

Tesis_Andya Milano_NPM 23310012.pdf

by pkpa.fhuwks@yopmail.com 1

Submission date: 27-Sep-2024 02:59AM (UTC-0500)

Submission ID: 2467089828

File name: Tesis_Andya_Milano_NPM_23310012.pdf (933.11K)

Word count: 21024

Character count: 138414

TESIS

**KONSEP PENCEMARAN NAMA BAIK MELALUI
PENYALAHGUNAAN *DEEFAKE* DALAM KONTEN
POLITIK BERMUATAN NEGATIF**

Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Magister Hukum
Pada Program Studi Hukum Pada Program Magister
Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya



Oleh :

ANDYA MILANO
NPM: 23310012

PROGRAM STUDI HUKUM PADA PROGRAM MAGISTER

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

2024

TESIS

**KONSEP PENCEMARAN NAMA BAIK MELALUI
PENYALAHGUNAAN *DEEFAKE* DALAM KONTEN
POLITIK BERMUATAN NEGATIF**



Oleh :

ANDYA MILANO
NPM: 23310012

PROGRAM STUDI HUKUM PADA PROGRAM MAGISTER

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

2024

TESIS

**KONSEP PENCEMARAN NAMA BAIK MELALUI
PENYALAHGUNAAN *DEEFAKE* DALAM KONTEN
POLITIK BERMUATAN NEGATIF**

Diajukan oleh :

ANDYA MILANO
NPM: 23310012

TESIS INI TELAH DISETUJUI UNTUK DIUJI

Tanggal, 28 Juni 2024

Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Titik Suharti, S.H., M.Hum.

Dr. Cita Yustisia Serfiyani, S.H., M.H.

Mengetahui
Ketua Program Studi Hukum Program Magister
Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Dr. Joko Nur Sariono, S.H., M.H.

TESIS

KONSEP PENCEMARAN NAMA BAIK MELALUI PENYALAHGUNAAN *DEEFAKE* DALAM KONTEN POLITIK BERMUATAN NEGATIF

Dipersiapkan dan disusun oleh :

ANDYA MILANO

NPM: 23310012

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal, 13 Juli 2024

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda tangan
<u>Dr. Umi Enggarsasi, S.H., M.Hum</u>	Ketua
<u>Dr. Ria Tri Vinata, S.H., LL.M.</u>	Anggota
<u>Dr. Peni Jati Setyowati, S.H., M.H.</u>	Anggota
<u>Dr. Titik Suharti, S.H., M.Hum.</u>	Pembimbing I/ Anggota
<u>Dr. Cita Yustisia Serfiyani, S.H., M.H.</u>	Pembimbing II/ Anggota

Tesis ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Magister
Tanggal 13 Juli 2024
Ketua Program Studi Hukum Program Magister

Dr. Joko Nur Sariono, S.H., M.H.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena hanya dengan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan Tesis ini dan tak lupa Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak selama proses penulisan tesis ini:

1. Bapak Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono, dr. Sp. THT-KL (KL), FICS selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Ibu Dr. Umi Enggarsasi, SH, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Bapak Dr. Joko Nur Sariono, S.H., M.H. selaku Ketua Program Studi Hukum Program Magister Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
4. Ibu Dr. Titik Suharti, S.H., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, tambahan ilmu, serta masukan dan pengarahan dalam penulisan Tesis ini.
5. Ibu Dr. Cita Yustisia Serfiyani, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, masukan dan dorongan dengan penuh sabar.
6. Para Dosen program studi Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
7. Istri dan Anak serta Keluarga yang selalu mendukung selama proses Tesis ini.

8. Tim belajar kelompok Swan Magister Hukum Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma semuanya.

9. Teman-Teman seperjuangan Magister Hukum Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma semuanya.

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan yang penulis buat baik sengaja maupun tidak sengaja selama berkuliah di Program Magister Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya maupun selama penulisan Tesis ini. Semoga Allah SWT mengampuni segala kesalahan dan menunjukkan jalan yang lurus dan benar kepada kita semua. Amin

Surabaya, 13 Juli 2024

Andya Milano

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Andya Milano

NPM : 23310012

Alamat : Jln. M.Yamin, No.78C, Tanah Datar, Sumatera Barat

No. Telp : 082218120888

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “KONSEP PENCEMARAN NAMA BAIK MELALUI PENYALAHGUNAAN *DEEPPFAKE* DALAM KONTEN POLITIK BERMUATAN NEGATIF” adalah murni gagasan saya yang belum pernah saya publikasikan di media, baik majalah maupun jurnal dan bukan tiruan (plagiat) dari karya orang lain. Apabila ternyata nantinya tesis tersebut ditemukan adanya unsur plagiarisme maupun autoplajarisme, saya siap menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh Fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat sebagai bentuk pertanggungjawaban etika akademik yang harus dijunjung tinggi di lingkungan perguruan tinggi.

Surabaya, 13 Juli 2024

Yang menyatakan,

Andya Milano
NPM. 23310012

DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah	1
1.2 Tujuan Penelitian	11
1.3 Manfaat Penelitian	11
1.4 Kajian Teoritis	12
1.4.1 Teori Negara Hukum.....	12
1.4.2 Teori Hukum Pembangunan.....	16
1.4.3 Teori Pertanggungjawaban Pidana.....	20
1.4.4 Tinjauan Umum <i>Artifisial Intelephant</i> (AI).....	23
1.4.5 Tinjauan Umum Aplikasi <i>Deepfake</i> berbasis AI..	25
1.4.6 Tinjauan Umum Pencemaran Nama Baik.....	27
1.4.7 Tinjauan Umum Konten Politik Bermuatan Negatif	29
1.5 Metode Penelitian	30
1.6 Pertanggungjawaban Sistematis	35

BAB II	KONSEP TINDAK PIDANA PENCEMARAN NAMA BAIK DALAM PENGGUNAAN APLIKASI <i>DEEPFAKE</i> TERKAIT KONTEN POLITIK BERMUATAN NEGATIF.....	37
2.1	Tinjauan Umum <i>Artificial Intelligence (AI)</i> dan <i>Deepfake</i> berbasis AI.....	37
2.2	Perkembangan <i>Artificial Intelligence (AI)</i> dan <i>Deepfake</i> berbasis AI.....	40
2.3	Konsep Pencemaran Nama Baik dalam Penggunaan Aplikasi <i>Deepfake</i> Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif.....	49
2.3.1	Konsep Pencemaran Nama Baik dalam Penggunaan Aplikasi <i>Deepfake</i> Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif dalam KUHP (WvS) dan KUHP Nasional.....	54
2.3.2	Konsep Pencemaran Nama Baik dalam Penggunaan Aplikasi <i>Deepfake</i> Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif dalam KUHP (WvS) dan KUHP Nasional.....	58
2.4	Upaya Preventif dan Represif Terhadap Penyalahgunaan <i>Deepfake</i> Berbasis AI.....	62
BAB III	BENTUK PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PENCEMARAN NAMA BAIK DALAM PENGGUNAAN APLIKASI <i>DEEPFAKE</i> TERKAIT KONTEN POLITIK BERMUATAN NEGATIF.....	63

3.1	Tindak Pidana dan Unsur-Unsur Tindak Pidana.....	68
3.2	Tanggung Jawab Dalam Hukum Pidana.....	75
3.2.1	Pengertian Pertanggungjawaban Pidana.....	79
3.2.2	Kemampuan Bertanggungjawab.....	81
3.2.3	Kesengajaan dan Kealpaan.....	81
3.3	Pertanggungjawaban Pidana Penggunaan Aplikasi <i>Deepfake</i> Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif dalam KUHP (WvS) dan KUHP Nasional.....	84
3.4	Pertanggungjawaban Pidana Penggunaan Aplikasi <i>Deepfake</i> Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif dalam ITE.....	89
3.5	Pembuktian Kasus Pencemaran Nama Baik Dalam Penggunaan Aplikasi <i>Deepfake</i> Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif.....	92
BAB IV	PENUTUP.....	98
4.1	Kesimpulan.....	98
4.2	Saran.....	99
	DAFTAR BACAAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tangkapan Layar *Deepfake* Jokowi Berbahasa Mandarin.....8
Gambar 2.2 Tangkapan Layar *Deepfake* Prabowo Berbahasa Arab.....8

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan AI serta Deepfake dari masa kemasa.....41

ABSTRAK

Salah satu perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi di era revolusi industri 4.0 adalah *artificial intelligence (AI)*. *AI* adalah sebuah disiplin ilmu yang mengembangkan kecerdasan buatan pada sistem komputer yang dapat meniru kecerdasan manusia. Salah satu bentuk penggunaan *AI* adalah *deepfake*. *Deepfake* adalah memungkinkan seseorang untuk memanipulasi video, gestur, gambar dan suara tampak seolah-olah nyata dan asli. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga membuka jalan bagi terbentuknya jenis kejahatan baru yaitu *cybercrime*. Pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif merupakan bentuk baru dari tindak pidana *cybercrime*. Bahwa rumusan masalah dari penelitian ini adalah pertama bagaimana konsep tindak pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif? kedua, bagaimana bentuk pertanggungjawaban pidana pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif?

Metode penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Metode penelitian ini yang berfokus pada kajian norma hukum yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pertama, Pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif dapat dikategorikan perbuatan pidana dimuat dalam Pasal 310 (2) KUHP (Wvs), Pasal 433 (2) UHP Nasional dan Pasal 27A UU ITE. Kedua, pertanggungjawaban pidana yang dapat dikenakan pada praktik pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dimuat dalam Pasal 310 (2) KUHP (Wvs), Pasal 433 (2) KUHP Nasional dan Pasal 27A UU ITE. Hendaknya UU ITE perlu ditambahkan pengaturan yang jelas terkait *AI*, *deepfake* berbasis *AI* dan pencemaran nama baik melalui aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif karena dalam UU ITE kurang mengakomodir terkait hal tersebut dan Pemerintah, aparat penegak hukum serta masyarakat perlu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang penyalahgunaan *AI* dan *deepfake* berbasis *AI*.

KataKunci: Pencemaran Nama Baik, *Deepfake*, Pertanggungjawaban Pidana

ABSTRACT

One development in information and communication technology in the era of the 4.0 industrial revolution is artificial intelligence (AI). AI is a discipline that develops artificial intelligence in computer systems that can mimic human intelligence. One form of AI usage is deepfake. Deepfake enables someone to manipulate videos, gestures, images, and sound to appear as if they are real and authentic. Advances in information and communication technology have also paved the way for the formation of new types of crime, namely cybercrime. Defamation through the misuse of deepfake in negative political content is a new form of cybercrime. The problem of this research is, firstly, how is the concept of the criminal act of defamation in the use of deepfake applications related to negative political content? Secondly, what is the form of criminal liability for defamation through the misuse of deepfake in negative political content?

This research uses a normative legal research method. This research method focuses on the study of legal norms written in laws and regulations related to defamation through the misuse of deepfake in negative political content.

Based on the results of this study, it can be known that, firstly, defamation through the misuse of deepfake in negative political content can be categorized as a criminal act contained in Article 310 (2) of the Criminal Code, Article 433 (2) of the National Criminal Code, and Article 27A of the ITE Law. Secondly, criminal liability that can be imposed on the criminal practice of defamation in the use of deepfake applications related to negative political content is contained in Article 310 (2) of the Criminal Code, Article 433 (2) of the National Criminal Code, and Article 27A of the ITE Law in conjunction with Article 45 (4) of the ITE Law. The ITE Law should be supplemented with clear regulations regarding AI, AI-based deepfakes, and defamation through deepfake applications related to negative political content because the ITE Law does not adequately accommodate such matters. Furthermore, the government, law enforcement agencies, and the public need to increase their knowledge and understanding of the misuse of AI and AI-based deepfakes.

Keywords: *Defamation, Deepfake, Criminal Responsibility*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah dan Rumusan Masalah

Selama kurun waktu setengah abad terakhir ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai bidang mengalami kemajuan yang sangat pesat.¹ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada dekade ini adalah suatu lompatan besar bagi ilmu pengetahuan. Muncul apa yang dinamakan internet, sebuah dunia dimana interaksi manusia terjadi begitu mudah dan cepat.² Menurut Danrivanto Budhijanto perubahan teknologi informasi yang cepat tersebut membuat manusia telah melewati zaman masyarakat prasejarah (*nomaden*), zaman agraris (*agricultural society*) dan zaman industri (*industrial society*). Kini peradaban manusia telah memasuki zaman baru yaitu zaman masyarakat informasi (*information society*).

Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat membawa perubahan yang besar dalam kehidupan manusia baik dampaknya secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi banyak membawa dampak terhadap nilai sosial, ekonomi, budaya, politik dan tidak terkecuali norma hukum. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan

¹ Heru Suprptomo, 1996, *Hukum dan Komputer*, Alumni, Jakarta, h. vii.

² Imam Sjahputra, 2010, *Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Elektronik*, Alumni , Bandung, h. 5.

peradaban manusia secara global. Disamping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas *borderless* (masyarakat tanpa batas, ekonomi tanpa batas teknologi tanpa batas dan politik tanpa batas) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung sedemikian cepat.³

Perkembangan teknologi jaringan komputer global atau internet telah menciptakan dunia baru yang dinamakan *cyberspace*. *Cyberspace* adalah sebuah dunia komunikasi berbasis komputer (*computer mediated communication*) ini menawarkan realitas yang baru, yaitu realitas virtual (*virtual reality*).⁴ Orang-orang dalam dunia virtual tidak menghadirkan fisiknya untuk berkomunikasi dengan orang lain, tetapi menggunakan kata-kata dalam layar komputer. Pengguna dunia virtual dapat berinteraksi dengan lingkungan dan pengguna lain secara *real-time*. Dunia virtual dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti hiburan, pendidikan, berbisnis, bersosialisasi dan berpolitik.⁵

Indonesia merupakan salah satu negara pengguna internet tertinggi di Asia dan Dunia. Menurut data dari statista per Januari 2024, pengguna internet di Indonesia mencapai 210 (dua ratus sepuluh juta) orang. Indonesia merupakan negara dengan penggunaan internet terbanyak ke tiga di Benua

³ Ahmad M Ramli, 2006, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT Refika Aditama, Bandung, h. 1.

⁴ Agus Raharjo, 2002, *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, h. 91.

⁵Ibid., h. 108.

Asia⁶ dan terbanyak ke empat di Dunia.⁷ Hal ini tentu menunjukkan betapa penting perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk diberikan perhatian khusus oleh Negara dan Masyarakat. Jika dikelola dan diatur dengan baik tentu internet memiliki dampak yang sangat besar berbagai aspek kehidupan seperti ekonomi, pendidikan, politik, sosial dan budaya.

Aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat dunia telah memasuki era baru yang berorientasi kepada teknologi informasi. Dalam era ini masyarakat memandang bahwa informasi bukan lagi merupakan barang tertier namun sudah menjadi barang kebutuhan hidup. Sistem teknologi informasi telah banyak digunakan di setiap sektor kehidupan masyarakat, mulai dari ekonomi, pendidikan, kesehatan, telekarya, transportasi, industri, politik, pariwisata, lingkungan sampai sektor hiburan.⁸

Dalam dunia politik di Indonesia teknologi informasi membawa pengaruh sangat besar karena melalui teknologi informasi dalam bentuk internet merupakan suatu media yang dapat memudahkan masyarakat untuk menyampaikan aspirasi-aspirasinya secara luas dan cepat, serta merupakan tempat kampanye digital seorang tokoh politik atau partai politik guna mendapatkan dukungan pada saat pemilihan umum.

6 Viva Budy Kusnandar, "10 Negara Asia dengan Jumlah Pengguna terbanyak Mar 2021", dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

7 Agnes Z. Yonatan, "Indonesia Peringkat 4, Ini Dia 7 Negara Pengguna Internet Terbesar di Dunia", dalam <https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-peringkat-4-ini-dia-7-negara-pengguna-internet-terbesar-di-dunia-FLw6V>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

8 Danrivanto Budhijanto, 2010, *Hukum Telekomunikasi, Penyiaran dan Teknologi Informasi: Regulasi dan Konvergensi*. PT. Refika Aditama, Bandung, h. 1.

Salah satu perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 adalah *Artificial Intelligence* (AI).²¹ AI adalah sebuah disiplin ilmu yang mengembangkan intelegensia pada sistem komputer.⁹ AI merujuk pada kemampuan mesin atau komputer untuk meniru kecerdasan manusia. Sistem AI dirancang untuk²¹ dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pemahaman bahasa, penalaran, pembelajaran, pengenalan pola, dan pengambilan keputusan.

Salah satu bentuk penggunaan kecerdasan buatan (AI) adalah *deepfake*. *Deepfake* adalah teknologi yang memungkinkan seseorang untuk memanipulasi video dan audio tampak seolah-olah nyata melalui AI.¹⁰ *Deepfake* memiliki banyak manfaat antarlain dalam industri hiburan dan kreatif, *deepfake* dapat menciptakan efek khusus yang realistis dalam hal penggantian wajah atau suara karakter sehingga dapat membuat pekerjaan cepat selesai dan biaya produksi menjadi efisien. Dalam bidang pendidikan dan pelatihan, *deepfake* dapat digunakan untuk membuat video dan gambar terkait materi pembelajaran yang melibatkan dialog dengan pembicara yang asli. Di Indonesia belum ada regulasi yang jelas terkait pengaturan *deepfake* sehingga tentu hal ini menimbulkan kekosongan hukum.

9 Thomas Dean, James Allen, and John Aloimonos, 1995, "*Artificial Intelligence: Theory and Practice*", New York: Bejamin/Cummings, h. 2.

10 Damar iradat, "*Deepfake Ancam Pemilu, Kominfo Bongkar Cara Agar Medsos 'Gercep' Hapus*", dalam <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231023143916-185-1014836/deepfake-ancam-pemilu-kominfo-bongkar-cara-agar-medsos-gercep-hapus/>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

Perkembangan teknologi dalam dunia internet membutuhkan suatu batasan-batasan yang jelas mengenai hak dan kewajiban para pengguna internet. Demi terjaminnya kepastian hukum bagi penggunaan internet diperlukan suatu kaidah hukum yang mengatur khusus mengenai hal ini. Ahmad M. Ramli mencatat, saat ini telah lahir rezim hukum yang secara internasional digunakan sebagai terminologi hukum bagi pemanfaatan teknologi informasi yaitu Hukum Siber (*Cyber Law*).¹¹

Deepfake lebih dari sekadar tipuan biasa. *Deepfake* bisa memodifikasi konten, memanipulasi gambar, dan memutarbalikkan informasi untuk menciptakan ilusi yang meyakinkan. *Deepfake* mungkin menggunakan unsur kebenaran, tetapi tujuan utamanya adalah untuk menipu melalui rekayasa ekspresi wajah, gestur, dan suara yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya.¹² Dalam praktik terdapat kasus pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif. Ternyata meskipun teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan penyebaran informasi yang luas dan cepat, tapi sayangnya sangat sulit sekali untuk dikontrol. Banyaknya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia tidak menjamin kedewasaan penggunaannya, serta tidak luput dari adanya masalah hukum yang akan muncul dikemudian hari.

11 Ahmad M Ramli, Op.Cit., h. 1.

12 Ari Purwadi, Cita Yustisia Serfiyani, Citi Rahmati Serfiyani, “*Legal Landscape on National Cybersecurity Capacity in Combating Cyberterrorism Using Deep Fake Technology in Indonesia*”, *International Journal of Cyber Criminology*, Vol 16, Issue 1, January – June 2022, h.130

Pencemaran nama baik adalah suatu upaya menyinggung individu atau kelompok dengan melakukan suatu perbuatan melawan hukum yang mengakibatkan harga diri, kehotmatan dan martabat seseorang direndahkan yang diketahui oleh orang banyak atau di depan umum. Banyaknya kasus pencemaran nama baik khususnya melalui media elektronik menggambarkan bahwa belum banyak pengguna internet yang mengerti dan tidak menyadari bahwa perbuatan yang dilakukannya tergolong menghina mengfitnah dan mencemarkan nama baik orang lain. Pencemaran nama baik berdasarkan aspek moral aspek agama, aspek sosial, aspek hak asasi manusia merupakan perbuatan tercela.

