakan privasi dan kehormatan individu, tetapi juga membuka celah besar bagi penyebaran hoaks, disinformasi, dan persekusi digital. Dari perspektif hukum pidana, tindakan semacam ini termasuk ke dalam perbuatan yang menyerang harkat dan martabat seseorang, sehingga patut dikaji sebagai bentuk pencemaran nama baik, penistaan, atau bahkan fitnah digital.

Dalam hukum pidana Indonesia, pencemaran nama baik diatur dalam Pasal 310 dan Pasal 311 KUHP, serta dalam Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pencemaran nama

baik pada dasarnya merupakan tindakan yang menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum¹. Dalam ruang digital, bentuk pencemaran nama baik sering kali diwujudkan melalui unggahan konten berupa gambar, video, atau suara yang dimanipulasi sehingga menimbulkan kesan negatif terhadap korban (Soesilo, 1996).

Meskipun urgensinya semakin meningkat, Indonesia belum memiliki instrumen hukum positif yang secara khusus mengatur keberadaan dan penyalahgunaan teknologi deepfake. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), meskipun telah direvisi, masih mengandung pasal-pasal yang terlalu umum dan belum secara eksplisit mengantisipasi kejahatan yang bersumber dari rekayasa konten berbasis AI. Demikian pula halnya dengan Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi, yang belum menjangkau permasalahan manipulasi biometrik seperti wajah dan suara secara spesifik (Novera, & Fitri., 2024). Padahal, karakteristik utama deepfake justru menyentuh aspek-aspek biometrik dan identitas digital yang sangat sensitif. Kekosongan pengaturan ini menimbulkan ambiguitas dalam penegakan hukum dan berpotensi merugikan korban yang reputasinya hancur akibat konten digital yang sebenarnya fiktif. Oleh karena itu, reformulasi regulasi pidana dalam menghadapi kemajuan teknologi kecerdasan buatan menjadi sangat mendesak untuk dilakukan.

Berbagai kasus yang telah terjadi menunjukkan bahwa penyalahgunaan teknologi deepfake membawa dampak yang sangat merugikan dan mengganggu bagi individu yang menjadi korbannya. Teknologi ini tidak hanya mampu memanipulasi wajah seseorang, tetapi juga dapat merekayasa suara, gerakan tubuh, hingga elemen visual lain yang melekat pada identitas pribadi korban. Akibatnya, manipulasi digital semacam ini berpotensi besar merusak citra, reputasi, dan kehormatan seseorang di ruang publik (Banfatin,dkk , 2025).

Dalam konteks penegakan hukum terhadap kejahatan digital seperti ini, penting untuk merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto, yang menyatakan bahwa efektivitas penegakan hukum dipengaruhi oleh lima komponen utama: substansi hukum itu sendiri, aparat penegak hukum, sarana dan prasarana pendukung, kesadaran hukum masyarakat, serta nilai-nilai kebudayaan yang berkembang di lingkungan sosial (Soekanto, 2007). Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan hukum yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat dirumuskan ke dalam dua pertanyaan utama, yaitu Bagaimana bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap pengguna teknologi deepfake dalam tindak pidana pencemaran nama baik? Dan Bagaimana sistem hukum pidana Indonesia dapat diadaptasi untuk merespons perkembangan teknologi deepfake sebagai sarana tindak pidana?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu suatu pendekatan yang dilakukan dengan cara menelaah peraturan perundang-undangan, konsep-konsep hukum, serta asas-asas hukum yang berkaitan dengan isu yang dikaji. Metode ini dikenal juga sebagai penelitian doktrinal, yang berfokus pada analisis terhadap teks-teks hukum yang bersifat otoritatif, termasuk bahan hukum primer dan sekunder. Seluruh bahan hukum tersebut digunakan untuk mengkaji persoalan hukum yang diangkat dan merumuskan solusi atas permasalahan tersebut (Soekanto & Mamudji, 2010). Data diperoleh melalui studi pustaka terhadap peraturan perundang-undangan

seperti KUHP, UU ITE, serta bahan hukum sekunder seperti jurnal ilmiah, buku hukum pidana, dan literatur terkait *Artificial Intelligence*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 pola wajah, gerakan, serta suara dari data asli yang tersedia, lalu menghasilkan konten tiruan yang nyaris tidak terdeteksi oleh pengamat biasa (Xiao, 2024). 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 (Madni, 2023). 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 kedipan mata sekalipun dapat ditiru secara digital (Suryokencono, & Naufal, 2024). 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.