Direktur pengelolaan Media Kominfo Nursodik Gunarjo¹³ dalam acara seminar nasional "kolaborasi lawan disinformasi untuk pemilu dalam pada tahun 2024" menyampaikan jelang pemilu memang intensitas disinformasi politik sudah pasti meningkat, tidak hanya di Indonesia tapi juga di dunia. Bahwa ada 95.820 total video *deepfake* yang berkeliaran di jagat maya pada tahun 2023. Video Presiden Jokowi berpidato dengan bahasa Mandarin dan Prabowo berbahasa Arab adalah salah-satu contoh *deepfake*. Tim AIS Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika mengidentifikasi 1.373 konten disinformasi kategori politik.¹⁴ Penyalahgunaan *deepfake* dalam konten bermuatan negatif tentu akan

¹³ Julia Rizky Khoirunisa, "Kominfo Ingatkan Masyarakat tentang Ancaman Deepfake pada Pemilu 2024" Dalam <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/5463082/kominfo-ingatkan-masyarakat-tentang-ancaman-deepfake-pada-pemilu-2024>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

¹⁴ Viska, "[HOAKS] Menhan Prabowo Subianto Berpidato dalam Bahasa Arab" dalam <https://aptika.kominfo.go.id/2023/06/sampai-mei-2023-kominfo-identifikasi-11-642-konten-hoaks/>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

menimbulkan seseorang atau kelompok dirugikan terhadap nama baiknya yang telah dicemarkan atau direndahkan martabatnya.

Bahwa video *deepfake* Jokowi berpidato dengan menggunakan bahasa Mandarin dan Prabowo menggunakan bahasa Arab sangatlah mirip baik dari gambar, gestur dan suara Jokowi dan Prabowo yang asli. Untuk melakukan pengecekan terhadap keaslian video *deepfake* harus menggunakan aplikasi khusus dan tidak bisa dengan kasat mata. Video Jokowi memakai bahasa mandarin tersebut muncul pada bulan oktober 2023, bulan tersebut adalah bulan mendekati pemilihan Presiden Republik Indonesia tahun 2024. Video tersebut muncul di media sosial twitter/x dengan *usermane* @jerukni01528287. Diduga @jerukni01528287 membuat video tersebut memakai teknologi *deepfake* berbasis AI, dengan manipulasi gambar dan suara Jokowi sehingga dianggap seolah-olah nyata. Hal tersebut dapat menggiring opini bahwa Jokowi fasih berbahasa Mandarin dan seolah-olah jokowi adalah kelompok atau antek-antek dari orang Mandarin sehingga tidak memiliki sifat nasionalisme.

Contoh lain adalah video *deepfake* presiden terpilih Prabowo berbahasa Arab pada saat masih menjadi Menteri Pertahanan. Video tersebut sempat viral juga pada Bulan November 2023. Video tersebut juga merupakan propaganda yang terjadi sebelum dilakukannya Pemilu 2024. Dalam video tersebut prabowo sangat fasih sekali memakai berbahasa Arab. Baik gambar, gestur dan suara sangat mirip dengan Prabowo. Video tersebut pertama kali

tersebar melalui media sosial Tiktok, bahkan dalam akun yang menyebar video tersebut mengklaim “asli dan bukan manipulasi *deepfake* berbasis kecerdasan buatan AI”. Bahwa atas video *deepfake* tersebut telah dilakukan cek fakta oleh Kementerian Kominfo dan video tersebut dinyatakan disinformasi atau hoax.

Bahwa dengan adanya video *deepfake* tersebut bisa saja Jokowi dan Prabowo dianggap adalah antek-antek dari negara lain sehingga masyarakat menganggap Jokowi dan Prabowo tidak memiliki sifat nasionalisme. Tentu hal tersebut dapat membuat masyarakat luas tertipu serta dapat mempengaruhi opini dan perilaku masyarakat kepada pimpinan negara. Hal tersebut dapat merusak reputasi dan menurunkan martabat yang berujung kepada pencemaran nama baiknya Jokowi dan Prabowo tersebut di mata masyarakat.

Deepfake sangat berpengaruh besar juga kepada Indonesia sebagai negara demokrasi. Dalam hal pemilu *Deepfake* dapat mengikis kepercayaan publik terhadap proses demokrasi dan institusi politik dengan cara *deepfake* dapat digunakan untuk membuat video palsu yang seolah-olah menampilkan tokoh politik dan/atau pejabat pemilu yang mengatakan atau melakukan hal-hal yang tidak pernah mereka lakukan. Jika masyarakat tidak lagi percaya pada integritas pemilu, maka legitimasi pemerintahan dan kebijakannya pun akan dipertanyakan. Hal ini dapat memicu apatisisme politik, ketidakstabilan politik, dan bahkan kerusuhan sosial berujung perpecahan bangsa.



Gambar 1.1 Tangkapan Layar *Deepfake* Jokowi Berbahasa Mandarin



Gambar 1.2 Tangkapan Layar *Deepfake* Prabowo Berbahasa Arab

Contoh kasus lain penyalahgunaan *deepfake* adalah pada tahun 2019 terdapat video *deepfake* yang menunjukkan Barack Obama melontarkan hinaan kepada Donald Trump beredar di media social. Pada tahun 2020, video *deepfake* yang menunjukkan Volodymyr Zelensky menyerah kepada pasukan Rusia beredar menjelang invasi Rusia ke Ukraina. Video tersebut

dimaksudkan untuk memicu kepanikan dan kekacauan di Ukraina. Video tersebut dibuat dengan teknologi yang canggih dan sempat dipercaya oleh banyak orang di dunia.

Genie Sugene Gan, *Head of Government Affairs and Public Policy for Asia-Pacific, Japan, Middle East, Turkey and Africa Regions*, Kaspersky menyatakan bahwa terdapat permintaan yang signifikan terhadap *deepfake*. Dalam beberapa kasus, terdapat kemungkinan permintaan *deepfake* dari individu terhadap target tertentu seperti tokoh politik. Teknologi *deepfake* sendiri tidak berbahaya, namun di tangan penipu, teknologi ini bisa menjadi alat kejahatan.¹⁵

Memperhatikan hal-hal di atas, penulis terdorong membuat tesis yang berjudul “**Konsep Pencemaran Nama Baik Melalui Penyalahgunaan Deepfake Dalam Konten Politik Bermuatan Negatif**”. Bahwa selanjutnya penulis membuat penelitian ini dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep tindak pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif?
2. Bagaimana bentuk pertanggungjawaban pidana pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif?

¹⁵ Giovanni Dio Prasasti, “Kaspersky Ingatkan Kemungkinan Penyalahgunaan Deepfake Jelang Pemilu 2024”, dalam <https://www.liputan6.com/teknologi/read/5418261/kaspersky-ingatkan-kemungkinan-penyalahgunaan-deepfake-jelang-pemilu-2024>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

1.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis konsep tindak pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif.
2. Untuk menganalisis bentuk pertanggungjawaban pidana pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif.

1.3 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan agar hasil dari penelitian ini akan dapat berguna baik bagi penulis secara individu, maupun bagi masyarakat luas pada umumnya dan civitas akademika Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya pada khususnya, dan adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam ilmu hukum secara umum, dan secara khusus baik dalam ilmu Hukum Teknologi Informasi dan Komunikasi. Serta diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perundang-undangan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi dan pengaturan kejahatan siber (*cybercrime*).

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memberikan informasi, sebagai acuan atau menjadi sumber referensi bagi penegak hukum, penyelenggara sistem elektronik, masyarakat dan semua pihak yang berkepentingan dalam dunia praktis, mengenai konsep pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif.

1.4 Kajian Teori

1.4.1 Teori Negara Hukum.

Konsepsi tentang Teori Negara Hukum pertama kali disampaikan oleh Plato, Plato menyatakan unsur-unsur yang harus dilengkapi ketika sebuah negara dapat dikatakan sebagai negara hukum, yaitu:¹⁶

- 1) Terdapat pengakuan Hak Asasi Manusia (*grondrechten*);
- 2) Terdapat pemisahan Kekuasaan (*scheiding van machten*);
- 3) Pemerintahan yang dijalankan berdasarkan terhadap undang-undang (*wetmatigheid van bestuur*);
- 4) Terdapatnya peradilan administrasi (*administratieve rechtspraak*).

Pernyataan tersebut kemudian ditambahkan oleh Aristoteles bahwa yang memerintah dalam berjalannya sebuah negara bukanlah pribadi manusia, melainkan gagasan yang adil dan kesusilaanlah yang menentukan

¹⁶ Padmo Wahjono, 1989, *Pembangunan Hukum di Indonesia*, Ind-Hill-Co, Jakarta, h. 4

baik atau tidaknya norma hukum yang berlandaskan kepada kedaulatan hukum dan konstitusi.

Sementara itu, ¹⁴ Marwan Effendy mengatakan, pemaknaan terhadap negara hukum itu pada dasarnya adalah menempatkan hukum sebagai urat nadi seluruh aspek kehidupan. Hukum mempunyai posisi strategis dan dominan dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.¹⁷

¹⁴ Sementara R. Djokosutono, mendefinisikan pengertian Negara hukum adalah negara yang berdasarkan pada kedaulatan hukum. Hukumlah yang berdaulat dan negara merupakan subjek hukum. Wirjono Prodjodikoro dengan memberikan syarat-syarat lebih lanjut, menjelaskan bahwa negara hukum berarti suatu negara yang di dalam wilayahnya.¹⁸

Utrecht menyatakan, prinsip-prinsip negara hukum berkembang sering dengan perkembangan masyarakat dan negara. Utrecht membedakan dua macam negara hukum, yaitu negara hukum formil atau negara hukum klasik dan negara hukum materiil atau negara hukum yang bersifat modern. Perbedaan kedua model negara hukum tersebut terletak pada tugas negara.¹⁹

Dalam negara hukum formil, tugas negara adalah melaksanakan peraturan perundang-undangan untuk melaksanakan ketertiban atau lebih dikenal sebagai negara penjaga malam (*nachtwakerstaats*). Sementara dalam negara

17 Marwan Effendy, 2005, *Kejaksaan RI: Posisi dan Fungsinya dari Perspektif Hukum*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, h. 1

18 NI'matul Huda, 2005, *Negara Hukum, Demokrasi, dan Judicial Review*, UII Press Yogyakarta, h. 10.

19 E. Utrecht, 1962, *Pengantar Hukum Administrasi Negara Indonesia*, Ichtiar, Jakarta, h. 9.

hukum materiil, tugas negara tidak hanya sekedar menjaga ketertiban saja, melainkan juga untuk mencapai kesejahteraan rakyat untuk mencapai keadilan (*welfarestate*). Konsep negara hukum materiil menjadikan tugas utama negara.

A.V. Dicey menjelaskan bahwa negara hukum memiliki beberapa unsur sebagai berikut:²⁰

- 1) Adanya supremasi aturan-aturan hukum (*supremacy of the law*):
Tidak adanya kekuasaan sewenang-wenang, dalam arti bahwa seseorang hanya boleh dihukum kalau melanggar hukum;
- 2) Kedudukan yang sama dalam menghadapi hukum (*equality before the law*). Dalil ini berlaku baik untuk orang biasa maupun untuk pejabat;
- 3) Terjaminnya hak-hak manusia oleh undang-undang, Di negara lain oleh undang-undang dasar serta keputusan-keputusan pengadilan

Menurut A. Hamid S. Attamimi sebagaimana mengutip pendapat Burkens, mengatakan bahwa “Negara hukum secara sederhana adalah Negara yang menempatkan hukum sebagai dasar kekuasaan Negara dan penyelenggaraan kekuasaan tersebut dalam segala bentuknya dilakukan dibawah kekuasaan hukum. Sementara, Sudargo Gautama secara lebih detail mengonstruksikan pengertian Negara hukum dimana perscorangan

²⁰ Ridwan HR, 2011, *Hukum Administrasi Negara*, Rajawali Pers, Jakarta, h. 3

mempunyai hak terhadap Negara, di mana hak-hak asasi manusia diakui oleh undang-undang, dimana untuk merealisasikan perlindungan hak-hak ini kekuasaan Negara dipisah-pisahkan hingga badan penyelenggara Negara, badan pembuatan undang-undang dan badan-badan peradilan yang bebas kedudukannya, untuk dapat member perlindungan semestinya kepada setiap orang yang merasahak-haknya dirugikan, walaupun andai kata hal ini terjadi oleh alat Negara sendiri.²¹

Menurut Sunaryati Hartono kesimpulan yang terdapat di dalam rumusan Pembukaan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (selanjutnya ditulis UUD 1945) bahwa, "Para pendiri bangsa kita mencita-citakan agar Negara Republik Indonesia menjadi Negara Hukum (*rechtsstaat*) yang demokratis, yang hukumnya wajib mengupayakan agar kesejahteraan umum dan kecerdasan bangsa, semakin meningkat sebagaimana menjadi tujuan paham Negara Kesejahteraan (*welvaartsstaat*).²²

Berdasarkan Pasal 1 ayat (3) UUD 1945 lebih tegas lagi, menyatakan bahwa Indonesia adalah Negara Hukum (*rechtstaat*). Tentu dalam usaha mencapai tujuan negara, setiap keputusan dan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah haruslah didasarkan pada hukum.

21 Ali Marwan Hsb, 2017, *Konsep Judicial Review dan Pelembagaan di Berbagai Negara*, Stara Press, Jakarta, h. 11.

22 Sunaryati Hartono, 2008, "Mencari Filsafah Hukum Indonesia yang Melatarbelakangi Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945", dalam: Sri Rahayu Oktoberina (ed.), *Butir-Butir Pemikiran dalam Hukum, Memperingati 70 Tahun Prof Dr. B. Ariel Sidharta, S.H., Refika Aditama, Bandung*, h. 151.

Berdasarkan Alinea III Pembukaan UUD 1945, Tujuan negara Indonesia adalah sebagai berikut:

“...melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial.”

Negara dalam usaha untuk mencapai tujuan negara dan menjamin terlindunginya hak asasi yang dimiliki oleh warga negaranya, merumuskan UUD 1945 sebagai dasar hukum dan kaidah hukum tertinggi Indonesia. Kemudian serta merta demi terwujudnya tujuan negara tersebut, pemerintah senantiasa membentuk suatu peraturan perundang-undangan di bawah UUD 1945 yang sesuai dengan perkembangan yang terjadi di masyarakat.

1.4.2 Teori Hukum Pembangunan

Mochtar Kusumaatmadja dalam teori hukum pembangunannya menyatakan hukum sebagai sarana pembaharuan masyarakat. Menurut Mochtar Kusumaatmadja, hukum dapat diartikan sebagai keseluruhan kaidah dan asas-asas yang mengatur kehidupan manusia dalam masyarakat termasuk lembaga dan proses di dalam mewujudkan hukum itu dalam kenyataan.²³

Dalam Rancangan Akhir Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2025-2045 menyebutkan dalam penjelasannya bahwa pilar dari pembangunan Indonesia 2045 adalah pemantapan ketahanan nasional

²³ Mochtar Kusumaatmadja, 2006, *Konsep-konsep Hukum dalam Pembangunan*, Alumni, Bandung, h. vii.

dan tata kelola pemerintahan yang didalamnya terdapat pembangunan atas penguatan sistem hukum nasional dan anti korupsi. Bahwa pilar lain dari pembangunan indonesia emas tahun 2045 adalah Pembangunan Manusia serta Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Dalam rancangan tersebut dapat disimpulkan bahwa hukum, sistem hukum dan penguasaan teknologi merupakan pilar yang harus dibangun sehingga negara kita bisa menjadi negara yang besar, dan sejalan dengan tujuan negara yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial.

Sejalan dengan amanat Rancangan Akhir Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2025-2045 di atas, hal ini menegaskan juga bahwa dalam perkembangan masyarakat yang semakin maju, hukum masih sangat diperlukan untuk mengatur kehidupan masyarakat yang modern. Selain itu, hukum bersifat konservatif, artinya hukum bersifat memelihara dan mempertahankan yang telah dicapai. Fungsi demikian diperlukan dalam setiap masyarakat, termasuk masyarakat yang sedang membangun karena di sini pun ada hasil-hasil yang dipelihara, dilindungi, dan diamankan. Akan tetapi, masyarakat yang sedang membangun, yang berarti masyarakat yang

sedang berubah cepat, hukum juga harus dapat membantu proses perubahan masyarakat itu.²⁴

Masyarakat yang memanfaatkan internet dalam melakukan aktivitasnya seolah-olah berkembang membentuk komunitas tersendiri, Ahmad M. Ramli menyatakan bahwa, "Kegiatan siber meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Kegiatan siber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata."²⁵ Dengan demikian, terhadap komunitas ini tetap perlu diterapkan hukum yang mengatur aktivitasnya sehingga hak dan kewajiban anggota masyarakat tersebut tetap terjaga. Ketertiban (*order*) yang merupakan tujuan pokok dan pertama dari segala hukum Fungsi hukum tidak hanya memelihara dan mempertahankan dari apa yang telah tercapai, namun fungsi hukum tentunya harus dapat membantu proses perubahan masyarakat itu sendiri.

Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dan *deepfake* merupakan bentuk perbuatan hukum baru sebagai akibat dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Di sinilah hukum berperan untuk menjamin agar perubahan melalui pembangunan tersebut berjalan atau terjadi dengan cara yang teratur. Perubahan maupun ketertiban merupakan tujuan kembar dari

24 Ibid., h. 13-14.

25 Ahmad M.Ramli. Op.Cit., h. 3.

masyarakat yang sedang membangun. Dengan demikian jelas kiranya bahwa hukum berperan sebagai alat pembaharuan masyarakat (*law as a tool of social engineering*).²⁶

Menurut Soerjono Soekanto, kemajuan di bidang teknologi akan berjalan bersamaan dengan munculnya perubahan-perubahan di bidang kemasyarakatan. Perubahan-perubahan di dalam masyarakat dapat mengenai nilai sosial, kaidah-kaidah sosial, pola-pola perilaku, organisasi, dan susunan lembaga kemasyarakatan.²⁷ Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini selain membawa kemudahan-kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan komunikasi, juga mendorong munculnya kejahatan-kejahatan dalam bentuk baru.

Teknologi telah mengubah pola kehidupan manusia di berbagai bidang, sehingga secara langsung telah mempengaruhi munculnya perbuatan hukum baru di masyarakat. Bentuk-bentuk perbuatan hukum itu perlu mendapatkan penyesuaian, seperti melakukan harmonisasi terhadap beberapa peraturan perundangan yang sudah ada, mengganti jika tidak sesuai lagi, dan membentuk ketentuan hukum yang baru.²⁸

Berdasarkan UU ITE pemanfaatan informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan, diantaranya adalah untuk memberikan rasa

26 Mochtar Kusumaatmadja, 1986, *Fungsi dan Perkembangan Hukum dalam Pembangunan Nasional*, Binacipta, Bandung, h. 2-3.

27 Soerjono Soekanto, 1980, *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, h. 87-88.

28 Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, 2005, *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*, PT. Refika Aditama, Bandung, h. 3.

aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi. Bahwa selanjutnya pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, itikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi

1.4.3 Teori Pertanggungjawaban Pidana

Dasar pertanggungjawaban pidana adalah kesalahan, dimana kesalahan dapat berbentuk sengaja (*opzet*) atau lalai (*culpa*). Menurut Roeslan pertanggungjawaban pidana diartikan sebagai diteruskannya celaan yang objektif yang ada pada perbuatan pidana dan secara subjektif memenuhi syarat untuk dapat dipidana karena perbuatannya itu.

Sebelum masalah ini diuraikan, pertama-tama akan ditinjau perumusan-perumusan yang terdapat dari tindak pidana/ *strafbaarheid*” (perbuatan yang dilarang oleh undang-undang dan diancam dengan hukuman). Menurut Simons, rumusan tindak pidana itu mengandung unsur, yaitu:

- a. Suatu perbuatan manusia (*menselijke handeling*), baik “*een doen*” (melakukan sesuatu) maupun “*een nalaten*” (melalaikan);
- b. Perbuatan ini dilarang dan diancam dengan hukum oleh undang-undang;
- c. Perbuatan ini dilakukan oleh seseorang yang dapat dipertanggungjawabkan (*toerekeningstavbaar person*)

Bahwa dalam penjelasan dinyatakan bahwa ⁵ tindak pidana tidak berdiri sendiri, itu baru bermakna manakala terdapat pertanggungjawaban pidana. Ini berarti setiap orang yang melakukan tindak pidana tidak dengan sendirinya harus dipidana. Untuk dapat dipidana harus ada pertanggungjawaban pidana. Pertanggungjawaban pidana lahir dengan diteruskannya celaan (*vewijbaarheid*) yang objektif terhadap perbuatan yang dinyatakan sebagai tindak pidana yang berlaku, dan secara subjektif kepada pembuat tindak pidana yang memenuhi persyaratan untuk dapat dikenai pidana karena perbuatannya.

Seseorang yang melakukan suatu tindak pidana tidak selalu dapat dipidana. Hal ini tergantung dari apakah orang-orang itu dalam melakukan tindak pidana mempunyai kesalahan atau tidak, sebab untuk dapat menjatuhkan tindak pidana terhadap seseorang, tidak cukup dengan dilakukan tindak pidana saja, namun harus ada juga kesalahan, yang dalam hal ini dikenal dengan asas “tidak pidana tanpa kesalahan” (*geen straf zonder schuld*). Menurut Simmons, dasar dari pertanggungjawaban adalah kesalahan yang terdapat dalam jiwa pelaku dalam hubungannya (kesalahan itu) dengan kelakuan yang dapat dipidana dan berdasarkan kejiwaannya itu, pelaku dapat dicela karena kelakuannya.

Menurut Utrecht²⁹, Pertanggungjawaban pidana atau kesalahan itu sendiri atas tiga unsur:

- a. Kemampuan bertanggung jawab (*toerekeningstavbaarheid*) dari pembuat;
- b. Suatu sikap psikis pembuat berhubungan dengan kelakuannya, yakni:
 - 1) Kelakuan disengajai-anasir sengaja
 - 2) Sikap kurang berhati-hati atau lalai-anasir kealpaan;
- c. Tidak ada alasan-alasan yang menghapuskan pertanggungjawaban pidana pembuat-anasir *torkenbaarheid*.

¹⁶ Kebijakan menetapkan suatu sistem pertanggungjawaban pidana sebagai salah satu kebijakan kriminal merupakan persoalan pemilihan dari berbagai alternatif. Dengan demikian, pemilihan dan penetapan sistem pertanggungjawaban pidana tidak dapat dilepaskan dari berbagai pertimbangan yang rasional dan bijaksana sesuai dengan keadaan dan perkembangan masyarakat.

Sehubungan dengan masalah tersebut di atas maka Romli Atmasasmita menyatakan sebagai berikut:

“Berbicara tentang konsep liability atau “pertanggungjawaban” dilihat dari segi falsafat hukum, seorang filosof besar dalam bidang hukum pada abad ke-20, Roscou Pound, dalam *An Introduction to the Philosophy of Law*, telah mengemukakan pendapatnya “I ... Use the simple word “liability” for the situation whereby one exact legally and other is legally subjected to the exaction.

²⁹ E. Utrecht, 1958, *Rangkaian Sari Kuliah Hukum Pidana*, Pustaka Tinta Mas, Bandung, h. 288

¹ Bertitik tolak pada rumusan tentang “pertanggungjawaban” atau *liability* tersebut diatas, Pound membahasnya dari sudut pandang filosofis dan sistem hukum secara timbal balik. Secara sistematis, Pound lebih jauh menguraikan perkembangan konsepsi *liability*. Teori pertama, menurut Pound, bahwa *liability* diartikan sebagai suatu kewajiban untuk membayar pembalasan yang akan diterima pelaku dari seseorang yang telah “dirugikan”. Sejalan dengan semakin efektifnya perlindungan undang-undang terhadap kepentingan masyarakat akan suatu kedamaian dan ketertiban, dan adanya keyakinan bahwa “pembalasan” sebagai suatu alat penangkal, maka pembayaran “ganti rugi” bergeser kedudukannya, semula sebagai suatu “hak istimewa” kemudian menjadi suatu “kewajiban”. Ukuran “ganti rugi” tersebut tidak lagi dari nilai suatu pembalasan yang harus “dibeli”, melainkan dari sudut kerugian atau penderitaan yang ditimbulkan oleh perbuatan pelaku yang bersangkutan.

1.4.4 Tinjauan Umum *Artifisial Intelegent (AI)*

Bahwa dunia sekarang berada pada era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 merupakan sebuah transformasi besar dalam dunia industri yang ditandai dengan fusi teknologi digital dan otomatisasi. Ciri utama Revolusi Industri 4.0 adalah penggunaan teknologi mutakhir, seperti Big Data, Kecerdasan Buatan (AI), Cloud Computing, Manufaktur Aditif (3D Printing), Internet of Things (IoT). Salah satu perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 adalah Artificial Intelligence (AI). ²¹ AI adalah sebuah

disiplin ilmu yang mengembangkan intelegensia pada sistem komputer.³⁰ AI merujuk pada kemampuan mesin atau komputer untuk meniru kecerdasan manusia. Sistem AI dirancang untuk dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pemahaman bahasa, penalaran, pembelajaran, pengenalan pola, dan pengambilan keputusan.

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) didefinisikan oleh Alan Turing adalah “Jika ada mesin di balik tirai dan manusia berinteraksi dengannya (dengan cara apa pun, misalnya audio atau melalui pengetikan, dll) dan jika manusia merasa seperti sedang berinteraksi dengan manusia lain, maka mesin itu disebut kecerdasan buatan (AI).” Ini cara yang cukup unik untuk mendefinisikan AI. Ini tidak secara langsung mengarah pada gagasan kecerdasan, tetapi lebih berfokus pada perilaku seperti manusia.³¹

Artificial Intelligence (AI), atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai kecerdasan buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. AI melibatkan penggunaan algoritma dan model matematika untuk memungkinkan komputer dan sistem lainnya untuk belajar dari data, mengenali pola, dan membuat keputusan yang cerdas. *Artificial intelligence* (AI) adalah pengembangan dari sistem komputer yang bisa melakukan tugas yang biasanya dilakukan manusia. Beberapa istilah yang dikaitkan dengan kecerdasan buatan (AI), antara lain

³⁰ Thomas Dean, James Allen, and John Aloimonos, ob.cit., h. 2.

³¹ Farid Abdul, “Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0”, Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, Vol 4(1), 2019, h. 48

machine learning, *deep learning*, *Artificial Neural Network* (ANN) atau jaringan syaraf tiruan, *Natural Language Processing* (NLP) atau pemrosesan bahasa alami, dan lain-lain. Kecerdasan Buatan (AI) telah memberikan dampak signifikan terhadap sejumlah industri, termasuk pengenalan suara dan wajah, kendaraan otonom, dan layanan kesehatan. Bahkan AI sudah digunakan dalam bisnis pribadi atau bisa dikatakan mencari peluang keuntungan pribadi.³²

1.4.5 Tinjauan Umum Aplikasi *Deepfake* berbasis AI

Deepfake lebih dari sekadar tipuan biasa. *Deepfake* bisa memodifikasi konten, memanipulasi gambar, dan memutarbalikkan informasi untuk menciptakan ilusi yang meyakinkan. *Deepfake* mungkin menggunakan unsur kebenaran, tetapi tujuan utamanya adalah untuk menipu melalui rekayasa ekspresi wajah, gestur, dan suara yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya.³³

Dalam Jurnal Marissa Koopman, Andrea Macarulla Rodriguez, dan Zeno Geradts memberikan pengertian bahwa *deepfake* sebagai algoritma, “*the deepfake algorithm allows a user to switch the face of one actor in a video with the face of a different actor in a photorealistic manner*”.³⁴ *Deepfake* merupakan algoritma *deepfake* memungkinkan pengguna untuk mengganti

32 Emi Sita Eriana and Afrizal Zein, 2023 “*Artificial Intelligence (AI)*”, Eureka Media Aksara, Jakarta, h.1

33 Ari Purwadi, Cita Yustisia Serfiyani, Citi Rahmati Serfiyani, op.cit., h.130

34 Marissa Koopman, Andrea Macarulla Rodriguez, Zeno Geradts, “*Detection of Deepfake Video Manipulation*,” University of Amsterdam & Netherlands Forensic Institute, Vol 3, Agustus 2018

wajah seorang aktor dalam video dengan wajah aktor lain secara realistis, seperti hasil foto asli. Algoritma *deepfake* mampu meniru tekstur kulit, gerakan otot wajah, dan bahkan ekspresi mikro dengan sangat detail, sehingga wajah yang ditampilkan dalam video *deepfake* terlihat sangat realistis dan alami, seperti wajah asli orang yang direkam. *Deepfake* juga dapat memanipulasi suara agar sesuai dengan gerakan bibir orang yang ditampilkan dalam video. Hal ini membuat video *deepfake* semakin sulit dibedakan dari video asli. *Deepfake* juga mampu meniru gerakan kepala dan tubuh aktor dengan realistis, sehingga pergerakan orang dalam video *deepfake* terlihat natural dan tidak kaku.³⁵

Menurut Itsna Hidayatul Khusna, Sri Pangestuti, bahwa *Deepfake* merupakan teknik sintesis citra manusia yang berdasarkan pada kecerdasan buatan/AI. Ini digunakan untuk menggabungkan serta menempatkan gambar dan video yang ada ke sumber gambar atau video menggunakan teknik mesin belajar yang dikenal sebagai jaringan *generative adversarial (generative adversarial network)*. GAN ditemukan oleh Ian Goodfellow pada tahun 2014 sebagai jalan untuk menghasilkan data baru dari data yang telah ada secara algoritma. GAN memungkinkan digunakan untuk menghasilkan audio baru dari audio yang telah ada, atau teks yang baru dari teks yang pernah ada, ini merupakan sebuah teknologi yang multiguna.³⁶

³⁵ Ibid, h.1

³⁶ Itsna Hidayatul Khusna, Sri Pangestuti, "*Deepfake, Tantangan Baru Untuk Netizen*", Promedia, 2, Vol 5, 2019, h. 6.

¹⁰ *Deepfake* merupakan salah satu jenis teknologi yang tergolong baru dimana aplikasi *deepfake* dapat diunduh secara gratis. *Deepfake* adalah hasil dari kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI). Siapapun dapat mengakses aplikasi *deepfake* serta membuat video atau gambar editan sesuai dengan yang diinginkan. Tujuan awal dari penggunaan *Deepfake* yaitu untuk hiburan di TV maupun media sosial. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, teknologi tersebut digunakan sebagai alat untuk menyesatkan orang dan menyebarkan informasi palsu.³⁷

¹⁹ 1.4.6 Tinjauan Umum Pencemaran Nama Baik

Pengertian pencemaran nama baik dalam bahasa Inggris sering disebut dengan istilah *defamation* dan penyebutan di negara lain yaitu *slander*, *calumny* dan *vilification* ketiga istilah ini digunakan untuk pencemaran nama baik secara lisan. Dan pencemaran nama baik secara tulisan sering disebut dengan *libel*. Sedangkan menurut Black's Law *dictionary Defamation* adalah perbuatan yang membahayakan reputasi orang lain dengan membuat pernyataan yang salah terhadap pihak ketiga. Di negara- negara *civil law* tindak pidana pencemaran nama baik sering dimasukkan kedalam kategori kejahatan hukum pidana.³⁸

Tindak pidana pencemaran nama baik adalah perbuatan pidana yang menyerang nama baik, berupa ucapan, kalimat dan media yang menyerang

³⁷ Heny Novyanti, "Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi *Deepfake* Ditinjau Dari Hukum Pidana", *ejournal.unesa*, 1, Vol 1, 2021, h.2

³⁸ Ari Wibowo, "Kebijakan Kriminialisasi Delik Pencemaran Nama Baik di Indonesia", *Jurnal Pandecta*, 1. Vol. 7, 2012, h. 3

kehormatan orang lain dan dapat menurunkan harga diri serta martabat pihak yang dicemarkan. Atau penuduhan terhadap seseorang bahwa telah melakukan sesuatu dan disebarluaskan ke masyarakat luas³⁹

Menurut ⁶Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Jaksa Agung Republik Indonesia dan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia nomor 229 Tahun 2021, Nomor 154 Tahun 2021, Nomor KC/2/VI/2021 tentang Pedoman Implementasi Atas Pasal Tertentu Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Sebagaimana Telah Diubah Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan sesuai dasar pertimbangan Putusan Mahkamah Konstitusi nomor 50/PPU-VI/2022 tahun 2008 dan penjelasan Pasal 27 ayat (3) UU ITE, pengertian muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik merujuk dan tidak lepas dari ketentuan pasal 310 dan Pasal 311 KUHP. Pasal 310 KUHP merupakan delik penyerangan kehormatan seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal agar diketahui umum. Sedangkan pasal 311 KUHP berkaitan dengan perbuatan menuduh seseorang yang tuduhannya diketahui tidak benar oleh pelaku. Fokus pemidanaan Pasal 27 ayat (3) UU ITE bukan dititikberatkan kepada perasaan korban, melainkan pada perbuatan pelaku yang dilakukan secara sengaja (dolus) dengan maksud mendistribusikan/ menstransmisikan/

³⁹ Shah Ranga Wira Prastyana, "Tinjauan Yuridis Mengenai Sanksi Pidana Terhadap Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial", *E-Journal Kertha Wica* Vol. 4, 2020, h. 3

membuat dapat diaksesnya muatan ⁶ menyerang kehormatan seseorang dengan menuduh ⁶ sesuatu hal sepaya diketahui umum. Delik pidana dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE adalah delik aduan absolut sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Pasal 45 ayat (5) UU ITE, sehingga harus korban sendiri yang mengadakan kepada aparat penegak hukum.

1.4.7 Tinjauan Umum Konten Politik Bermuatan Negatif

Definisi konten negatif adalah informasi yang bermuatan melanggar kesusilaan, penghinaan, perjudian ancaman, dan menyebarkan informasi palsu (*hoax*), serta mengakibatkan kerugian kepada pengguna.⁴⁰ Konten politik bermuatan negatif adalah konten yang memuat informasi atau opini yang berpotensi menimbulkan perpecahan, kebencian, atau kekerasan antar kelompok masyarakat berdasarkan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA). Sehingga konten politik bermuatan negatif bisa dimaknai dengan konten yang mengandung unsur-unsur provokasi, fitnah, ujaran kebencian, dan/atau berita bohong (*hoax*) yang berkaitan dengan politik. Konten politik bermuatan negatif mengandung unsur-unsur yang bertujuan untuk menjatuhkan atau merendahkan pihak lain, menyebarkan informasi yang menyesatkan, dan/atau memicu konflik antar kelompok masyarakat.

40 Anggara Chandra Dwinata, Ahmad Fathan Hidayatullah, "Kajian Literatur: Identifikasi Konten Negatif Pada Twitter Dengan Deep Learning", *journal.uui*, 1, Vol 2, 2021, h. 1

1.5 Metode Penelitian

Penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan menggunakan metode Penelitian Hukum sebagai berikut :

1.5.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Hukum normatif adalah penelitian terhadap asas hukum, penelitian terhadap sistematika hukum, penelitian terhadap taraf sinkronisasi hukum dan penelitian perbandingan hukum.⁴¹ Penelitian normatif juga disebut penelitian terkait atas apa yang tertulis dalam perundang-undangan (*law in book*) atau hukum sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku masyarakat terhadap apa yang dianggap pantas.⁴² Penelitian ini bersifat deskriptif analitis, yaitu suatu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan data seteliti mungkin tentang manusia, keadaan, gejala-gejala lainnya.⁴³

1.5.2 Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) adalah suatu pendekatan menggunakan pendekatan dengan menggunakan kaidah-kaidah hukum yang ada sebagai alat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

41 Zainuddin Ali, 2017, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, h. 22

42 Jonaedi Efendi, Johnny Ibrahim, 2000, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Edisi Pertama, Kencana, Jakarta, h. 124.

43 Soerjono Soekanto, 2010, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, h. 10.

Untuk ini peneliti harus melihat hukum sebagai sistem tertutup yang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :

- a. *Comprehensive*: artinya norma-norma hukum yang ada didalamnya terkait antara satu dengan lain secara logis.
- b. *All-inclusive*: bahwa kumpulan norma hukum tersebut cukup mampu menampung permasalahan hukum yang ada, sehingga tidak ada kekurangan hukum.
- c. *Systematic*: bahwa norma-norma hukum tersebut, disamping bertautan satu dengan yang lain, juga tersusun secara hierarkis.⁴⁴

Metode ini dimulai dengan menganalisis pasal-pasal dalam KUHP (WvS), KUHP Nasional dan UU ITE yang mengatur mengenai masalah konsep pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif. Metode penelitian di atas digunakan mengingat permasalahan yang diteliti berkisar pada peraturan perundangan yaitu hubungan peraturan yang satu dengan peraturan lainnya serta kaitannya dengan penerapannya dalam praktek.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan konseptual beranjak dari pandangan dan doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum.⁴⁵ Pada pendekatan konseptual akan dikaji beberapa konsep yang berkorelasi dengan Tesis ini seperti konsep

⁴⁴ Jonaedi Efendi, Johnny Ibrahim, 2000, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Kencana, Jakarta, h. 132.

⁴⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Grup, Jakarta, 2005., h.135

pencemaran nama baik, pertanggungjawaban pidana, *artificial intelligence* (AI), *deepfake*, dan konsep lainnya.

1.5.3 Sumber Bahan Hukum

a. Penelitian Kepustakaan

Berkenaan dengan metode yuridis normatif yang digunakan, maka dilakukan penelitian kepustakaan, terhadap:

1) Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer adalah bahan-bahan hukum yang mengikat.⁴⁶ Bahan hukum primer yang digunakan oleh penulis adalah:

- a) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana; (LN No. 127 Tahun 1958, TLN No. 1660)
- b) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; (LN No. 58 Tahun 2008, TLN No. 4843).
- c) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan pertama atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; (LN No. 251 Tahun 2016, TLN No. 5952).

⁴⁶ Ibid., h. 51.

- d) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang undang Hukum Pidana (KUHP Nasional); (LN No. 1 Tahun 2023, TLN No. 6842).
- e) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan ke dua Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; (LN No. 1 Tahun 2024, TLN No. 6905)

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer.⁴⁷ Bahan hukum sekunder dapat berupa buku-buku, hasil penelitian ilmiah, tulisan para ahli hukum, jurnal hukum, maupun makalah seminar.

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder.⁴⁸ Bahan hukum tersier dapat berupa artikel, majalah, maupun surat kabar.

4) Kepustakaan Elektronik

Dengan kepustakaan elektronik, penulis juga mengumpulkan dan melakukan penelitian terhadap literatur dan sumber terkait melalui media internet.

⁴⁷ *Ibid.*, h. 51.

⁴⁸ *Ibid.*, h. 51.

b. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara yuridis kualitatif, adalah suatu cara penelitian yang menghasilkan data deskripsi analitis, apa yang dinyatakan secara tertulis atau lisan, dan juga perilaku yang nyata dipelajari sebagai suatu yang utuh.⁴⁹ Yuridis, karena penelitian ini bertitik tolak dari peraturan-peraturan yang ada sebagai norma hukum positif. Sedangkan kualitatif dimaksudkan analisis data yang bertitik tolak pada usaha-usaha penemuan asas-asas dan informasi-informasi yang bersifat ungkapan monografis dari responden maupun narasumber. Analisis dilakukan penulis dengan cara mengumpulkan data, untuk kemudian dinalisis dengan cara menarik suatu kesimpulan yang kemudian dipakai untuk menjawab pertanyaan permasalahan.

1.5.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi dokumen (Kepustakaan), yaitu suatu cara untuk memperoleh data secara langsung yang bersifat teoretis dengan membaca, mempelajari buku-buku, literatur, catatan-catatan, serta peraturan tertulis yang berhubungan dengan masalah tentang konsep pencemaran nama baik melalui penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif.

1.5.5 Teknik Analisis Analisis Bahan Hukum

⁴⁹ Ibid., h. 250.

Analisis data dalam penulisan ini dilakukan terhadap data sekunder secara normatif, yaitu analisis data yang bertitik tolak pada usaha-usaha penemuan asas-asas dan informasi-informasi. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode analisis yuridis normatif yaitu dengan analisis non-statistik dengan bertitik tolak dari norma-norma dan asas-asas yang ada sebagai norma hukum positif yang kemudian dianalisis secara kualitatif untuk kemudian diinterpretasi dan dianalisis oleh peneliti untuk ditarik suatu kesimpulan.

1.6 Pertanggungjawaban Sistematika

Untuk memudahkan pembahasan dan memperoleh gambaran secara keseluruhan mengenai isi pembahasan skripsi ini, maka penulis akan mengemukakan pokok-pokok uraian dari tiap-tiap bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, kerangka pemikiran dan sistematika penulisan.

BAB II: KONSEP TINDAK PIDANA PENCEMARAN NAMA BAIK DALAM PENGGUNAAN *DEEPFAKE* TERKAIT KONTEN POLITIK BERMUATAN NEGATIF

Bab ini merupakan suatu uraian terhadap rumusan masalah pertama, yaitu bab ini akan membahas mengenai konsep tindak pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif.