Dalam kajian hukum, karakteristik manipulatif dari deepfake menimbulkan persoalan serius karena menyentuh pada aspek identitas digital, khususnya yang berkaitan dengan data biometrik seperti wajah dan suara. Deepfake memungkinkan pihak ketiga menciptakan representasi visual seseorang tanpa izin, yang dalam banyak kasus dapat digunakan untuk merusak reputasi, menyebarkan informasi palsu, atau bahkan menjebak korban dalam situasi yang tidak pernah dilakukannya. Oleh karena itu, deepfake dinilai sebagai ancaman terhadap hak privasi dan

kehormatan individu, yang merupakan bagian dari hak asasi manusia (Tarmiz, 2024). Tantangan utamanya adalah bahwa sebagian besar masyarakat belum memiliki literasi digital yang cukup untuk mengenali konten deepfake, sehingga rentan terhadap manipulasi yang disebarkan melalui media sosial atau platform digital lainnya.

Dengan kompleksitas teknis dan kemampuannya untuk menyusup ke dalam kehidupan digital masyarakat, teknologi deepfake telah menjadi perhatian global, baik di bidang teknologi, keamanan, maupun hukum. Dalam banyak negara, termasuk Indonesia, teknologi ini belum sepenuhnya terakomodasi dalam kerangka hukum positif, sehingga menimbulkan kekosongan regulasi dan ambiguitas dalam penegakan hukum. Ketika digunakan secara jahat, deepfake menjadi alat yang sangat efektif untuk pencemaran nama baik, pemerasan digital, dan bahkan penipuan identitas, yang sulit dibuktikan dengan alat bukti konvensional (Banfatin, dkk, 2025).

Delik Pencemaran Nama Baik dalam Perspektif Hukum Pidana

Pencemaran nama baik merupakan bentuk pelanggaran terhadap harkat, martabat, dan kehormatan seseorang yang dilindungi dalam sistem hukum pidana Indonesia. Secara normatif, perbuatan ini diatur dalam Pasal 310 dan Pasal 311 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 310 KUHP mengatur bahwa setiap orang yang sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan menuduhkan sesuatu hal, dengan maksud agar diketahui umum, dapat dipidana karena pencemaran nama baik. Sementara Pasal 311 KUHP menambahkan sanksi pidana bagi pencemaran nama baik yang dilakukan dengan sengaja dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya (Soesilo, 1996). Unsur ini mencerminkan pentingnya perlindungan reputasi dalam hukum pidana.

Dalam konteks digital, delik pencemaran nama baik juga diakomodasi dalam Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan UU No. 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. Ketentuan ini memperluas cakupan delik pencemaran nama baik ke ranah siber. Meskipun demikian, keberlakuan pasal ini masih menyisakan banyak kritik karena dinilai multitafsir dan rentan terhadap penyalahgunaan hukum (Wahyuni, 2023).

Dalam kerangka hukum pidana, delik pencemaran nama baik memiliki dua unsur utama, yaitu unsur subjektif berupa adanya kesengajaan (*dolus*) dan unsur objektif berupa perbuatan yang menyerang kehormatan atau reputasi seseorang di hadapan publik (Sudarto, 1989). Dalam kasus deepfake, pelaku secara sadar membuat atau menyebarkan konten manipulatif seperti video atau audio palsu yang merusak citra korban. Hal ini menunjukkan adanya intensi (*mens rea*) dan realisasi tindakan (*actus reus*) sebagaimana dipersyaratkan dalam delik formil. Dengan demikian, penggunaan teknologi deepfake dapat memenuhi kedua unsur tersebut dan dipertanggungjawabkan secara pidana (Muladi, 1995).

Perkembangan teknologi seperti Generative Adversarial Network (GAN) yang mendasari deepfake semakin mempersulit deteksi keaslian konten digital, sehingga memperbesar dampak dan bahaya pencemaran nama baik di ruang digital. Dalam beberapa kasus, masyarakat sulit membedakan antara konten asli dan hasil rekayasa. Ini memperkuat urgensi untuk menyesuaikan instrumen hukum pidana agar mampu mengakomodasi kejahatan digital berbasis teknologi tinggi. Beberapa

pakar hukum telah mendorong perlunya pembaruan regulasi dan penafsiran hukum pidana agar lebih adaptif terhadap bentuk kejahatan baru, termasuk dengan mengkaji unsur-unsur pidana yang relevan terhadap AI-generated content (Hiariej, 2022).

Pertanggungjawaban Pidana Pengguna Deepfake dalam Konteks Hukum Pidana Indonesia

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 (Soesilo, 1996).

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 (Ardiyani, 2024).