**BAB III : BENTUK PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA
PENCEMARAN NAMA BAIK DALAM PENGGUNAAN APLIKASI
DEEFAKE TERKAIT KONTEN POLITIK BERMUATAN NEGATIF**

Bab ini merupakan suatu uraian terhadap rumusan masalah kedua, yaitu bab ini akan membahas mengenai pertanggungjawaban pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif.

BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini penulis menguraikan dan menyimpulkan pembahasan bab-bab yang telah dibahas sebelumnya dalam bentuk ringkasan jawaban pokok permasalahan yang ada. Selain itu bab ini akan memberikan saran yang diharapkan memberijalan keluar yang kongkrit dari permasalahan yang ada.

BAB II

KONSEP TINDAK PIDANA PENCEMARAN NAMA BAIK DALAM PENGUNAAN APLIKASI *DEEFAKE* TERKAIT KONTEN POLITIK BERMUATAN NEGATIF

2.1 Tinjauan Umum *Artificial Intelligence* (AI) dan *Deepfake* berbasis AI

⁷ Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) dedefinisikan oleh Alan Turing adalah ⁷ “Jika ada mesin di balik tirai dan manusia berinteraksi dengannya (dengan cara apa pun, misalnya audio atau melalui pengetikan, dll) dan jika manusia merasa seperti sedang berinteraksi dengan manusia lain, maka mesin itu disebut kecerdasan buatan (AI).” Ini cara yang cukup unik untuk mendefinisikan AI. Ini tidak secara langsung mengarah pada gagasan kecerdasan, tetapi lebih berfokus pada perilaku seperti manusia⁵⁰

Salah satu perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 adalah *Artificial Intelligence* (AI). ²¹ AI adalah sebuah disiplin ilmu yang mengembangkan intelegensia pada sistem komputer.⁵¹ AI ²¹ merujuk pada kemampuan mesin atau komputer untuk meniru kecerdasan manusia. Sistem AI dirancang untuk ²¹ dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pemahaman bahasa, penalaran, pembelajaran, pengenalan pola, dan pengambilan keputusan.

⁷ 50 Farid Abdul, “*Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0*”, Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, Vol 4(1), 2019, h. 48

51 Thomas Dean, James Allen, and John Aloimonos, ob.cit., h. 2.

⁹ *Artificial Intelligence* (AI), atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai Kecerdasan Buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. AI melibatkan penggunaan algoritma dan model matematika untuk memungkinkan komputer dan sistem lainnya untuk belajar dari data, mengenali pola, dan membuat keputusan yang cerdas.

Artificial intelligence (AI) adalah pengembangan dari sistem komputer yang bisa melakukan tugas yang biasanya dilakukan manusia. Beberapa istilah yang dikaitkan dengan kecerdasan buatan (AI), antara lain *machine learning*, *deep learning*, *artificial neural network* (ANN) atau jaringan syaraf tiruan, *Natural Language Processing* (NLP) atau pemrosesan bahasa alami, dan lain-lain. ²¹ Kecerdasan Buatan (AI) telah memberikan dampak signifikan terhadap sejumlah industri, termasuk pengenalan suara dan wajah, kendaraan otonom, dan layanan kesehatan. Bahkan AI sudah digunakan dalam bisnis pribadi atau bisa dikatakan mencari peluang keuntungan pribadi.⁵²

Salah satu contoh dari bentuk AI adalah aplikasi *deepfake*. Konsep dari *deepfake* adalah *user interface* sebuah hasil dari kecerdasan buatan *deep fake* yang membuat tampilan muka dengan sebuah gambar dan video digabungkan sehingga tampak lebih nyata. *Deepfake* menggunakan algoritma *machine learning* yang terinspirasi pada struktur kerja otak manusia. *deepfake*

⁵² Emi Sita Eriana and Afrizal Zein, ob.cit, h.1

menggunakan dua data yang berasal dari data sumber (rekaman asli orang yang ingin dimanipulasi) dengan data target (rekaman wajah dan suara orang lain yang ingin dicantumkan). Kemudian, algoritma mempelajari karakteristik dari dua data tersebut. adanya fenomena *deepfake* inilah yang menjadi konsep penelitian, *deepfake* memiliki potensi merugikan bagi orang lain seperti penyebaran informasi *hoax*, pencemaran nama baik, merusak reputasi bagi seseorang yang tidak pernah melakukan hal tersebut, dan hilangnya kepercayaan publik pada media *online*.⁵³

10

Deepfake adalah hasil dari kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI). Siapapun dapat mengakses aplikasi *deepfake* serta membuat video atau gambar editan sesuai dengan yang diinginkan. Tujuan awal dari penggunaan *Deepfake* yaitu untuk hiburan di TV maupun media sosial. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, teknologi tersebut digunakan sebagai alat untuk menyesatkan orang dan menyebarkan informasi palsu.⁵⁴

Kemampuan *Deepfake* untuk menghasilkan data yang nyata dan meyakinkan, membuatnya sebagai alat yang ideal untuk menciptakan *deepfake*. Cara kerja *deepfake* adalah memakai metode *generative adversarial networks*, *GAN* terdiri dari dua *JST*: generator dan diskriminator. Generator dilatih untuk membuat video baru, sedangkan diskriminator dilatih untuk membedakan antara video nyata dan video palsu. Proses ini berulang, dengan

⁵³ Bramcov Stivens Situmeang, Ingrid Yolanda Silitonga, Reskina Felida Silaen, Tiurmaida Siringo-ringo, Ester Esari Sipayung, "Pengaruh Artificial Intelligence Terhadap Tingkat Kasus Deep Fake Pada Selebritas Di Twitter", Jurnal Device 1, Vol14, mei 2024, h.85

⁵⁴ Heny Novyanti, "Jerai Hukum Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake Ditinjau Dari Hukum Pidana". ejournal.unesa,1, Vol 1, 2021, h.2

generator dan diskriminator saling meningkatkan. Hasilnya adalah video yang sangat realistis yang hampir tidak dapat dibedakan dari video nyata.

2.2 Perkembangan *Artificial Intelligence (AI)* dan *Deepfake* berbasis AI

Seperti yang sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya salah satu perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 adalah *Artificial Intelligence (AI)*. AI adalah sebuah disiplin ilmu yang mengembangkan intelegensia pada sistem komputer.⁵⁵ *Artificial Intelligence (AI)*, atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai Kecerdasan Buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. AI melibatkan penggunaan algoritma dan model matematika untuk memungkinkan komputer dan sistem lainnya untuk belajar dari data, mengenali pola, dan membuat keputusan yang cerdas. Beberapa istilah yang dikaitkan dengan kecerdasan buatan (AI), antara lain *deepfake*, *machine learning*, *deep learning*, *Artificial Neural Network (ANN)* atau jaringan syaraf tiruan, *Natural Language Processing (NLP)*.

AI memiliki banyak dampak positif antara lain AI bisa menjadi asisten virtual yang dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas pekerjaan, meningkatkan layanan publik seperti diagnosis penyakit dalam bidang kesehatan, peningkatan ekonomi dengan mendorong inovasi dan ide-ide, peningkatan keselamatan dengan mendeteksi dini terkait resiko kecelakaan

⁵⁵ Thomas Dean, James Allen, and John Aloimonos, ob.cit., h. 2.

dan banyak lagi manfaatnya. Selain dampak positif ternyata AI juga memiliki dampak negatif antara lain, dapat digunakan sebagai alat melakukan kejahatan seperti memanipulasi gambar, suara maupun video atau *deepfake*. *Deepfake* menjadi bahan propaganda, membuat figur politik terlihat seperti mengatakan atau melakukan sesuatu yang tidak pernah mereka lakukan, selain itu AI juga dapat menjadi pemicu banyak kasus fitnah, penipuan, dan pecemaran nama baik.

Bahwa istilah AI ternyata sudah dikenal dari tahun 1950, bersamaan dengan perkembangan era atom atau era nuklir. Namun baru akhir-akhir ini AI heboh dan banyak menjadi perhatian dan perbincangan masyarakat di dunia. Selanjutnya akan dijelaskan perkembangan dari AI serta *deepfake* dari masa kemasa dengan tabel sebagai berikut:⁵⁶

Tabel 2.1 Perkembangan AI serta *Deepfake* dari masa kemasa

Tahun 1950	<ul style="list-style-type: none"> Alan Turing menerbitkan "<i>Computing Machinery and Intelligence</i>," memperkenalkan tes Turing dan membuka pintu ke apa yang akan dikenal sebagai AI.
Tahun 1951 s/d tahun 1959	<ul style="list-style-type: none"> Arthur Samuel mengembangkan Program Permainan <i>Checkers Samuel</i>, program permainan mandiri pertama di dunia. Marvin Minsky dan Dean Edmonds mengembangkan jaringan saraf buatan (ANN) pertama yang disebut SNARC menggunakan 3.000 tabung hampa udara

⁵⁶ Ron Karjian, "*The history of artificial intelligence: Complete AI timeline*" dalam <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/tip/The-history-of-artificial-intelligence-Complete-AI-timeline>. diunduh tanggal 30 Juni 2024.

	<p>untuk mensimulasikan jaringan 40 neuron.</p> <ul style="list-style-type: none"> • John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester dan Claude Shannon menciptakan istilah kecerdasan buatan dalam proposal untuk lokakarya yang secara luas diakui sebagai peristiwa penting di bidang AI. • Arthur Samuel menciptakan istilah pembelajaran mesin dalam makalah penting yang menjelaskan bahwa komputer dapat diprogram untuk mengungguli pemrogramnya. • Oliver Selfridge menerbitkan "<i>Pandemonium: A Paradigm for Learning</i>," kontribusi penting untuk pembelajaran mesin yang menggambarkan model yang dapat secara adaptif meningkatkan dirinya sendiri untuk menemukan pola dalam peristiwa.
Tahun 1964 s/d 1969	<ul style="list-style-type: none"> • Daniel Bobrow mengembangkan STUDENT, program pemrosesan bahasa alami (NLP) awal yang dirancang untuk memecahkan masalah aljabar <i>word problems</i>, saat ia menjadi kandidat doctoral di MIT. • Edward Feigenbaum, Bruce G. Buchanan, Joshua Lederberg dan Carl Djerassi mengembangkan sistem pakar pertama, Dendral, yang membantu ahli kimia organik dalam mengidentifikasi molekul organik tak dikenal. • Joseph Weizenbaum menciptakan Eliza, salah satu program komputer paling terkenal sepanjang masa, yang mampu melakukan percakapan dengan manusia dan membuat mereka percaya perangkat lunak tersebut memiliki emosi seperti manusia. • Stanford Research Institute mengembangkan Shakey, robot cerdas bergerak pertama di dunia yang

	<p>menggabungkan AI, <i>computer vision</i>, navigasi, dan NLP. Ini adalah cikal bakal <i>mobil self-driving</i> dan <i>drone</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terry Winograd menciptakan SHRDLU, AI multimodal pertama yang dapat memanipulasi dan bernalar tentang dunia blok sesuai dengan instruksi dari pengguna. • Arthur Bryson dan Yu-Chi Ho menjelaskan algoritme pembelajaran <i>backpropagation</i> untuk mengaktifkan ANN <i>multilayer</i>, sebuah kemajuan dari <i>perceptron</i> dan dasar untuk <i>deep learning</i>. • Marvin Minsky dan Seymour Papert menerbitkan buku "<i>Perceptrons</i>," yang menjelaskan keterbatasan jaringan saraf sederhana dan menyebabkan penelitian jaringan saraf menurun dan penelitian AI simbolik berkembang pesat.
Tahun 1973 s/d 1989	<ul style="list-style-type: none"> • James Lighthill merilis laporan "<i>Artificial Intelligence: A General Survey</i>," yang menyebabkan pemerintah Inggris secara signifikan mengurangi dukungan untuk penelitian AI. • Danny Hillis merancang komputer paralel untuk AI dan tugas komputasi lainnya, arsitektur yang mirip dengan GPU modern. • Marvin Minsky dan Roger Schank menciptakan istilah "musim dingin AI" pada pertemuan <i>Association for the Advancement of Artificial Intelligence</i>, memperingatkan komunitas bisnis bahwa hype AI akan menyebabkan kekecewaan dan kehancuran industri, yang terjadi tiga tahun kemudian. • Judea Pearl memperkenalkan analisis kausal jaringan

	<p>Bayesian, yang menyediakan teknik statistik untuk mewakili ketidakpastian di komputer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peter Brown dkk. menerbitkan "Pendekatan Statistik untuk Terjemahan Bahasa," membuka jalan bagi salah satu metode terjemahan mesin yang lebih banyak dipelajari. • Yann LeCun, Yoshua Bengio, dan Patrick Haffner mendemonstrasikan bagaimana jaringan saraf konvolusional (CNN) dapat digunakan untuk mengenali karakter tulisan tangan, menunjukkan bahwa jaringan saraf dapat diterapkan pada masalah dunia nyata.
Tahun 1997 s/d 2009	<ul style="list-style-type: none"> • Sepp Hochreiter dan Jürgen Schmidhuber mengusulkan jaringan saraf berulang <i>Long Short-Term Memory</i> (LSTM), yang dapat memproses seluruh rangkaian data seperti ucapan atau video. • Deep Blue IBM mengalahkan Garry Kasparov dalam pertandingan ulang catur bersejarah, kekalahan pertama juara dunia catur oleh komputer di bawah kondisi turnamen. • Peneliti Universitas Montreal menerbitkan "<i>A Neural Probabilistic Language Model</i>," yang menyarankan metode untuk memodelkan bahasa menggunakan jaringan saraf feedforward. • Fei-Fei Li mulai mengerjakan basis data visual ImageNet, yang diperkenalkan pada tahun 2009, yang menjadi katalisator untuk ledakan AI dan dasar untuk kompetisi tahunan untuk algoritme pengenalan gambar. • IBM Watson berasal dari tujuan awal untuk mengalahkan manusia di acara kuis ikonik Jeopardy!

	<p>Pada tahun 2011, sistem komputer pem jawab pertanyaan tersebut mengalahkan juara (manusia) sepanjang masa acara tersebut, Ken Jennings.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rajat Raina, Anand Madhavan dan Andrew Ng menerbitkan "<i>Large-Scale Deep Unsupervised Learning Using Graphics Processors</i>," yang menampilkan ide penggunaan GPU untuk melatih jaringan saraf besar.
Tahun 2011 s/d 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Jürgen Schmidhuber, Dan Claudiu Cireşan, Ueli Meier dan Jonathan Masci mengembangkan CNN pertama yang mencapai kinerja "superhuman" dengan memenangkan kompetisi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Jerman. • Apple merilis Siri, asisten pribadi bertenaga suara yang dapat menghasilkan tanggapan dan mengambil tindakan sebagai tanggapan atas permintaan suara. • Geoffrey Hinton, Ilya Sutskever dan Alex Krizhevsky memperkenalkan arsitektur CNN mendalam yang memenangkan tantangan <i>ImageNet</i> dan memicu ledakan penelitian dan implementasi <i>deep learning</i>. • Tianhe-2 Mandarin memecahkan rekor kecepatan super komputer teratas dunia menjadi 33,86 petaflop, mempertahankan gelar sistem tercepat di dunia untuk ketiga kalinya berturut-turut. • DeepMind memperkenalkan pembelajaran penguatan mendalam (<i>deep reinforcement learning</i>), sebuah CNN yang belajar berdasarkan penghargaan dan belajar bermain game melalui pengulangan, melampaui level ahli manusia. • Peneliti Google, Tomas Mikolov dan rekan-rekannya,

	<p>memperkenalkan Word2vec untuk secara otomatis mengidentifikasi hubungan semantik antar kata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ian Goodfellow dan rekan-rekannya menciptakan jaringan adversarial generatif (<i>generative adversarial networks</i>), sejenis kerangka pembelajaran mesin yang digunakan untuk menghasilkan foto, mengubah gambar, dan membuat <i>deepfake</i>. • Diederik Kingma dan Max Welling memperkenalkan variational autoencoder untuk menghasilkan gambar, video, dan teks. • Facebook mengembangkan sistem pengenalan wajah deep learning, DeepFace, yang mengidentifikasi wajah manusia dalam gambar digital dengan akurasi mendekati manusia. • AlphaGo dari DeepMind mengalahkan pemain Go papan atas Lee Sedol di Seoul, Korea Selatan, menarik perbandingan dengan pertandingan catur <i>Kasparov</i> dengan <i>Deep Blue</i> hampir 20 tahun sebelumnya.
Tahun 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti Stanford menerbitkan karya tentang model difusi dalam makalah "<i>Deep Unsupervised Learning Using Nonequilibrium Thermodynamics</i>." Teknik ini menyediakan cara untuk merekayasa balik proses penambahan noise ke gambar akhir. • Peneliti Google mengembangkan konsep transformer dalam makalah penting "<i>Attention Is All You Need</i>," menginspirasi penelitian selanjutnya ke dalam alat yang dapat secara otomatis menguraikan teks tidak berlabel menjadi model bahasa besar (LLM). • Fisikawan Inggris Stephen Hawking memperingatkan, "Jika kita tidak belajar bagaimana mempersiapkan dan

	menghindari potensi risiko, AI bisa menjadi peristiwa terburuk dalam sejarah peradaban kita."
Tahun 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Dikembangkan oleh IBM, Airbus, dan Pusat Dirgantara Jerman DLR, Cimon adalah robot pertama yang dikirim ke luar angkasa untuk membantu astronot. • OpenAI merilis GPT (<i>Generative Pre-trained Transformer</i>), membuka jalan untuk LLM selanjutnya. • Groove X meluncurkan robot mini rumah bernama Lovot yang dapat merasakan dan memengaruhi perubahan suasana hati pada manusia.
Tahun 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft meluncurkan model bahasa generatif <i>Turing Natural Language Generation</i> dengan 17 miliar parameter. • Algoritme pembelajaran mendalam Google AI dan Langone Medical Center mengguguli ahli radiologi dalam mendeteksi potensi kanker paru-paru.
Tahun 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Universitas Oxford mengembangkan tes AI bernama <i>Curial</i> untuk mengidentifikasi COVID-19 dengan cepat pada pasien ruang gawat darurat. • OpenAI merilis LLM GPT-3 yang terdiri dari 175 miliar parameter untuk menghasilkan model teks mirip manusia. • Nvidia mengumumkan versi beta dari <i>platform Omniverse</i> untuk membuat model 3D di dunia fisik. • Sistem <i>AlphaFold DeepMind</i> memenangkan kontes prediksi struktur <i>protein Critical Assessment of Protein Structure Prediction</i>.
² Tahun 2021	<ul style="list-style-type: none"> • OpenAI memperkenalkan sistem AI multimodal Dall-E yang dapat menghasilkan gambar dari teks perintah.

	<ul style="list-style-type: none"> • Universitas California, San Diego, menciptakan robot lunak berkaki empat yang berfungsi dengan udara bertekanan alih-alih elektronik.
Tahun 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Insinyur perangkat lunak Google, Blake Lemoine, dipecat karena mengungkapkan rahasia Lamda dan mengklaimnya sebagai entitas berpikir. • DeepMind meluncurkan AlphaTensor "untuk menemukan algoritme baru, efisien, dan terbukti kebenarannya." • Intel mengklaim detektor <i>deepfake real-time FakeCatcher</i> mereka memiliki akurasi 96%. • OpenAI merilis ChatGPT pada bulan November untuk menyediakan antarmuka berbasis obrolan ke LLM GPT-3.5 mereka.
Tahun 2023	<ul style="list-style-type: none"> • ChatGPT semakin berkembang, OpenAI mengumumkan LLM <i>multimodal</i> GPT-4 yang menerima petunjuk teks dan gambar.

Berdasarkan perkembangan AI dan *deepfake* diatas dapat kita simpulkan teknologi AI banyak sekali macamnya dan memiliki banyak manfaat atas peningkatan kualitas hidup manusia, seperti pendidikan, kesehatan dan keuangan. Bahwa teknologi AI terus berkembang perkembangan dari masa-kemasa. Menurut penulis dimasa depan bisa saja nanti AI akan menjadi teman akrab atau *asisten virtual* yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti AI dapat membantu kita dengan tugas sehari-hari, seperti mengelola jadwal, mengatur pengingat, dan membuat janji. AI dapat memberikan dukungan emosional dan mendengarkan

masalah kita tanpa menghakimi. AI dapat menghibur kita dengan bercerita, bermain *game*, dan menonton *film*. AI dapat memberikan nasihat dan bimbingan berdasarkan pengetahuan dan datanya yang luas.

2.3 Konsep Pencemaran Nama Baik dalam Penggunaan Aplikasi *Deepfake*

Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif

Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dapat disampaikan juga merupakan suatu perbuatan pencemaran nama baik melalui teknologi AI yang memungkinkan manipulasi video, gambar dan suara untuk menciptakan konten palsu dan bermuatan negatif, yang sengaja untuk mencemarkan nama baik, menyerang kehormatan dan merusak reputasi seseorang khususnya tokoh politik. *Deepfake* sangat berpengaruh besar kepada Indonesia sebagai negara demokrasi. Dalam hal pemilu *deepfake* dapat mengikis kepercayaan publik terhadap proses demokrasi dan institusi politik. Jika masyarakat tidak lagi percaya pada integritas pemilu, legitimasi pemerintahan dan kebijakannya pun akan dipertanyakan. Hal ini dapat memicu apatisisme politik, ketidakstabilan politik, dan bahkan kerusuhan sosial.

Deepfake merupakan aplikasi dengan teknologi AI yang disalahgunakan oleh seseorang untuk melakukan perubahan video, gambar dan suara. *Deepfake* dapat digunakan untuk membuat video yang menyesatkan atau menipu, yang dapat berdampak negatif pada individu dan masyarakat. Tantangan sekarang adalah masih sulit untuk mendeteksi *deepfake* dengan

akurasi tinggi. Terdapat aplikasi khusus untuk melakukan pengecekan *deepfake*, namun yang disayangkan belum ada aplikasi yang bisa melakukan pengecekan dengan tingkat keakurasian 100%. Sehingga hal ini membuat *deepfake* masih menjadi alat yang ampuh untuk menyebarkan informasi yang salah.

Aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif merupakan penyalahgunaan teknologi AI yang dijadikan sebagai alat oleh seseorang untuk mencemarkan nama baik seseorang. Sebagai contoh dalam video *deepfake* Jokowi berpidato dengan bahasa Mandarin dan Prabowo berbahasa Arab. Video *deepfake* tersebut merupakan bentuk tindakan seseorang yang bertujuan membuat video atau audio palsu yang seolah-olah asli, sehingga dapat menurunkan reputasi serta dapat mempengaruhi opini dan perilaku masyarakat sehingga kredibilitas Jokowi dan Prabowo sebagai tokoh politik.

Video Jokowi berpidato berpidato dengan bahasa mandarin merupakan penyalahgunaan *deepfake* berbasis teknologi AI. Video tersebut sempat viral baik di media sosial, media elektronik dan media cetak. Dalam video tersebut Jokowi berpidato seolah-olah lancar atau fasih berbaha Mandarin sehingga membuat geger publik dan mempercayai video tersebut. Dalam video tersebut baik gambar, gestur dan suara sangat mirip sekali dengan gambar dan suara Jokowi yang asli.

Bahwa karena video *deepfake* tersebut sangat mirip dengan yang aslinya, tentu video tersebut dapat menipu berbagai kalangan, baik orang yang

cakap digital apalagi dengan orang yang tidak cakap digital. Hal tersebut dikuatkan oleh keterangan Wakil Menteri Kominfo, Nezar Patria, beliau bercerita bahwa banyak temannya yang percaya dengan sebaran video *deepfake* Jokowi tersebut, padahal mereka dapat disebut orang-orang yang cukup cakap secara digital⁵⁷.

Bahwa Kominfo telah memeriksa video Jokowi berbahasa Mandarin dan didapatkan fakta bahwa video tersebut adalah disinformasi atau *hoax*. Video yang asli adalah pada saat Jokowi berpidato pada acara Gala Dinner USINDO, US Chamber dan USABC di Amerika pada tahun 2015. Dalam arsip video kenegaraan faktanya pada saat acara seharusnya Jokowi berbahasa Inggris dan dalam video disertai teks terjemahannya. Video tersebut telah ditonton di *youtube* oleh jutaan orang, tentu hal tersebut dapat mencemarkan nama baik dari Jokowi, menurunkan martabat, memicu multitafsir tafsir dan memecah bangsa.

Video Jokowi memakai bahasa Mandarin tersebut muncul pada bulan Oktober 2023, bulan tersebut adalah bulan mendekati pemilihan Presiden Republik Indonesia tahun 2024. Video tersebut muncul di media sosial Twitter/X dengan *username* @jerukni01528287. Diduga @jerukni01528287 membuat video tersebut memakai teknologi *deepfake* berbasis AI, dengan manipulasi gambar dan suara Jokowi sehingga dianggap seolah-olah nyata.

⁵⁷ Intan Rakhmayanti Dewi, "Video Pidato Mandarin Jokowi Telan Korban, Kominfo Bongkar, dalam <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20231208094512-37-495581/video-pidato-mandarin-jokowi-telan-korban-kominfo-bongkar>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

Hal tersebut dapat menggiring opini bahwa Jokowi fasih berbahasa Mandarin dan seolah olah Jokowi adalah kelompok atau antek-antek dari orang Mandarin sehingga tidak memiliki sifat nasionalisme. Video *deepfake* tersebut dapat dikategorikan dalam pencemaran nama baik dalam konten politik bermuatan negatif.

Dalam kasus lain ada juga kasus video *deepfake* presiden terpilih Prabowo berbahasa Arab pada saat masih menjadi Menteri Pertahanan. Video tersebut sempat viral juga pada Bulan November 2023. Video tersebut juga merupakan propaganda yang terjadi sebelum dilakukannya Pemilu 2024. Dalam video tersebut Prabowo sangat fasih sekali memakai berbahasa Arab. Baik gambar, gestur dan suara sangat mirip dengan Prabowo. Video tersebut pertama kali tersebar melalui media sosial Tiktok, bahkan dalam akun yang menyebar video tersebut mengklaim “asli dan bukan manipulasi *deepfake* berbasis kecerdasan buatan AI”. Bahwa atas video *deepfake* tersebut telah dilakukan cek fakta oleh Kementerian Kominfo dan video tersebut dinyatakan disinformasi atau hoax.

Video yang asli adalah ketika Prabowo saat membuka acara yang dilaksanakan oleh Kementerian Pertahanan pada 2 November 2023 dengan judul acara “simponesium geopolitik dan geostrategis global serta pengaruhnya terhadap Indonesia tahun 2023. Dalam video asli ternyata Prabowo memakai bahasa Indonesia bukan memakai bahasa Arab. Video tersebut dapat dikategorikan dalam pencemaran nama baik dalam konten

politik bermuatan negatif. Karena tidak sedikit komentar negatif yang diberikan kepada Prabowo atas video tersebut, serta banyak juga perdebatan antar pendukung pasangan calon presiden dan wakil presiden kala itu, yang dapat berujung kepada perpecahan bangsa.

¹⁹ Menurut Black's Law Dictionary Defamation pencemaran nama baik adalah perbuatan yang membahayakan reputasi orang lain dengan membuat pernyataan yang salah terhadap pihak ketiga. Di negara-negara Civil Law tindak pidana pencemaran nama baik sering dimasukkan kedalam kategori kejahatan hukum pidana.⁵⁸ Jika dilihat dari pengertian diatas, bahwa penyalahgunaan *deepfake* terkait politik bermuatan negatif dapat dikategorikan kedalam bentuk pencemaran nama baik, karena dapat membahayakan reputasi orang lain dengan membuat pernyataan yang salah terhadap pihak ketiga.

Saat ini di Indonesia belum ada peraturan yang secara khusus mengatur tentang pencemaran nama baik melalui *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif. Namun, penyalahgunaan *deepfake* untuk pencemaran nama baik terkait konten negatif dapat dikategorikan dan ditindak berdasarkan beberapa hukum positif yang sudah ada, antara lain berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum (KUHP) Pidana (WvS), KUHP Nasional dan UU ITE. Antara lain penjelasannya sebagai berikut:

58 Ari Wibowo, ob.cit h. 3

2.3.1 Konsep Pencemaran Nama Baik dalam Penggunaan Aplikasi *Deepfake* Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif dalam KUHP (WvS) dan KUHP Nasional

Bahwa pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif belum diatur dengan tegas dalam KUHP. Bahwa suatu perbuatan ¹⁰ dapat diklasifikasikan sebagai tindak pidana apabila sudah memenuhi unsur-unsur aturan pidana yang mengaturnya. Dalam subbab ini penulis mencoba untuk menganalisis terkait konsep pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif apakah memenuhi unsur-unsur dari aturan dalam KUHP (Wvs) dan KUHP Nasional.

Bahwa pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dapat dikategorikan ke dalam Pasal 310 (2) KUHP dan sudah tidak bisa dikategorikan ke dalam Pasal 310 (1). Bahwa pasal 310 ayat (1) telah dilakukan judicial review dan dinyatakan inkonstitusional bersyarat oleh putusan MK Nomor 78/PUU-XXI/2023 tentang ⁶ Pengujian Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Peraturan Hukum Pidana, Kitab Undang-undang Hukum Pidana, Dan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terhadap Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tanggal 06 Maret 2024.

Bahwa bunyi Pasal 310 KUHP (1) setelah adanya Putusan MK.

No. 78/PUU-XXI/2023, sebagai berikut:

Pasal 310 KUHP (1)

“Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal dengan cara lisan, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.”

Bahwa *deepfake* adalah memodifikasi konten, memanipulasi gambar, dan memutarbalikkan informasi untuk menciptakan ilusi yang meyakinkan. *Deepfake* mungkin menggunakan unsur kebenaran, tetapi tujuan utamanya adalah untuk menipu melalui rekayasa ekspresi wajah, gestur, dan suara yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya.⁵⁹ Dimana dari pengertian tersebut dapat dilihat bahwa *deepfake* tidak memenuhi unsur secara lisan, melainkan *deepfake* tersampaikan melalui gambar atau video, maka Pasal 310 (1) tidak dapat mengakomodir kasus pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif.

Bahwa kasus *deepfake* Jowowi dan Prabowo dapat dikategorikan kedalam Pasal 310 (2) KUHP, karena pencemaran nama baik dilakukan dengan dengan tulisan atau gambaran yang disiarkan, dipertunjukkan atau ditempelkan di muka umum, maka diancam karena pencemaran tertulis dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau

⁵⁹ Ari Purwadi, Cita Yustisia Serfiyani, Citi Rahmati Serfiyani, op.cit., h.130

pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah. Bahwa *deepfake* jelas merupakan bentuk melakukan perubahan atau manipulasi video, gestur gambar dan suara dan disiarkan berupa video baik di media internet yang bersifat dimuka umum.

¹¹ Menyerang kehormatan dan nama baik dalam konstruksi KUHP hanya bisa dilakukan apabila kejahatan atas nama baik itu dilakukan setidaknya dihadapan pihak ketiga. Oleh karena dengan adanya 1 (satu) orang saja selain dari pada 2 (dua) orang lain yang bersangkutan maka unsur di muka umum sebagaimana dimaksud oleh KUHP sudahlah terpenuhi. Namun menurut R. Soesilo bahwa perbuatan kejahatan atas nama baik tidaklah harus dilakukan di depan umum, sudah cukup bila dapat dibuktikan bahwa terdakwa ada maksud untuk menyiarkan tuduhan itu.⁶⁰

Bahwa selanjutnya kasus pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif yang dialami oleh Jokowi dan Prabowo dapat juga dikategorikan kedalam ⁶ Pasal 433 (2) Undang-undang nomor 1 tahun 2023 tentang KUHP Nasional. Dengan unsur-unsur sebagai berikut:

- ¹¹ Barang siapa

Unsur barang siapa yang dimaksudkan adalah setiap orang atau siapa saja yang merupakan subjek hukum suatu tindak

⁶⁰ Moeljatno, 2008, *Asas-asas Hukum Pidana*, rineka cipta, Jakarta hal. 114

pidana yang dianggap cakap dan dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya secara hukum.

- Dengan tulisan atau gambar yang disiarkan

Video *deepfake* dapat dikategorikan sebagai tulisan atau gambar yang bergerak, yang ditampilkan atau disiarkan di internet, video *deepfake* konten Jokowi berbahasa mandarin atau Prabowo berbahasa Arab selain di internet juga disiarkan di Media Elektronik.

- ¹¹ Menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduh suatu hal.

Kata menyerang disini bukan berarti menyerbu melainkan dimaksud dalam arti melanggar, kehormatan dan nama baik. Kata nama baik dimaksudkan sebagai kehormatan yang diberikan oleh masyarakat umum kepada seseorang baik karena perbuatannya atau kedudukannya. Dalam video *deepfake* konten Jokowi berbahasa mandarin atau Prabowo berbahasa Arab merupakan disinformasi sehingga merusak reputasi, kehormatan dan martabatnya selaku pribadi dan tokoh politik.

- Dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum adalah

Deepfake Jokowi dan Prabowo ditampilkan di media sosial internet berupa youtube dan tiktok, sehingga hal tersebut

memenuhi unsur diketahui umum dimana internet merupakan tempat umum yang bersifat tanpa batas dan cepat..

Penjelasan dari pasal 433 (1) adalah sifat dari perbuatan pencemaran adalah jika perbuatan penghinaan yang dilakukan dengan cara menuduh, baik secara lisan, tulisan, maupun dengan gambar, yang menyerang kehormatan dan nama baik seseorang, sehingga merugikan orang tersebut. Perbuatan yang dituduhkan tidak perlu harus suatu Tindak Pidana. Tindak Pidana menurut ketentuan dalam pasal ini objeknya adalah orang perseorangan. Penistaan terhadap lembaga pemerintah atau sekelompok orang tidak termasuk ketentuan pasal ini.

Berdasarkan hal diatas, pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dapat dikategorikan kedalam perbuatan pidana yang ada di Pasal 310 (2) KUHP (Wvs) dan Pasal 433 (2) KUHP Nasional. Bahwa selanjutnya delik pidana dari Pasal 310 (2) KUHP (Wvs) dan Pasal 433 (2) KUHP Nasional adalah Delik aduan absolut sehingga hanya dapat diproses apabila ada pengaduan dari pihak yang merasa dirugikan atau telah menjadi korban.

2.3.2 Konsep Pencemaran Nama Baik dalam Penggunaan Aplikasi *Deepfake* Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif dalam UU ITE

Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif merupakan bahan propaganda, membuat figur politik

terlihat seperti mengatakan atau melakukan sesuatu yang tidak pernah mereka lakukan dengan memanipulasi video, suara dan gambar yang seolah-olah asli. Selain itu AI juga dapat menjadi pemicu banyak kasus fitnah, penipuan, dan pencemaran nama baik dalam konteks politik. Sebelum menganalisis pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif berdasarkan UU ITE. Akan dianalisis terlebih dahulu ruang lingkup dari praktik perbuatan pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif. Bahwa ruang lingkup pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif termasuk dalam Pasal 1 angka 2 UU ITE, yang berbunyi:

Pasal 1 angka 2 UU ITE

“Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.”

Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dilakukan oleh pengguna sistem elektronik, yang diolah dan/atau ditampilkan oleh penyelenggara sistem elektronik dalam hal ini adalah aplikasi *deepfake*, yang diatur dalam Pasal 1 angka 6a UU ITE, yaitu setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/ atau mengoperasikan sistem elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk

keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain. Sedangkan video *deepfake* dalam UU ITE dikategorikan sebagai dokumen elektronik dalam Pasal 1 angka 4, Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Subjek hukum dalam pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif adalah orang yang menyalahgunakan aplikasi *deepfake* berbasis AI atau memakai *deepfake* lalu disebarluaskan sebagai bahan propaganda, fitnah, penipuan, dan pencemaran nama baik dalam konteks politik.

Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif bertentangan dengan asas pemanfaatan teknologi dan transaksi elektronik yang diatur dalam Pasal 3 UU ITE yang berbunyi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif bertentangan

dengan asas kepastian hukum, asas manfaat dan asas itikad baik, karena merupakan perilaku yang tidak sesuai dengan yang di atur dalam hukum positif Indonesia. Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif bukanlah perbuatan yang bermanfaat, malah merugikan untuk tokoh politik dan merugikan demokrasi Indonesia. Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif merupakan perbuatan yang dilarang oleh Undang-Undang sehingga tidak memenuhi asas itikad baik.

Dari kasus yang dijabarkan pada bab sebelumnya terkait pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dapat dikategorikan kedalam Pasal 27A UU ITE, yang berbunyi sebagai berikut:

¹⁷
Pasal 27A UU ITE

“Setiap Orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik.”

Jika dianalisa unsur-unsur Pasal 27A UUIE dengan kasus Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dalam kasus *deepfake* Jokowi dan Prabowo, bisa dilihat bahwa unsur setiap orang sudah terpenuhi karena merupakan orang atau subjek hukum. Unsur kedua terpenuhi karena

dengan sengaja dapat diartikan merubah/ mengedit video atau suara dengan memakai *deepfake*. Unsur menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduh suatu hal juga terbukti dengan melakukan edit video dengan dengan memanipulasi gambar, gestur, suara dan bahasa yang sesungguhnya, sehingga membuat reputasi dan martabat korban menurun, serta terdapat opini liar negatif dari masyarakat kepada Jokowi dan Prabowo. Unsur terakhir adalah ¹⁷ dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik, unsur ini terpenuhi karena *deepfake* Jokowi dan Prabowo disebar dimedia sosial dalam bentuk video seolah-olah asli. Video *deepfake* dikategorikan kedalam Dokumen elektronik yang di atur di UU ITE.

2.4 Upaya Preventif dan Represif Terhadap Penyalahgunaan *Deepfake* Berbasis AI

Deepfake merupakan ancaman serius terhadap individu, masyarakat, dan bahkan negara. Teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan hoaks, merusak reputasi seseorang, memicu konflik, atau bahkan mempengaruhi hasil pemilu. Dengan kemampuannya menciptakan konten palsu yang sangat realistis, *deepfake* dapat memanipulasi opini publik dan mengikis kepercayaan terhadap informasi yang beredar. Oleh karena itu, kita

semua perlu meningkatkan kewaspadaan terhadap *deepfake* dan belajar untuk mengenali ciri-cirinya.

Penyalahgunaan *deepfake* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, mulai dari kerugian materiil hingga trauma psikologis. Korban *deepfake* seringkali mengalami kesulitan untuk memulihkan nama baik mereka setelah video atau foto palsu yang menampilkan mereka tersebar luas di internet. Selain itu, *deepfake* juga dapat digunakan untuk melakukan kejahatan siber seperti penipuan atau pemerasan. Untuk melindungi diri dari ancaman *deepfake*, tentu kita harus tahu cara preventif dan represif.

Upaya preventif dari bahaya *deepfake* berbasis AI adalah dengan peningkatan pendidikan publik tentang resiko *deepfake*. Pendidikan publik merupakan benteng pertahanan pertama dalam menghadapi ancaman *deepfake*. Dengan memberikan pemahaman yang komprehensif kepada masyarakat tentang apa itu *deepfake*, bagaimana cara kerjanya, dan dampak negatif yang ditimbulkannya, kita dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya manipulasi digital. Melalui pendidikan, masyarakat akan lebih kritis dalam mengonsumsi informasi di media sosial, mampu membedakan konten asli dan palsu, serta tidak mudah terprovokasi oleh berita bohong yang disebarluaskan menggunakan teknologi *deepfake*.

Upaya preventif melalui pendidikan publik ⁶ tidak hanya penting untuk melindungi individu, tetapi juga untuk menjaga stabilitas sosial dan politik. Dengan masyarakat yang cerdas dan waspada, kita dapat mencegah terjadinya polarisasi, konflik, dan kerusakan reputasi yang disebabkan oleh penyebaran

deepfake. Selain itu, pendidikan publik juga dapat mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam memerangi penyebaran informasi palsu dan melindungi ruang publik dari manipulasi digital.

Selanjutnya upaya preventif lain adalah dengan menggunakan fitur privasi akun. Mengoptimalkan fitur privasi akun merupakan langkah penting dalam melindungi diri dari ancaman *deepfake*. Dengan mengatur siapa saja yang dapat melihat postingan, foto, dan video kita, kita dapat membatasi jumlah orang yang memiliki akses ke data pribadi yang dapat digunakan untuk membuat *deepfake*. Fitur-fitur seperti pengaturan privasi dan daftar teman yang disetujui dapat membantu mengurangi risiko penyalahgunaan data pribadi untuk menciptakan konten palsu.

Selain itu, penggunaan fitur otentikasi dua faktor (2FA) juga sangat dianjurkan. Dengan mengaktifkan 2FA, kita menambahkan lapisan keamanan ekstra pada akun media sosial kita, sehingga lebih sulit bagi pihak yang tidak berwenang untuk mengakses akun kita dan menyalahgunakan data pribadi kita. Dengan menjaga privasi akun dan menggunakan fitur keamanan tambahan, kita dapat mengurangi risiko menjadi korban *deepfake* dan melindungi reputasi kita di dunia maya.