Dalam hukum pidana, konsep pertanggungjawaban pidana mensyaratkan adanya unsur kesalahan (*dolus atau culpa*) serta hubungan kausal antara tindakan pelaku dan akibat yang ditimbulkan. 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 (Muladi & Arief, Teori-Teori dan Kebijakan Pidana, 2010). Dalam kondisi kekosongan hukum, aparat masih mengandalkan norma umum KUHP dan UU ITE yang cakupannya terbatas pada media elektronik tanpa spesifikasi terhadap bentuk manipulasi AI seperti deepfake (Banfatin, dkk, 2025).

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 (Suryokencono, & Naufal, 2024).

Reformulasi Hukum Pidana dalam Merespons Kejahatan Deepfake

Perkembangan teknologi deepfake sebagai bagian dari kecerdasan buatan (AI) menuntut adanya reformulasi dalam sistem hukum pidana Indonesia. Kejahatan berbasis AI, termasuk pencemaran nama baik melalui deepfake, belum diklasifikasikan secara tegas sebagai tindak pidana khusus dalam hukum positif.

Padahal, menurut Sudarto, tujuan utama hukum pidana adalah melindungi kepentingan hukum dari perbuatan yang merugikan dengan menggunakan sarana pemidanaan (Sudarto, 1990). Oleh karena itu, urgensi reformulasi mencakup penyusunan aturan yang secara eksplisit memasukkan kejahatan digital berbasis AI sebagai kategori tindak pidana yang berdiri sendiri, bukan sekadar interpretasi terhadap norma yang ada.

Reformulasi adalah criminalization, yaitu proses penetapan perbuatan sebagai tindak pidana. Dalam konteks deepfake, tindakan manipulatif melalui AI belum secara tegas dikriminalisasi dalam KUHP maupun UU ITE. Padahal, menurut Barda Nawawi Arief, kriminalisasi harus dilakukan terhadap perbuatan yang nyata-nyata merugikan masyarakat dan belum diatur secara memadai dalam hukum pidana yang berlaku. Tindak pidana berbasis teknologi ini memiliki potensi besar melanggar hak privasi, merusak reputasi, serta menyesatkan publik. Oleh karena itu, dibutuhkan rumusan normatif baru yang secara eksplisit menetapkan penggunaan deepfake sebagai delik tersendiri dalam sistem hukum pidana Indonesia.

Reformulasi juga perlu dilakukan dalam aspek pertanggungjawaban pidana (*penal liability*). Teknologi deepfake memungkinkan kejahatan dilakukan secara tersembunyi, dengan pelaku yang tidak selalu berada dalam yurisdiksi Indonesia. Pertanggungjawaban pidana individu dalam konteks penggunaan AI menjadi semakin kompleks karena adanya pelibatan perangkat lunak otonom. Menurut Muladi, dalam sistem pidana modern, pertanggungjawaban tidak hanya dilihat dari pelaku langsung, tetapi juga termasuk pelaku intelektual atau pelaku melalui sarana teknologi (Muladi, 2002). Oleh karena itu, pembuat, penyebar, dan bahkan pengembang platform deepfake dapat ditarik ke dalam pertanggungjawaban hukum jika terbukti turut andil dalam terjadinya tindak pidana.

Aspek pembuktian dan yurisdiksi menjadi tantangan penting dalam reformulasi hukum pidana. Dalam kejahatan digital seperti deepfake, pembuktian tidak dapat hanya mengandalkan alat bukti konvensional, tetapi harus melibatkan keahlian forensik digital, teknologi pelacakan metadata, dan keterlibatan saksi ahli. Menurut Bambang Poernomo, pembuktian dalam hukum pidana harus menyesuaikan diri dengan sifat kejahatan yang dihadapi agar tercapai asas kepastian dan keadilan hukum (Poernomo, 1988). Selain itu, yurisdiksi dalam kejahatan siber perlu diperluas karena pelaku bisa berada di luar wilayah hukum Indonesia, sehingga dibutuhkan pembaruan instrumen perjanjian internasional dan kerjasama lintas negara.