Upaya preventif lain adalah pemerintah mewajibkan kepada setiap platform media sosial seperti Facebook, Twitter/x, Instagram, WhatsApp, Tiktok untuk memakai sistem deteksi *deepfake* sehingga bisa menyaring dan memblokir konten-konten *deepfake*. Dengan kemampuan untuk secara otomatis mengidentifikasi dan memblokir konten *deepfake*, platform media

sosial dapat mencegah hoaks dan manipulasi informasi yang dapat merusak reputasi individu, memicu konflik, atau mempengaruhi hasil pemilu. Alat deteksi yang canggih dapat membantu menjaga integritas platform dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih aman dan terpercaya. Selain itu, kolaborasi antara platform media sosial dan lembaga riset sangat penting dalam pengembangan alat deteksi *deepfake*. Dengan menggabungkan keahlian teknis dari kedua pihak, dapat dihasilkan alat deteksi yang semakin akurat dan efektif. Platform media sosial memiliki akses ke data pengguna yang sangat besar, sementara lembaga riset memiliki pengetahuan mendalam tentang teknologi *deepfake*. Kerja sama yang erat antara keduanya dapat menghasilkan solusi yang komprehensif untuk mengatasi tantangan ini.

Meskipun pencegahan melalui pendidikan publik, penerapan privasi akun dan pengembangan teknologi deteksi sangat krusial, tindakan represif terhadap pelaku penyebaran *deepfake* juga diperlukan untuk penanggulangan dan pemberantasan *deepfake*. Pemerintah dalam hal ini adalah Kementerian Komunikasi dan Informasi memiliki peran krusial dalam memberantas *deepfake* melalui upaya blokir dan takedown konten palsu. Dengan mengeluarkan kebijakan yang jelas dan tegas, pemerintah dapat memberikan mandat kepada platform media sosial untuk segera menghapus konten *deepfake* yang teridentifikasi. Tindakan blokir dan takedown yang cepat akan mencegah penyebaran informasi palsu lebih luas dan meminimalkan dampak negatif yang ditimbulkan. Selain itu, pemerintah juga dapat bekerja sama dengan penyedia

layanan internet untuk memblokir akses ke situs web atau aplikasi yang secara khusus menyebarkan *deepfake*.

Upaya represif pemerintah dalam memberantas *deepfake* juga dapat memberikan efek jera bagi para pelaku. Dengan adanya ancaman sanksi hukum yang tegas, pelaku pembuatan dan penyebaran *deepfake* akan berpikir dua kali sebelum melakukan tindakan yang melanggar hukum. Selain itu, tindakan represif pemerintah juga dapat memberikan perlindungan hukum bagi korban *deepfake*. Korban dapat melaporkan kasus *deepfake* ke pihak berwajib dan meminta bantuan untuk menghapus konten palsu yang merugikan mereka. Dengan demikian, pemerintah dapat menciptakan lingkungan online yang lebih aman dan terpercaya

Upaya represif lainnya adalah masyarakat harus melaporkan segera penyebaran *deepfake* kepada pihak yang berwenang. Laporan masyarakat menjadi mata dan telinga yang sangat berharga dalam upaya memberantas *deepfake*. Ketika masyarakat aktif melaporkan konten *deepfake* yang mereka temui, maka pihak berwenang dan platform media sosial akan lebih cepat mengetahui keberadaan konten palsu tersebut. Dengan adanya laporan yang banyak, maka akan lebih mudah bagi pihak terkait untuk menelusuri asal-usul konten, mengidentifikasi pelaku, dan mengambil tindakan hukum yang diperlukan. Laporan masyarakat juga dapat membantu meningkatkan kesadaran publik tentang bahaya *deepfake* dan mendorong tindakan kolektif untuk melawan penyebarannya.

Selain itu, laporan masyarakat juga dapat membantu melatih algoritma deteksi *deepfake* yang lebih baik. Data-data yang diperoleh dari laporan masyarakat dapat digunakan untuk melatih kecerdasan buatan (AI) dalam mengenali pola-pola khas konten *deepfake*. Semakin banyak data yang dikumpulkan, maka semakin akurat pula algoritma deteksi yang dihasilkan. Hal ini akan mempercepat proses identifikasi konten palsu dan memungkinkan platform media sosial untuk memblokir konten *deepfake* secara otomatis sebelum menyebar lebih luas.

Langkah represif lainnya adalah masyarakat bisa memakai aplikasi atau platform atau software yang dapat untuk mendeteksi *deepfake*. Walau aplikasi atau platform atau software tidak memiliki akurasi sebesar 100%, namun cukup efektif menjadi patokan bagi masyarakat untuk tidak langsung percaya dengan *deepfake* tersebut. Contoh aplikasi yang dapat mendeteksi *deepfake* antara lain sebagai berikut:

- a. Intel Real-Time Deepfake Detector
- b. Sensity AI: All-in-One Deepfake Detection
- c. Microsoft Video Authenticator to Detect Deepfake
- d. WeVerify Deepfake Detector
- e. Deepware Scanner
- f. Phoneme-Viseme Mismatch Detector
- g. Sentinel AI

BAB III

BENTUK PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PENCEMARAN NAMA BAIK DALAM PENGGUNAAN APLIKASI *DEEPPFAKE* TERKAIT KONTEN POLITIK BERMUATAN NEGATIF

3.1 Tindak Pidana dan Unsur-Unsur Tindak Pidana

Tindak pidana berasal dari pengertian dalam hukum pidana Belanda yaitu *Strafbaar feit*. *Strafbaar feit* terdiri dari tiga kata, yakni *straf*, *baar* dan *feit*. *Straf* diterjemahkan dengan pidana dan hukum. *Baar* diterjemahkan dapat atau boleh. *Feit* diterjemahkan tindak, peristiwa, pelanggaran dan perbuatan⁶¹.

Menurut Moeljatno, suatu perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan tersebut disertai ancaman (sanksi) berupa pidana tertentu bagi barangsiapa melanggar larangan tersebut⁶².

Tindak pidana merupakan pengertian dasar dalam hukum pidana (yuridis normatif). Kejahatan atau perbuatan jahat bisa diartikan secara yuridis atau kriminologis. Kejahatan atau perbuatan jahat dalam arti yuridis normatif adalah perbuatan seperti yang terwujud *in abstracto* dalam peraturan pidana⁶³.

Menurut Pompe perkataan *strafbaar feit* itu secara teoritis dapat dirumuskan sebagai “suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) yang dengan sengaja ataupun tidak dengan sengaja dilakukan oleh seorang pelaku, di mana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah

⁶¹ Adami Chazawi, 2007, *Pelajaran Hukum Pidana 1*, PT. Raja Grafindo, Jakarta, h. 69.

⁶² Ismu Gunadi dan Jonaedi Efendi, 2014, *Hukum Pidana*, Kencana, Jakarta, h. 35.

⁶³ Sudikno Mertokusumo. 1999, *Mengenal Hukum*. Liberty. Yogyakarta, . h. 10.

⁴ perlu demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan umum” atau sebagai *de normovertreding (verstoring der rechtsorde), waaran de overtreder schuld heeft en waarvan de bestraffing dienstig is voor de handhaving der rechts orde en de behartigining van het algemeen welzijn*”.⁶⁴

⁴ Pelaku tindak pidana adalah kelompok atau orang yang melakukan perbuatan atau tindak pidana yang bersangkutan dengan arti orang yang melakukan dengan unsur kesengajaan atau tidak sengaja seperti yang diisyaratkan oleh Undang-Undang atau yang telah timbul akibat yang tidak dikehendaki oleh Undang-Undang, baik itu merupakan unsur-unsur objektif maupun subjektif, tanpa melihat perbuatan itu dilakukan atas keputusan sendiri atau dengan dorongan pihak ketiga. Barda Nawawi Arief menyatakan bahwa “tindak pidana secara umum dapat diartikan sebagai perbuatan yang melawan hukum baik secara formal maupun secara materiil”⁶⁵

Orang yang dapat dinyatakan sebagai pelaku tindak pidana dapat dilihat dalam beberapa macam, antara lain :

a. Orang yang melakukan (*dader plagen*)

Orang yang bertindak sendiri untuk melakukan tujuannya dalam suatu perbuatan tindak pidana.

b. Orang yang menyuruh melakukan (*doen plagen*)

⁶⁴ P.A.F Lamintang, 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Citra Aditya Bakti Bandung, h. 185.

⁶⁵ Barda Nawawi Arif, 1984, *Sari Kuliah Hukum Pidana II*, Fakultas Hukum Undip, Bandung, , h. 37.

Untuk melakukan suatu tindak pidana diperlukan paling sedikit 2 (dua) orang, yaitu orang yang melakukan dan orang yang menyuruh melakukan, jadi bukan pihak pertama yang melakukan tindak pidana, akan tetapi dengan bantuan pihak lain yang merupakan alat untuk melakukan tindak pidana

c. Orang yang turut melakukan (*mede plagen*)

Yang artinya melakukan tindak pidana bersama-sama. Dalam hal ini diperlukan paling sedikit 2 (dua) orang untuk melakukan tindak pidana yaitu *dader plagen* dan *mede plagen*.

d. Orang yang dengan memanfaatkan atau penyalahgunaan jabatan, memberi upah, perjanjian, memaksa seseorang, atau dengan sengaja membujuk orang/pihak lain untuk melakukan tindak pidana.

Bahwa dari pengertian tindak pidana diatas selanjutnya penulis akan menjelaskan unsur-unsur tindak pidana. Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai tindak pidana harus memenuhi unsur-unsur tindak pidana. Adapun unsur-unsur tindak pidana dapat dibagi menjadi 2 (dua) unsur, unsur subyektif dan unsur obyektif dengan penjelasan sebagai berikut:⁶⁶

4
a. Unsur Subyektif, yaitu hal-hal yang melekat pada diri si pelaku atau berhubungan dengan si pelaku, yang terpenting adalah yang bersangkutan dengan batinnya. Unsur subyektif tindak pidana meliputi:

1. Kesengajaan (*dolus*) atau kealpaan (*culpa*);
2. Niat atau maksud dengan segala bentuknya;

⁶⁶ Moeljatno, *Op.cit.*, h. 56.

- 4
3. Ada atau tidaknya perencanaan;
- b. Unsur Obyektif, merupakan hal-hal yang berhubungan dengan keadaan lahiriah yaitu dalam keadaan mana tindak pidana itu dilakukan dan berada diluar batin si pelaku.
 1. Memenuhi rumusan undang-undang;
 2. Sifat melawan hukum;
 3. Kualitas si pelaku;
 4. Kausalitas, yaitu yang berhubungan antara penyebab tindakan dengan akibatnya.

Selanjutnya unsur tindak pidana dari sudut undang-undang adalah sebagai berikut:⁶⁷

a. Unsur Tingkah Laku

Tindak pidana adalah mengenai larangan berbuat, oleh karena itu perbuatan atau tingkah laku harus disebutkan dalam rumusan. Tingkah laku adalah unsur mutlak tindak pidana. Tingkah laku dalam tindak pidana terdiri dari tingkah laku aktif atau positif (*handelen*) juga dapat disebut perbuatan materiil (*materiil feit*) dan tingkah laku pasif atau negatif (*natalen*). Tingkah laku aktif adalah suatu bentuk tingkah laku untuk mewujudkannya atau melakukannya diperlukan wujud gerak atau gerakan-gerakan dari tubuh atau bagian dari tubuh, sedangkan tingkah laku pasif adalah berupa tingkah laku yang tidak melakukan aktivitas tertentu tubuh atau bagian tubuh yang seharusnya seseorang

⁶⁷ Andi Hamzah, 1994, *Asas Asas Hukum Pidana*, Bineka Cipta, Jakarta, h. 131.

³ itu dalam keadaan tertentu, harus melakukan perbuatan aktif, dan dengan tidak berbuat demikian seseorang itu disalahkan karena melaksanakan kewajiban hukumnya.

b. Unsur Sifat Melawan

Hukum Melawan hukum adalah suatu sifat tercelanya atau terlarangnya dari suatu perbuatan, yang sifatnya bersumber pada undang- undang (melawan hukum formil) dan dapat bersumber dari masyarakat (melawan hukum materiil).

c. Unsur Kesalahan

Kesalahan atau *schuld* adalah unsur mengenai keadaan atau gambaran batin orang sebelum atau pada saat memulai perbuatan, karena itu unsur ini selalu melekat pada diri pelaku dan bersifat subyektif.

d. Unsur Akibat Konstitutif

Unsur akibat konstitutif ini terdapat pada tindak pidana materiil (*materiel delicten*) atau tindak pidana dimana akibat menjadi syarat selesainya tindak pidana; tindak pidana yang mengandung unsur akibat sebagai syarat pemberat pidana, tindak pidana dimana akibat merupakan syarat dipidananya pembuat.

e. Unsur Keadaan yang Menyertai

Unsur keadaan yang menyertai adalah unsur tindak pidana yang berupa semua keadaan yang ada dan berlaku dalam mana perbuatan dilakukan. Unsur keadaan yang menyertai ini dalam kenyataan rumusan tindak pidana dapat :

- a. Mengenai cara melakukan perbuatan;
- b. Mengenai cara untuk dapatnya dilakukan perbuatan;
- c. Mengenai obyek tindak pidana;
- d. Mengenai subyek tindak pidana;
- f. Mengenai tempat dilakukannya tindak pidana; Mengenai waktu dilakukannya tindak pidana.
- g. **Unsur Syarat Tambahan untuk Dapat Dituntut Pidana**
Unsur ini hanya terdapat pada tindak pidana aduan yaitu tindak pidana yang hanya dapat dituntut pidana jika adanya pengaduan dari yang berhak mengadu.
- h. **Syarat Tambahan untuk Memperberat Pidana**
Unsur syarat ini bukan merupakan unsur pokok tindak pidana yang bersangkutan, artinya tindak pidana tersebut dapat terjadi tanpa adanya unsur ini.
- i. **Unsur Syarat Tambahan untuk Dapatnya Dipidana**
Unsur ini berupa keadaan-keadaan tertentu yang timbul setelah perbuatan dilakukan artinya bila setelah perbuatan dilakukan keadaan ini tidak timbul, maka terhadap perbuatan itu tidak bersifat melawan hukum dan si pembuat tidak dapat dipidana.

Bahwa contoh kasus yang penulis paparkan pada bab sebelumnya, mengenai pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif merupakan ¹⁰ suatu perbuatan yang dapat

dikategorikan perbuatan tindak pidana. Hal tersebut dikarena perbuatan pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana baik subjektif maupun objektif. Unsur subyektif berupa kesengajaan (*dolus*) karena pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif tergolong kepada kesengajaan yang dilakukan oleh pelaku yang membuat video *deepfake* dengan niat yang direncanakan serta bertujuan untuk merugikan tokoh politik sehingga tercemar nama tokoh politik tersebut. Bahwa subjek yang harus bertanggung jawab atas pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif adalah subjek hukum yang membuat video *deepfake* tersebut.

Selanjutnya pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif memenuhi unsur obyektif karena pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif memenuhi rumusan Undang-Undang dan merupakan perbuatan melawan hukum . Hal tersebut dilakukan pelaku untuk menyebarkan berita disinformasi sehingga menggiring opini rakyat sehingga tercemar nama baik tokoh politik dan tokoh politik dapat kalah dalam pemilu. Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif memenuhi rumusan perundang-undangan yaitu berdasarkan Pasal 310 (2) KUHP (Wvs), Pasal 433 (2) Undang-Undang nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP Nasional dan Pasal 27A UU ITE.

3.2 Tanggung Jawab Dalam Hukum Pidana

Kamus besar bahasa Indonesia memuat dua arti dari tanggung jawab, pertama adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatu (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dsb), kedua adalah fungsi menerima pembebanan sebagai akibat pihak sendiri atau pihak lain.⁶⁸

Pertanggungjawaban pidana dalam istilah asing disebut juga dengan *toerekenbaardheid* atau *criminal responsibility* yang menjurus kepada pemidanaan petindak dengan maksud untuk menentukan apakah seseorang terdakwa atau tersangka dipertanggungjawabkan atas suatu tindakan pidana yang terjadi atau tidak. Dalam bahasa Belanda, istilah pertanggungjawaban pidana menurut Pompe terdapat padanan katanya, yaitu *aansprakelijk*, *verantwoordelijk*, dan *toerekenbaar*.⁶⁹ Orang yang *aansprakelijk* atau *verantwoordelijk*, sedangkan *toerekenbaar* bukanlah orangnya, tetapi perbuatan yang dipertanggungjawabkan kepada orang. ¹⁶ **Biasa pengarang lain memakai istilah *toerekeningsvatbaar*. Pompe keberatan atas pemakaian istilah yang terakhir, karena bukan orangnya tetapi perbuatan yang *toerekeningsvatbaar*.**⁷⁰

Sebelum masalah ini diuraikan, pertama-tama akan ditinjau perumusan-perumusan yang terdapat dari tindak pidana/ *strafbaarheid*” (perbuatan yang dilarang oleh undang-undang dan diancam dengan

⁶⁸ Tim Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, h.1139.

⁶⁹ Andi Hamzah, *Op.Cit*, h. 131.

⁷⁰ W.P.J. Pompe, 1981, *Handboek van het Nederlandsche Strafrecht “Kapita Selecta Hukum Pidana”*, Bandung: Alumni, , h. 190.

hukuman).⁷¹ Menurut Simons, rumusan tindak pidana itu mengandung unsur, yaitu:⁷²

- a. Suatu perbuatan manusia (*merselijke handeling*), baik “*een doen*” (melakukan sesuatu) maupun “*een nalaten*” (melalaikan);
- b. Perbuatan ini dilarang dan diancam dengan hukum oleh undang-undang;
- c. Perbuatan ini dilakukan oleh seseorang yang dapat dipertanggungjawabkan (*toerekeningstavbaar persoon*).

Dalam Pasal 34 Naskah Rancangan KUHP Baru (1991/1992) dirumuskan bahwa pertanggungjawaban pidana adalah diteruskannya celaan yang objektif pada tindak pidana berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku.⁷³ Secara subjektif kepada pembuat yang memenuhi syarat-syarat dalam undang-undang pidana untuk dapat dikenai pidana karena perbuatannya itu. Sedangkan, syarat untuk adanya pertanggungjawaban pidana atau dikenakannya suatu pidana, maka harus ada unsur kesalahan berupa kesengajaan atau kealpaan.

Pasal 27 konsep KUHP 1982/1983 mengatakan pertanggungjawaban pidana adalah diteruskannya celaan yang objektif ada pada tindakan berdasarkan hukum yang berlaku, secara subjektif kepada pembuat yang

⁷¹ Satochid, 2007 *Hukum Pidana: Kumpulan Kuliah Bagian Satu*, Balai Lektor Mahasiswa Jakarta, h. 74.

⁷² *Ibid.*, h. 74.

⁷³ Hamzah Hatrik, 1996, *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia*, Raja Grafindo, Jakarta, h. 11.

memenuhi syarat-syarat undang-undang yang dapat dikenai ⁵pidana karena perbuatannya itu.⁷⁴

Di dalam penjelasannya dikemukakan: Tindak pidana tidak berdiri sendiri, itu baru bermakna manakala terdapat pertanggungjawaban pidana. Ini berarti setiap orang yang melakukan tindak pidana tidak dengan sendirinya harus dipidana. Untuk dapat dipidana harus ada pertanggungjawaban pidana. Pertanggungjawaban pidana lahir dengan diteruskannya celaan (*vewijbaarheid*) yang objektif terhadap perbuatan yang dinyatakan sebagai tindak pidana yang berlaku, dan secara subjektif kepada pembuat tindak pidana yang memenuhi persyaratan untuk dapat dikenai pidana karena perbuatannya.

Seseorang yang melakukan suatu tindak pidana tidak selalu dapat dipidana. Hal ini tergantung dari apakah orang-orang itu dalam melakukan tindak pidana mempunyai kesalahan atau tidak, sebab untuk dapat menjatuhkan tindak pidana terhadap seseorang, tidak cukup dengan dilakukan tindak pidana saja, namun harus ada juga kesalahan, yang dalam hal ini dikenal dengan asas “tiada pidana tanpa kesalahan” (*geen straf zonder schuld*).⁷⁵ menurut Simmons, dasar dari pertanggungjawaban adalah kesalahan yang terdapat dalam jiwa pelaku dalam hubungannya (kesalahan itu) dengan kelakuan yang dapat dipidana dan berdasarkan kejiwaannya itu, pelaku dapat dicela karena kelakuannya.⁷⁶

⁷⁴ Djoko Prakoso, 1987, *Pembaharuan Hukum Pidana Di Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, h. 75.

⁷⁵ Sofjan Sastrawidjaja, 1995, *Hukum Pidana: Asas Hukum Pidana Sampai dengan Alasan Peniadaan Pidana*, Aemico, Bandung, h. 177.

⁷⁶ *Ibid.*, h. 180.

Menurut Utrecht, Pertanggungjawaban pidana atau kesalahan itu sendiri atas tiga unsur:⁷⁷

- a. Kemampuan bertanggung jawab (*toerekeningstavbaarheid*) dari pembuat;
- b. Suatu sikap psikis pembuat berhubungan dengan kelakuannya, yakni:
 - 1) Kelakuan disengajai-anasir sengaja
 - 2) Sikap kurang berhati-hati atau lalai-anasir kealpaan;
- c. Tidak ada alasan-alasan yang menghapuskan pertanggungjawaban pidana pembuat-anasir *torkenbaarheid*.

⁵ Kebijakan menetapkan suatu sistem pertanggungjawaban pidana sebagai salah satu kebijakan kriminal merupakan persoalan pemilihan dari berbagai alternatif. Dengan demikian, pemilihan dan penetapan sistem pertanggungjawaban pidana tidak dapat dilepaskan dari berbagai pertimbangan yang rasional dan bijaksana sesuai dengan keadaan dan perkembangan masyarakat.

Sehubungan dengan masalah tersebut di atas maka Romli Atmasasmita menyatakan sebagai berikut:

“Berbicara tentang konsep liability atau “pertanggungjawaban” dilihat dari segi falsafat hukum, seorang filosof besar dalam bidang hukum pada abad ke-20, Roscou Pound, dalam *An Introduction to the Philosophy of Law*, telah mengemukakan pendapatnya “I Use the simple word “liability” for the

⁷⁷ E.Utrecht, *Op.Cit.*, h.. 288

¹⁵ *situation whereby one exact legally and other is legally subjected to the exaction.*⁷⁸

Bertitik tolak pada rumusan tentang “pertanggungjawaban” atau *liability* tersebut diatas, Pound membahasnya dari sudut pandang filosofis dan sistem hukum secara timbal balik. Secara sistematis, Pound lebih jauh menguraikan perkembangan konsepsi *liability*. Teori pertama, menurut Pound, bahwa *liability* diartikan sebagai suatu kewajiban untuk membayar pembalasan yang akan diterima pelaku dari seseorang yang telah “dirugikan”. Sejalan dengan semakin efektifnya perlindungan undang-undang terhadap kepentingan masyarakat akan suatu kedamaian dan ketertiban, dan adanya keyakinan bahwa “pembalasan” sebagai suatu alat penangkal, maka pembayaran “ganti rugi” bergeser kedudukannya, semula sebagai suatu “hak istimewa” kemudian menjadi suatu “kewajiban”. Ukuran “ganti rugi” tersebut tidak lagi dari nilai suatu pembalasan yang harus “dibeli”, melainkan dari sudut kerugian atau penderitaan yang ditimbulkan oleh perbuatan pelaku yang bersangkutan.⁷⁹

3.2.1 Pengertian Pertanggungjawaban Pidana

Kejahatan masuk ke dalam tindak pidana karena secara umum kejahatan dianggap sebagai perbuatan yang merugikan dan melanggar norma yang telah hidup ditengah masyarakat. Maka dari itulah konsep kejahatan tersebut harus di pertanggungjawabkan atas dampak negatif yang muncul akibat dari terjadinya suatu bentuk kejahatan. Maka

⁷⁸ Romli Atmasasmita, 1989, *Asas-asas Perbandingan Hukum Pidana*, yayasan LBH, Jakarta, h. 79.

⁷⁹ *Ibid.*, h. 80.

¹⁸seperlunya menjadi penting untuk menjadi bahasan bagaimana asal muasal atau latar belakang dari Konsep pertanggungjawaban Pidana yang berlaku hingga saat ini.

Criminal Liability tersusun atas 2 suku kata yaitu *Criminal* atau kejahatan dan *Liability* yang berarti kewajiban atau tanggung jawab. Di dalam Bahasa Indonesia *criminal liability* belum dapat diartikan sebagai "pertanggungjawaban kejahatan" tetapi diartikan berbeda sebagai "pertanggungjawaban Pidana", sehingga dua kata tersebut memiliki maksud dan tujuan yang berbeda dan perlu dilakukan penafsiran mendalam agar didapat unsur-unsur yang terkandung dalam kata "tindak pidana" dan "pertanggungjawaban". Tetapi karena telah lama berlaku ditengah masyarakat dan menjadi sebuah kemakluman tersendiri maka pada intinya menjadi, pertanggungjawaban pidana adalah sebuah bentuk tanggung jawab dari seseorang yang menentukan dibebaskannya seseorang atau dipidana nya karena suatu hal kejahatan yang diperbuat olehnya.

Pertanggungjawaban pidana dengan pemidanaan, yang bertujuan untuk menpreventif dilakukannya tindak pidana lain dengan menegakkan norma hukum demi ketertiban di masyarakat, menyelesaikan konflik yang ditimbulkan tindak pidana, mengembalikan stabilitas keamanan, yang dapat mendatangkan rasa damai di masyarakat, memasyarakatkan yang berarti itu pula memberikan efek jera terhadap hal negatif yang telah dilakukan. Bagi

terpidana yang di masyarakatkan seseorang tersebut dengan harapan dapat memberikan kehidupan baru yang lebih baik dari sebelumnya.

3.2.2 Kemampuan Bertanggungjawab

¹ Untuk adanya pertanggungjawaban pidana diperlukan syarat bahwa pembuat mampu bertanggung jawab. Tidaklah mungkin seseorang dapat dipertanggungjawabkan apabila ia tidak mampu bertanggung jawab. Pertanyaan yang muncul adalah, bilamanakah seseorang itu dikatakan mampu bertanggung jawab? Apakah ukurannya untuk menyatakan adanya kemampuan bertanggung jawab itu.

Moeljatno menyimpulkan bahwa untuk adanya kemampuan bertanggung jawab harus ada:

1. Kemampuan untuk membeda-bedakan antara perbuatan yang baik dan yang buruk; sesuai dengan hukum dan yang melawan hukum;
2. Kemampuan untuk menentukan kehendaknya menurut keinsyafan tentang baik dan buruknya perbuatan tadi.⁸⁰

3.2.3 Kesengajaan dan Kealpaan

1) Pengertian kesengajaan (*opzet*) dan Bentuk-bentuknya

¹ Dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (*Crimineel Wetboek*) dicantumkan: "Sengaja ialah kemauan untuk melakukan atau tidak melakukan perbuatan-perbuatan yang dilarang atau diperintahkan oleh undang-undang". dalam *Memorie van*

¹ 80 Moeljarto Tjokowinoto, 1996, *Pembangunan Dilema dan Tantangan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, h. 1-2.

Toelichting (MvT) Menteri Kehakiman sewaktu pengajuan Criminieel Wetboek tahun 1881 (yang menjadi Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Indonesia tahun 1915), dijelaskan : “sengaja” diartikan: “dengan sadar dari kehendak melakukan suatu kejahatan tertentu”.

Beberapa sarjana merumuskan *de will* sebagai keinginan, kemauan, kehendak, dan perbuatan merupakan pelaksanaan dari kehendak. *de will* (kehendak) dapat ditujukan terhadap perbuatan yang dilarang dan akibat yang dilarang. Ada dua teori yang berkaitan dengan pengertian “sengaja”, yaitu teori kehendak dan teori pengetahuan atau membayangkan.⁸¹

Dalam perkembangannya kemudian, secara teoritis bentuk kesalahan berupa kesengajaan itu dibedakan menjadi tiga corak, yaitu kesengajaan sebagai maksud, kesengajaan dengan sadar kepastian dan kesengajaan dengan sadar kemungkinan (*dolus eventualis*).⁸² Perkembangan pemikiran dalam teori itu ternyata juga diikuti dalam praktik pengadilan pemikiran dalam teori itu ternyata juga diikuti dalam praktik pengadilan di Indonesia. Di dalam beberapa putusannya, hakim menjatuhkan putusan tidak semata-mata kesengajaan sebagai kepastian, tetapi juga mengikuti corak-corak yang lain. Menurut hemat penulis, praktek peradilan

81 Moeljatno, Op. Cit., h. 171-176

82 Moeljatno, Op. Cit., h. 174-175

semacam itu sangat mendekati nilai keadilan karena hakim menjatuhkan putusan sesuai dengan tingkat kesalahan terdakwa.

2) Pengertian Kealpaan (*culpa*) dan Bentuk-bentuknya

¹³ Yang dimaksud dengan kealpaan adalah terdakwa tidak bermaksud melanggar larangan undang-undang, tetapi ia tidak mengindahkan larangan itu. Ia alpa, lalai, teledor dalam melakukan perbuatan tersebut. Jadi, dalam kealpaan terdakwa kurang mengindahkan larangan sehingga tidak berhati-hati dalam melakukan sesuatu perbuatan yang objektif kausal menimbulkan keadaan yang dilarang.

Mengenai kealpaan itu, Moeljatno mengutip dari Smidt yang merupakan keterangan resmi dari pihak pembentuk WvS sebagai berikut:⁸³ Pada umumnya bagi kejahatan-kejahatan wet mengharuskan bahwa kehendak terdakwa ditujukan pada perbuatan yang dilarang dan diancam pidana. Kecuali itu keadaan yang dilarang itu mungkin sebagian besar berbahaya terhadap keamanan umum mengenai orang atau barang dan jika terjadi menimbulkan banyak kerugian, sehingga wet harus bertindak pula terhadap mereka yang tidak berhati-hati, yang teledor. Dengan pendek, yang menimbulkan keadaan yang dilarang itu bukanlah menentang larangan tersebut. dia tidak menghendaki atau menyetujui timbulnya hal yang dilarang, tetapi kesalahannya,

83 Moeljatno, Op.Cit., h. 198.

¹ kekeliruannya dalam batin sewaktu ia berbuat sehingga menimbulkan hal yang dilarang, ialah bahwa ia kurang mengindahkan larangan itu.

Dari apa yang diutarakan di atas, Moeljatno berkesimpulan bahwa kesengajaan adalah yang berlainan jenis dari kealpaan. Akan tetapi, dasarnya sama, yaitu adanya perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana, adanya kemampuan bertanggungjawab, dan tidak adanya alasan pemaaf, tetapi bentuknya lain. Dalam kesengajaan, sikap batin orang menentang larangan. Dalam kealpaan, kurang mengindahkan larangan sehingga tidak berhati-hati dalam melakukan sesuatu yang objektif kausal menimbulkan keadaan yang dilarang.

Selanjutnya, dengan mengutip Van Hamel, Moeljatno mengatakan kealpaan itu mengandung dua syarat, yaitu tidak mengadakan penduga-penduga sebagaimana diharuskan oleh hukum dan tidak mengadakan penghati-hati sebagaimana diharuskan oleh hukum.⁸⁴

3.3 Pertanggungjawaban Pidana Penggunaan Aplikasi *Deepfake* Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif dalam KUHP (WvS) dan KUHP Nasional

Seperti contoh kasus yang penulis paparkan pada bab sebelumnya mengenai pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait

84 Ibid., h. 201

konten politik bermuatan negatif. Hal ini adalah sebuah perluasan dari aspek perubahan-perubahan sosial, dan merupakan salah satu permasalahan baru dalam pemanfaatan teknologi dan transaksi elektronik untuk perbuatan melawan hukum yang bisa menimbulkan kerugian bagi orang lain khususnya bagi tokoh politik.

Bahwa fenomena yang terjadi saat ini masyarakat sangatlah mudah untuk percaya dengan video-video *deepfake*, lebih parah lagi masyarakat ikut serta membagikannya kepada masyarakat dunia maya. Sehingga pada saat masyarakat percaya dengan *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif, maka akan mempengaruhi opini publik menjelang pemilu, akan timbul perpecahan sehingga mengganggu proses demokrasi di Indonesia. Disisi lain korban dari penyalahgunaan *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif adalah menurunnya reputasi, citra publik dan tercemar nama baiknya.

Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dapat dikategorikan sebuah konsep yang dikategorikan sebagai suatu perbuatan yang melanggar ketentuan yang ada di KUHP (Wvs) KUHP (Nasional) dan UU ITE, sehingga pelaku yang membuat *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif memiliki tanggung jawab hukum terhadap video *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif yang menyebabkan pencemaran nama baik pada tokoh politik. Seperti yang sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya mengenai tanggung jawab pidana, maka dalam hal Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif akan dikaji berdasarkan tanggung jawab

pidana. Bahwa mengenai pertanggungjawaban pelaku pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif tentu harus dianalisis terlebih dahulu mengenai apakah pelaku pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik dapat dimintakan pertanggungjawaban pidana atau tidak.

Menurut Utrecht,⁸⁵ pertanggungjawaban pidana atau kesalahan itu sendiri terdiri dari tiga unsur:

1. Kemampuan bertanggung jawab (*toerekening svatbaarheid*) dari pembuat:

Pelaku pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik dalam kasus ini merupakan subjek hukum yang memiliki jiwa/batin yang normal dan sehat, tidak cacat ataupun terganggu perkembangannya, serta dapat berkomunikasi dengan baik, sehingga ia dapat mengerti, menginsyafi dan menyadari segala macam perbuatannya.

2. Suatu sikap psikis pembuat berhubungan dengan kelakuannya

Seseorang dapat dimintai pertanggungjawaban apabila terdapat unsur sengaja ataupun lalai dalam perbuatannya. Penyelenggara sistem elektronik ini telah melakukan perbuatan yang masuk ke dalam kategori sengaja dengan maksud (*opzet als oogmerk*) melakukan perbuatan yang dilarang dalam Pasal 310 (2) KUHP

⁸⁵ E.Utrecht, *Op.Cit.*, h.. 288.

(WvS) dan ⁶ Pasal 433 (2) Undang-undang nomor 1 tahun 2023 tentang KUHP Nasional. Apabila saat melakukan suatu tindakan, seseorang menyadari bahwa yang pasti atau mungkin akan timbul adalah akibat yang terlarang, namun ia tetap melakukan perbuatan tersebut dan menghendaki akibat terlarang, namun ia tetap melakukan perbuatan tersebut dan menghendaki akibat terlarang yang akan ditimbulkan, maka orang tersebut mempunyai *opzet als oogmerk* terhadap timbulnya akibat yang bersangkutan.⁸⁶

Dalam kasus pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik, pelaku dengan sengaja membuat dan menyebarkan video *deepfake* yang bertentangan dengan hukum.

3. Tidak ada alasan-alasan yang menghapuskan tanggung jawab pidana pembuat-anasir (*toerekenbaarheid*)

Tidak ada alasan penghapus pidana, baik itu alasan pemaaf atau alasan pembenar (seperti yang telah ditentukan oleh KUHP) yang terdapat dalam kasus ini, seperti *overmacht*, *nodweer excess*, *ontoerekeningsvatbaarheid*, menjalankan undang-undang, dan lain-lain.

Apabila berangkat dari penjelasan di atas, Pelaku pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait

⁸⁶ P.A.F Lamintang, 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Citra Aditya Bakti Bandung, h. 312.

konten politik dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana karena memenuhi ketiga unsur tersebut. Perihal pertanggungjawaban pidana dari penyelenggara sistem elektronik ini dapat dilihat dari beberapa ketentuan peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia.

Dalam bab sebelumnya telah dijelaskan pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik telah memenuhi unsur-unsur yang ada dalam Pasal 310 (2) KUHP, sehingga pelaku dapat dimintakan pertanggungjawaban berdasarkan Pasal 310 (2) karena pencemaran nama baik dilakukan dengan tulisan atau gambaran yang disiarkan, dipertunjukkan atau ditempelkan di muka umum, maka diancam karena pencemaran tertulis dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.

Bahwa selanjutnya dalam bab sebelumnya juga dijelaskan pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik telah memenuhi unsur-unsur yang ada dalam Pasal 433 (2) Undang-undang nomor 1 tahun 2023 tentang KUHP Nasional, sehingga pelaku pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik dapat dimintakan pertanggungjawaban berdasarkan Pasal 433 (2) Undang-undang nomor 1 tahun 2023 tentang KUHP Nasional. Maka pertanggungjawaban pidananya adalah dipidana karena

pencemaran tertulis, dengan pidana penjara paling lama I (satu) tahun 6 (enam) Bulan atau pidana denda paling banyak kategori III.

Dapat disimpulkan pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik dimuat dalam pasal 310 (2) KUHP (WvS) dan Pasal 433 (2) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP Nasional.

3.4 Pertanggungjawaban Pidana Penggunaan Aplikasi *Deepfake* Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif dalam ITE

Pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dapat dikategorikan fenomena baru yang terjadi dalam zaman masyarakat informasi dan era revolusi industri 4.0. Zaman masyarakat informasi, yang juga dikenal sebagai era informasi merupakan periode dimana informasi menjadi sumber daya utama dalam kehidupan. Era ini ditandai dengan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi yang mengubah cara kita memproduksi, mengakses, dan mengolah informasi. Pemakaian *deepfake* berbasis AI merupakan bentuk dari ciri-ciri masyarakat informasi karena memakai perangkat komputer untuk memproduksinya serta mengolah informasinya dan tentu membutuhkan teknologi internet untuk menyebarkan informasinya. Zaman masyarakat informasi menghadirkan peluang dan tantangan besar bagi individu, masyarakat, dan bangsa. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak dan

bertanggung jawab, kita dapat memaksimalkan manfaatnya untuk meningkatkan kualitas hidup dan membangun masa depan yang lebih baik

Bahwa pelaku pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif seharusnya sejalan dengan asas pemanfaat teknologi dan transaksi elektronik yang diatur dalam Pasal 3 UU ITE, dimana pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Bahwa karena pelaku pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif tidak menjalankan asas iktikad baik dan merugikan orang lain, maka tentunya dia bisa dimintakan pertanggungjawaban pidana.

Bahwa selanjutnya pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif memenuhi unsur pertanggungjawaban pidana yaitu kemampuan bertanggung jawab (*toerekening svatbaarheid*) dari pembuat, suatu sikap psikis pembuat berhubungan dengan kelakuannya dan tidak ada alasan-alasan yang menghapuskan tanggung jawab pidana pembuat-anasir *toerekenbaarheid*.⁸⁷ Dalam bab sebelumnya juga telah dijelaskan bahwa pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif telah memenuhi unsur-unsur yang ada dalam Pasal 27A UU ITE, yang berbunyi sebagai berikut:

⁸⁷ E.Utrecht, *Op.Cit.*, h.. 288.

17

Pasal 27A UU ITE

'Setiap Orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik.'

Bahwa terkait kasus pencemaran nama baik atas penyalahgunaan *deepfake* dalam konten politik bermuatan negatif dapat dibebankan kepada pertanggungjawaban pidana sesuai dengan Pasal 45 (4) UU ITE, yang berbunyi

Pasal 45(4) UU ITE

'Setiap Orang yang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27A dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah).'

Jika dibandingkan pertanggungjawaban pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif antara KUHP (WvS), KUHP Nasional dan UU ITE maka dapat kita lihat, bahwa dalam Pasal 310 (2) KUHP (Wvs) pertanggungjawaban pidananya adalah pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah. Dalam Pasal 433 (2) KUHP Nasional pertanggungjawaban pidananya adalah dipidana karena pencemaran tertulis, dengan pidana penjara paling lama I (satu) tahun 6 (enam) bulan atau pidana denda paling banyak kategori III. Sedangkan Pasal 45 (4) UU ITE pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah). Maka dari hal tersebut diatas

dapat disimpulkan Pasal 45 (4) UU ITE adalah pertanggungjawaban pidana yang berat dan Pasal 433 (2) KUHP Nasional adalah pertanggungjawaban pidana yang paling ringan.

Menurut penulis jika dikemudian hari terdapat kasus pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif, maka hendaknya Hakim dalam memutus perkara tersebut menggunakan dasar hukum dalam UU ITE, karena pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif merupakan suatu kejahatan yang terjadi di dunia maya atau internet. UU ITE merupakan Lex spesialis yang merupakan peraturan yang mengatur suatu hal yang lebih khusus dan terperinci serta komprehensif terkait kejahatan yang ada di dunia maya atau internet. Disamping itu jika dilihat dari perbandingan pertanggungjawaban pidananya maka UU ITE yang paling berat dibanding kan KUHP (WvS) dan KUHP Nasional, sehingga tentu dapat memberikan efek jera kepada pelaku dan akan menjadi preseden yang baik dalam pemberantasan kejahatan *cybercrime*.