PENUTUP

Kesimpulan

Teknologi deepfake sebagai produk kecerdasan buatan (AI) telah membawa dampak serius dalam ranah hukum pidana, khususnya terkait pencemaran nama baik. Meskipun memiliki nilai guna di berbagai sektor, penyalahgunaan teknologi ini dapat merusak reputasi dan kehormatan individu melalui manipulasi konten visual maupun audio secara realistis. Hukum pidana Indonesia, termasuk Pasal 310 dan 311 KUHP serta Pasal 27 ayat (3) UU ITE, belum secara eksplisit mengatur kejahatan berbasis AI, sehingga menyulitkan proses identifikasi pelaku, pembuktian, dan penegakan hukum. Hal ini menunjukkan adanya kekosongan hukum dalam menghadapi ancaman digital yang semakin kompleks. Oleh karena itu, reformulasi hukum pidana menjadi penting untuk mengakomodasi perkembangan teknologi seperti deepfake. Reformulasi tersebut mencakup aspek kriminalisasi, pertanggungjawaban pidana, serta mekanisme pembuktian dan yurisdiksi yang sesuai dengan karakter kejahatan siber

berbasis AI. Langkah ini diperlukan untuk memberikan kepastian hukum, perlindungan korban, dan memperkuat sistem peradilan pidana agar tetap relevan di era digital yang terus berkembang.

Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, disarankan agar pemerintah segera melakukan reformulasi hukum pidana yang secara eksplisit mengatur kejahatan berbasis teknologi kecerdasan buatan, khususnya deepfake, guna mengisi kekosongan hukum dan memberikan kepastian hukum. Regulasi tersebut harus mencakup aspek pertanggungjawaban pidana baik bagi individu maupun korporasi, serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital. Aparat penegak hukum juga perlu dibekali dengan literasi digital dan keahlian teknis seperti forensik siber dan pemahaman terhadap algoritma deep learning agar mampu menangani kasus deepfake secara efektif. Selain itu, penting bagi masyarakat untuk meningkatkan kesadaran dan literasi digital agar dapat lebih kritis dalam menerima dan menyebarkan informasi, sehingga mampu mencegah penyebaran konten manipulatif yang dapat mencemarkan nama baik seseorang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyani, F. (2024). Tantangan Hukum Pidana dalam Menjerat Pengguna Deepfake di Indonesia. *Jurnal Hukum Digital dan Inovasi Teknologi*, 2(1), 45–56.
- 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>.
- Hiariej, M. Y. (2022). Harahap, Prinsip-Prinsip Hukum Pidana. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- 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. (1995). Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Muladi. (2002). Pertanggungjawaban Pidana Korporasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muladi, & Arief, B. N. (2010). Teori-Teori dan Kebijakan Pidana. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Novera, A., & Fitri, D. (2024). Urgensi Reformulasi Hukum dalam Menanggapi Kejahatan Digital Berbasis Artificial Intelligence. *Jurnal Hukum dan Teknologi Digital*, 3(1), 15–16.
- Poernomo, B. (1988). Asas-Asas Hukum Pidana. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Singla, A., & Sukharevsky, A. (2024). The State of AI in Early 2024. McKinsey & Company. Retrieved from <https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/the-state-of-ai>.
- Soekanto, S. (2007). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Soekanto, S., & Mamudji, S. (2010). Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Soesilo, R. (1996). Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal demi Pasal. Jakarta: Politeia.
- Sudarto. (1989). Hukum dan Hukum Pidana. Bandung: Alumni.

- Sudarto. (1990). Hukum Pidana I. Semarang: Yayasan Sudarto.
- Suhirman, N. P. (2018). Upaya Kantor Wilayah Kementrian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Bali Dalam Mencegah Pelanggaran Hak Cipta. *Journal Ilmu Hukum*.
- Suryokencono, B., & Naufal, I. (2024). Deepfake dan Tantangan Disinformasi di Era AI. Jakarta: Literasi Nusantara.
- Tarmiz, P. Z. (2024). Analisis Perlindungan Hak Asasi Manusia Di Era Digital: Tantangan Dan Solusi. *Jurnal Kajian Hukum Dan Kebijakan Publik*, 2, 458–466.
- Triantoro, R. A. (2024). Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Studi Putusan Nomor: 09/HKI. Hak Cipta/2014/PN Niaga Jo Putusan MA Nomor: 80 K/Pdt. Sus-Hki/2016). *Jurnal Privat Law*, 9243.
- Wahyuni, S. (2023). Kritik terhadap Pasal 27 Ayat (3) UU ITE: Antara Perlindungan Reputasi dan Kebebasan Berpendapat. *Jurnal Hukum & Kebijakan Publik*, 5(1), 45–56.
- Wijaya, T. (2020). Perbandingan pengaturan karya sinematografi di dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 dan Singapore Copyright Act (Chapter 63). *Universitas Katolik Parahyangan*, 15.
- Xiao, H. e. (2024). Remote Photoplethysmography for Heart Rate Measurement: A Review. *Biomedical Signal Processing and Control*, 88. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1746809423010418?via%3Dihub>