3.5 Pembuktian Kasus Pencemaran Nama Baik Dalam Penggunaan Aplikasi *Deepfake* Terkait Konten Politik Bermuatan Negatif

Hakim dalam memutus perkara kasus pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif tentu harus memperoleh keyakinan yang timbul dari alat bukti yang diatur dalam Undang-Undang. Seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya kasus pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten

politik bermuatan negatif merupakan kasus yang terjadi di dunia maya dengan menggugurkan *deepfake* berbasis AI yang merupakan Informasi elektronik dan atau dokumen elektronik. Hal tersebut tentu berbeda dengan kasus pencemaran nama baik yang dilakukan secara konvensional sehingga pembuktiannya menjadi sulit.

¹² Hukum pembuktian adalah seperangkat kaidah hukum yang mengatur tentang pembuktian. Yang dimaksud dengan pembuktian dalam ilmu hukum adalah suatu proses yang mana dengan menggunakan alat bukti yang sah, dilakukan tindakan dengan prosedur khusus, untuk mengetahui apakah suatu fakta atau pernyataan yang benar.⁸⁸ Dalam ketentuan Hukum Acara Pidana ¹² Indonesia, alat bukti elektronik tidak termasuk ke dalam alat bukti sah sebagaimana dalam Pasal 184 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana. Namun Indonesia telah mengenal alat bukti elektronik. Bahwa alat bukti elektronik telah menjadi alat bukti yang sah dalam pengadilan berdasarkan Pasal 5 ayat (1) UU ITE.

Pasal 5 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Berdasarkan Pasal 5 ayat (1) UU ITE dapat dikelompokkan menjadi dua bagian. Pertama, Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik. Kedua, Hasil cetak dari Informasi Elektronik dan/atau hasil cetak dari Dokumen Elektronik.

¹² 88 Munir Fuady, 2012, *Teori Hukum Pembuktian Pidana dan Perdata*, PT. Aditya Bakti, Bandung, h.1

20

Cakupan Informasi Elektronik memang sangat luas sebagaimana disebutkan pada Pasal 1 butir 1 UU ITE, yaitu Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Cakupan Dokumen Elektronik juga sangat luas, sebagaimana disebutkan pada Pasal 1 butir 4 UU ITE) yaitu Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Dari pengertian diatas *Deepfake* berbasis AI merupakan Informasi elektronik karena berupa video yang berisikan gambar dan suara serta dikirimkan, diterima dan disimpan serta dapat dilihat ditampilkan dan didengar melalui komputer atau sistem elektronik.

12

Dalam dunia maya, para penegak hukum akan mengalami persoalan ketika terkait dengan pembuktian dan penegakan hukumnya, karena harus membuktikan suatu persoalan yang diasumsikan sebagai maya, sesuatu yang tidak terlihat dan semu. Alat buktinya bersifat elektronik, antara lain dalam

bentuk dokumen elektronik, yang sampai saat ini belum diatur dalam hukum acara sebagai hukum formil, namun dalam praktik sudah dikenal dan banyak digunakan.

Kedudukan bukti elektronik⁸ dinilai oleh Majelis Hakim berdasarkan pada terpenuhinya syarat formil dan materiil bukti elektronik tersebut, oleh karena tidak adanya aturan khusus yang mengatur tentang Hukum Acara alat bukti elektronik di persidangan, sehingga menimbulkan multi tafsir terhadap kedudukannya sebagai alat bukti. Penafsiran tersebut antara lain:

1) **Bukti Permulaan**

Bukti elektronik menjadi bukti permulaan ketika bukti elektronik tersebut memenuhi syarat formil dan syarat materiil,⁸ sehingga bukti elektronik tersebut tidak dapat berdiri sendiri.

2) **Bukti Persangkaan**

Bukti elektronik berkedudukan menjadi bukti persangkaan apabila bukti elektronik tersebut telah memenuhi syarat formil dan materiil alat bukti dan telah menjadi bukti permulaan, kemudian Hakim merasa bahwa bukti permulaan tersebut dapat untuk dipertimbangkan kebenarannya, sehingga menjadi bukti persangkaan.

3) **Bukti Pengakuan**

Dalam hal ini pengakuan yang dimaksud adalah pengakuan dari pihak lawan tentang otentifikasi bukti elektronik tersebut, maka tidak perlu dilakukan digital forensik jika pihak lawan telah

mengakui kebenaran bukti elektronik tersebut maka patut untuk dipertimbangkan dengan adanya atau dikuatkan dengan pengakuan pihak lawan.

4) Dikesampingkan atau tidak dapat dipertimbangkan

Adalah apabila bukti elektronik tidak memenuhi syarat formil dan syarat materil serta tidak di akui oleh pihak lawan, maka bukti tersebut harus dikesampingkan sebagai alat bukti.

Alat bukti elektronik seperti *deepfake* berbasis *AI* tentu harus dapat dipertanggungjawabkan dalam proses pemeriksaan di Pengadilan. Walau pembuktian sangat sulit namun untuk membuat alat bukti elektronik menjadi dipertanggungjawabkan diperlukan ilmu yang dinamakan Forensik digital. Forensik digital adalah ilmu yang menganalisis barang bukti digital sehingga dapat dipertanggungjawabkan di pengadilan. Istilah forensik digital pada awalnya identik dengan forensik komputer tetapi definisinya telah diperluas hingga mencakup forensik semua teknologi digital. Sedangkan forensik komputer didefinisikan sebagai "kumpulan teknik dan alat yang digunakan untuk menemukan bukti pada komputer. Landasan forensik digital ialah praktik pengumpulan, analisis, dan pelaporan data digital.

Digital forensik merupakan bagian ilmu forensik yang digunakan untuk penyelidikan dan penyidikan suatu perkara dalam investigasi materi (data) dan penemuan konten perangkat digital, berkaitan dengan bukti legal yang terdapat pada perangkat komputer dan media penyimpanan digital lainnya

sebagai bukti-bukti digital yang digunakan dalam kejahatan komputer dan dunia maya.

Digital forensik berfungsi untuk mendukung proses identifikasi suatu perkara untuk mencari alat bukti dengan waktu yang relatif cepat dan tepat, serta mengungkapkan alasan dan motivasi atas tindakan yang dilakukan oleh pelaku. Selain mengidentifikasi bukti langsung sebuah kejahatan, forensik digital dapat digunakan untuk mengkonfirmasi hubungan antara tersangka dan kasus tertentu, mengkonfirmasi alibi-alibi atau pernyataan-pernyataannya, untuk memahami niat dan mengotentikasi dokumen-dokumen. Digital forensik berperan penting dalam mendukung penegakan hukum dengan menyediakan bukti elektronik yang kuat dalam penyelidikan kasus kriminal yang melibatkan teknologi khususnya kasus pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembuktian kasus pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif ternyata berbeda dengan pencemaran nama baik secara konvensional dan memiliki tingkat kesulitan pembuktian yang tinggi karena *deepfake* berbasis *AI* merupakan bukti elektronik. Hal tersebut telah diatur dalam Pasal 5 ayat (1) UU ITE sehingga menjadi alat bukti yang sah dalam pengadilan. Bahwa selanjutnya untuk membuat alat bukti elektronik menjadi dipertanggungjawabkan diperlukan ilmu yang dinamakan Forensik digital.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep tindak pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politif bermuatan negatif merupakan penyalahgunaan aplikasi *deepfake* berbasis AI yang dijadikan sebagai alat membuat konten politik negatif untuk mencemarkan nama baik tokoh politik. UU ITE kurang mengakomodir pengaturan terkait *A* dan *deepfake* berbasis *AI*. Namun jika ditafsirkan kedalam aturann yang berlaku, maka konsep tindak pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif dapat dikategorikan sebagai tindak pidana berdasarkan Pasal 310 (2) KUHP (Wvs), Pasal 433 (2) Undang-Undang nomor ⁶ 1 Tahun 2023 tentang KUHP Nasional dan Pasal 27A UU ITE.
2. Pertanggungjawaban pidana yang dapat dikenakan pada praktik pidana pencemaran nama baik dalam penggunaan aplikasi *deepfake* terkait konten politif bermuatan negatif dimuat dalam Pasal 310 (2) KUHP (Wvs), Pasal 433 (2) Undang-undang nomor ⁶ 1 tahun 2023 tentang KUHP Nasional dan Pasal 27A UU ITE Jo Pasal 45 (4) UU ITE.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu :

1. UU ITE perlu ditambahkan pengaturan yang jelas terkait *AI*, *deepfake* berbasis *AI* dan pencemaran nama baik melalui aplikasi *deepfake* terkait konten politik bermuatan negatif karena dalam UU ITE kurang mengakomodir terkait *AI*, *deepfake* berbasis *AI* dan pencemaran nama baik melalui aplikasi *deepfake* berbasis *AI* terkait konten politik bermuatan negatif.
2. Pemerintah, aparat penegak hukum serta masyarakat perlu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya terkait dengan penyalahgunaan *AI* dan *deepfake* berbasis *AI*, karena hal tersebut masih baru di Indonesia serta untuk pembuktiannya sulit. Diharapkan di masa depan hal tersebut dapat meminimalisir kerugian yang didapatkan oleh korban, serta setiap pelaku penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat dipertanggungjawabkan secara hukum demi terciptanya keadilan dan ketertiban dalam dunia maya (*cyber space*).

DAFTAR BACAAN

A. Buku

- Agus Raharjo, 2002, *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Ahmad M. Ramli, 2006, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama Bandung.
- Ali Marwan Hsb, 2017, *Konsep Judicial Review dan Pelembagaan di Berbagai Negara*, SARA Press, Jakarta.
- Andi Hamzah, 1994, *Asas Asas Hukum Pidana*, Bineka Cipta, Jakarta.
- Danrivanto Budhijanto, 2010, *Hukum Telekomunikasi, Penyiaran dan Teknologi Informasi: Regulasi & Konvergensi*, Refika Aditama, Bandung.
- Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, 2005, *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*, PT. Refika Aditama, Bandung.
- ⁵ Djoko Prakoso, 1987, *Pembaharuan Hukum Pidana Di Indonesia: Liberty*, Yogyakarta.
- Emi Sita Eriana and Afrizal Zein, 2023 "Artificial Intelligence (AI)", Eureka Media Aksara, Jakarta.
- Ernst Utrecht, 1958, *Rangkaian Sari Kuliah Hukum Pidana*,: Pustaka Tinta Mas, Bandung.
- Ernst Utrecht, 1962, *Pengantar Hukum Administrasi Negara Indonesia*, Ichtiar, Jakarta.
- Edmon Makarim, 2003, *Kompilasi Hukum telematika*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Hamzah Hatrik, 1996 *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia*, Raja Grafindo, Jakarta.
- Heru Suprptomo, 1996, *Hukum dan Komputer*, Alumni, Jakarta.
- Imam Sjahputra, 2010, *Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Elektronik*, Alumni, Bandung.

- Jonaedi Efendi, Johnny Ibrahim, 2000, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Edisi Pertama, Kencana, Jakarta.
- Moeljatno, 2008, *Asas-asas Hukum Pidana*, rineka cipta, Jakarta hal
- Mieke Komar Kantaatmadja, et. al., 2002, *Cyberlaw : Suatu Pengantar*, Elips II, Bandung.
- Mochtar Kusumaatmadja, 2006, *Konsep-konsep Hukum dalam Pembangunan*, Alumni, Bandung.
- Mochtar Kusumaatmadja & Arief Shidarta, 2009, *Pengantar Ilmu Hukum: Suatu Pengenalan Pertama Ruang Lingkup Berlakunya Ilmu Hukum*, Alumni, Bandung.
- Mochtar Kusumaatmadja, 1986, *Fungsi dan Perkembangan Hukum dalam Pembangunan Nasional*, Binacipta, Bandung.
- _____, 2006, *Konsep Konsep Hukum dalam Pembangunan*, Alumni, Bandung.
- ¹ Moeljarto Tjokowinoto, 1996, *Pembangunan Dilema dan Tantangan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Marwan Effendy, 2005, *Kejaksaan RI: Posisi dan Fungsinya dari Perspektif Hukum*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- NI'matul Huda, 2005, *Negara Hukum, Demokrasi, dan Judicial Review*, UII Press Yogyakarta.
- P.A.F Lamintang, 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Padmo Wahjono, 1989, *Pembangunan Hukum di Indonesia*, Ind-Hill-Co, Jakarta.
- Pompe W.P.J., 1981, *Handboek van het Nederlandsche Strafrecht "Kapita Selekta Hukum Pidana"*, Alumni, Bandung.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Grup, Jakarta, 2005.
- Raharjo, Agus, 2002, *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung.

- Romli Atmasasmita, 1989, *Asas-asas Perbandingan Hukum Pidana*, Yayasan LBH, Jakarta.
- Ridwan HR, 201, *Hukum Administrasi Negara*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Satochid, 2007, *Hukum Pidana: Kumpulan Kuliah Bagian Satu*, Balai Lektor Mahasiswa, Jakarta.
- Soerjono Soekanto, 2010, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta.
- _____, 1980, *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Sofjan Sastrawidjaja, 1995, *Hukum Pidana: Asas Hukum Pidana Sampai dengan Alasan Peniadaan Pidana*, Aemico, Bandung.
- Sri Rahayu Oktoberina (ed.), 2008, *Butir-Butir Pemikiran dalam Hukum, Memperingati 70 Tahun Prof Dr. B. Ariel Sidharta, S.H.*, Refika Aditama, Bandung.
- Sutan Remy Syahdeini, 2009, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*, Grafiti: Jakarta.
- Sunaryati Hartono, 2008, "*Mencari Filsafah Hukum Indonesia yang Melatarbelakangi Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945*", dalam: Sri Rahayu Oktoberina (ed.), *Butir-Butir Pemikiran dalam Hukum, Memperingati 70 Tahun Prof Dr. B. Ariel Sidharta, S.H.*, Refika Aditama, Bandung.
- Tim Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta
- Thomas Dean, James Allen, and John Aloimonos, 1995, "Artificial Intelligence; Theory and Praktice"; Bejamin/Cummings, New York.
- Van Apeldoorn L.J., 2004, *Pengantar Ilmu Hukum*, Pradnya Paramita, Jakarta.
- Widodo, 2013, *Hukum Pidana Di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik Dan Bedah Kasus*, Aswaja Presindo: Yogyakarta
- _____, 2009, *Sistem Pemidanaan Dalam Cyber Crime*, Laksbang Mediatama: Yogyakarta.
- Zainuddin Ali, 2017, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta.

B. Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana; (LN No. 127 Tahun 1958, TLN No. 1660)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; (LN No. 58 Tahun 2008, TLN No. 4843).

UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan pertama atas Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; (LN No. 251 Tahun 2016, TLN No. 5952).

UU Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Nasional); (LN No. 1 Tahun 2023, TLN No. 6842).

UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan ke dua Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; (LN No. 1 Tahun 2024, TLN No. 6905)

C. Jurnal/Artikel

Ari Purwadi, Cita Yustisia Serfiyani, Citi Rahmati Serfiyani, "Legal Landscape on National Cybersecurity Capacity in Combating Cyberterrorism Using Deep Fake Technology in Indonesia", *International Journal of Cyber Criminology*, Vol. 16 No. 1, Jan-June 2022.

Anggara Chandra Dwinata, Ahmad Fathan Hidayatullah, "Kajian Literatur: Identifikasi Konten Negatif Pada Twitter Dengan Deep Learning", *journal.uin*, 1, Vol 2, 2021

Ari Wibowo, "Kebijakan Kriminalisasi Delik Pencemaran Nama Baik di Indonesia", *Jurnal Pandecta*, 1. Vol. 7, 2012

Bramcov Stivens Situmeang, Ingrid Yolanda Silitonga, Reskina Felida Silaen, Tiurmaida Siringo-ringo, Ester Esari Sipayung, "Pengaruh Artificial Intelligence Terhadap Tingkat Kasus Deep Fake Pada Selebritas Di Twitter", *Jurnal Device* 1, Vol14, mei 2024
Marissa Koopman, Andrea Macarulla Rodriguez, Zeno Geradts, "Detection of Deepfake Video Manipulation," University of Amsterdam & Netherlands Forensic Institute, Vol 3, Agustus 2018

7
Farid Abdul, “*Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0*”, *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, Vol 4(1), 2019

Heny Novyanti, “*Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake Ditinjau Dari Hukum Pidana*”, *ejournal.unesa*, 1, Vol 1, 2021, h.2

Heny Novyanti, “*Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake Ditinjau Dari Hukum Pidana*”, *ejournal.unesa*, 1, Vol 1, 2021

Itsna Hidayatul Khusna, Sri Pangestuti, “*Deepfake, Tantangan Baru Untuk Netizen*”, *Promedia*, 2, Vol 5, 2019

Shah Rangga Wira Prastya, “*Tinjauan Yuridis Mengenai Sanksi Pidana Terhadap Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Media Sosial*”, *E-Journal Kertha Wica* Vol. 4, 2020

D. Website

Viva Budy Kusnandar, “*10 Negara Asia dengan Jumlah Pengguna terbanyak Mar 2021*”, dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

Agnes Z. Yonatan, “*Indonesia Peringkat 4, Ini Dia 7 Negara Pengguna Internet Terbesar di Dunia*”, dalam <https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-peringkat-4-ini-dia-7-negara-pengguna-internet-terbesar-di-dunia-FLw6V>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

Damar iradat, “*Deepfake Ancam Pemilu, Kominfo Bongkar Cara Agar Medsos 'Gercep' Hapus*”, dalam <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20231023143916-185-1014836/deepfake-ancam-pemilu-kominfo-bongkar-cara-agar-medsos-gercep-hapus/>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

Julia Rizky Khoirunisa, “*Kominfo Ingatkan Masyarakat tentang Ancaman Deepfake pada Pemilu 2024*” Dalam <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/5463082/kominfo-ingatkan-masyarakat-tentang-ancaman-deepfake-pada-pemilu-2024>, diunduh tanggal 30 Juni 2024

Viska, “[HOAKS] Menhan Prabowo Subianto Berpidato dalam Bahasa Arab“ dalam <https://aptika.kominfo.go.id/2023/06/sampai-mei-2023-kominfo-identifikasi-11-642-konten-hoaks/>, diunduh tanggal 30 Juni 2024.

Ron Karjian, “*The history of artificial intelligence: Complete AI timeline*“ dalam <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/tip/The-history-of-artificial-intelligence-Complete-AI-timeline>, diunduh tanggal 30 Juni 2024

Intan Rakhmayanti Dewi,” Video Pidato Mandarin Jokowi Telan Korban, Kominfo Bongkar, dalam <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20231208094512-37-495581/video-pidato-mandarin-jokowi-telan-korban-kominfo-bongkar>, diunduh tanggal 30 Juni 2024

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

16%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.undip.ac.id Internet Source	1%
2	dte.telkomuniversity.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
4	repository.uir.ac.id Internet Source	1%
5	skripsi.fh-warmadewa.ac.id Internet Source	1%
6	s.mkri.id Internet Source	1%
7	ojs.unud.ac.id Internet Source	1%
8	www.pa-kotabumi.go.id Internet Source	1%
9	repository.penerbiteureka.com Internet Source	1%

10	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
11	jhp.ui.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.unsika.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.unhas.ac.id Internet Source	1 %
14	dspace.uii.ac.id Internet Source	1 %
15	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	1 %
16	123dok.com Internet Source	1 %
17	www.jptam.org Internet Source	1 %
18	repository.unbari.ac.id Internet Source	1 %
19	etd.umy.ac.id Internet Source	1 %
20	Submitted to Universitas Prima Indonesia Student Paper	1 %
21	repository.upy.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

Tesis_Andya Milano_NPM 23310012.pdf

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74

PAGE 75

PAGE 76

PAGE 77

PAGE 78

PAGE 79

PAGE 80

PAGE 81

PAGE 82

PAGE 83

PAGE 84

PAGE 85

PAGE 86

PAGE 87

PAGE 88

PAGE 89

PAGE 90

PAGE 91

PAGE 92

PAGE 93

PAGE 94

PAGE 95

PAGE 96

PAGE 97

PAGE 98

PAGE 99

PAGE 100

PAGE 101

PAGE 102

PAGE 103

PAGE 104

PAGE 105

PAGE 106

PAGE 107

PAGE 108

PAGE 109

PAGE 110

PAGE 111

PAGE 112

PAGE 113

PAGE 114

PAGE 115

PAGE 116

PAGE 117

PAGE 118

PAGE 119
