

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini bidang teknologi informasi dan komunikasi sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu inovasi teknologi yang telah memberikan pengaruh besar dalam sepuluh tahun terakhir adalah *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan (AI).¹ Penulis akan menjelaskan pengertian singkat dari *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan (AI), yaitu suatu sistem komputer atau perangkat lunak yang dirancang untuk meniru kemampuan intelektual manusia.²

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan (AI) merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat populer pada masa ini, karena kepopuleran tersebut maka teknologi ini terus menerus mengalami perkembangan yang signifikan. *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan (AI) mampu menghasilkan dan mengambil keputusan dengan menganalisis informasi yang sudah ada dalam sistem komputer atau perangkat lunak lainnya.

Singkatnya bentuk kerja *Artificial Intelligence* (AI) yaitu mencakup pembelajaran, penalaran dan koreksi, dimana bentuk kerja tersebut hampir sama dengan cara kerja manusia, dimana kita terbiasa menganalisis data terlebih dahulu sebelum menentukan keputusan. Hal ini selaras dengan pengertian *Artificial*

¹ Singgih Subiyantoro, *Artificial Intelligence*, ed. Ardiyanto (Klaten: Penerbit Underline, 2024), hlm 1.

² Moh Ayub Ismail, "Apa Itu AI (*Artificial Intelligence*): Pengertian, Kelebihan, dan Kekurangan," Universitas Stekom, 2023, <https://stekom.ac.id/artikel/apa-itu-ai-kecerdasan-buatan-pengertian-kelebihan-kekurangan>, diakses 15 November 2025

Intelligence (AI) yang telah dirancang untuk meniru kemampuan intelektual manusia,³ karena kemampuan tersebut juga yang membuat *Artificial Intelligence* (AI) populer dan banyak digemari oleh konsumen pada masa ini.

Artificial Intelligence (AI) juga telah digunakan diberbagai bidang kehidupan seperti pendidikan, kesehatan, keuangan dan lain-lain. Dengan berbagai terobosan yang terus dikembangkan, *Artificial Intelligence* (AI) dibagi menjadi beberapa jenis dan di klasifikasikan berdasarkan fungsinya. Salah satu jenis *Artificial Intelligence* yang akan penulis tinjau dalam penelitian ini adalah AI Generatif.

AI Generatif adalah tipe AI yang dapat menciptakan konten baru seperti teks, gambar, video, musik maupun audio.⁴ Berbeda dengan *Artificial Intelligence* (AI) yang hanya sekedar dapat menganalisis data saja, tidak dapat menghasilkan atau menciptakan konten baru. AI Generatif telah membawa dampak revolusioner yang sangat pesat dalam dunia teknologi, namun dibalik perkembangan tersebut juga telah melahirkan ancaman sosial dan hukum baru melalui teknologi *deepfake*.

Deepfake merupakan media palsu yang berupa foto, video, maupun audio yang dibuat menggunakan AI Generatif untuk memanipulasi wajah, tubuh maupun suara seseorang agar tampak nyata.⁵ AI Generatif tipe ini memiliki kemampuan untuk menciptakan konten hiper realistis yang hampir mustahil dibedakan dari aslinya, hal tersebut akan menjadi ancaman sosial dan hukum nyata yang akan dihadapi.

³ M Sobron Yamin Lubis, "Implementasi *Artificial Intelligence* Pada System Manufaktur Terpadu" Vol. 4, no. 1 (2021): hlm 1, <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/semnastek/article/view/4134>.

⁴ Abdul Haris, Sri Nuning, *Paduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence (GenAI) Pada Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*, 1st ed. (Jakarta, 2024), hlm 1.

⁵ Feri Sulianta, *Deepfake-Teknologi, Dampak, dan Potensinya*, 1st ed. (Bandung, 2025), hlm 1.

Dengan kemampuan yang dapat menciptakan konten hiper realistis ini *deepfake* telah banyak menimbulkan kerugian seperti pencemaran nama baik, contohnya pada bulan Oktober 2025 seorang oknum alumni SMAN 11 Semarang membuat foto dan video *deepfake* yang menampilkan seorang guru dan siswi SMAN 11 Semarang sedang melakukan tindakan asusila, kemudian oknum alumni mengupload konten *deepfake* tersebut di akun pribadi miliknya, sehingga postingan tersebut dengan mudah menyebar dan menjadi perbincangan banyak orang tanpa tau bahwa foto dan video dalam postingan tersebut merupakan media manipulasi *deepfake*. Tentunya hal tersebut dapat menimbulkan kerugian bagi guru dan siswi SMAN 11 Semarang (korban) tersebut, kejadian yang menimpa korban pastinya dapat merusak citra baik dan kesehatan psikologisnya.⁶

Contoh selanjutnya ialah sebuah konten *deepfake* yang akhir-akhir ini telah banyak beredar diberbagai platform media sosial, dimana terdapat video yang tengah menampilkan seorang Kepala Daerah salah satunya ialah Gubernur Jawa Timur yaitu Khofifah Indar Parawansa yang sedang menawarkan sepeda motor dengan harga murah, dari video hiper realistis tersebut banyak orang yang tergiur atas penawaran yang diberikan, sehingga pelaku dapat meraup keuntungan jutaan rupiah dari para korban yang percaya akan video manipulasi *deepfake* tersebut.⁷ Dari contoh kedua tersebut dapat dipastikan bahwa manipulasi konten *deepfake* tidak hanya menimbulkan kerugian terhadap pencemaran nama baik saja namun

⁶ Arina Zulfa UI, "Siswa SMAN 11 Semarang Demo Usai Alumnus Edit Foto Cabul Pakai AI," Detik News, 2025, <https://news.detik.com/berita/d-8168961/siswa-sman-11-semarang-demo-usai-alumnus-edit-foto-cabul-pakai-ai>, diakses 15 November 2025.

⁷ "Polda Jatim Ungkap Kasus Penipuan Deepfake AI Kepala Daerah, Pelaku Kantongi Keuntungan Hingga Rp87 Juta," Jatim Newsroom, 2025, <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/polda-jatim-ungkap-kasus-penipuan-deepfake-ai-kepala-daerah-pelaku-kantongi-keuntungan-hingga-rp87-juta>, diakses 15 November 2025.

sudah masuk kedalam ranah penipuan, selain kerugian pencemaran nama baik dan penipuan masih banyak kerugian lain yang dapat ditimbulkan dari konten *deepfake* yaitu kerugian finansial, intervensi politik dan hoax.

Bukan hanya itu, *deepfake* juga dapat menimbulkan kerugian nyata seperti kerugian materiil maupun kerugian immaterial bahkan dapat menimbulkan kerugian psikologis bagi korbannya. Mengingat banyaknya kerugian yang ditimbulkan dari media *deepfake* seharusnya juga diimbangi dengan payung hukum yang kuat, namun regulasi hukum di Indonesia pada saat ini belum sepenuhnya mencakup fenomena ini.⁸

Hukum yang berlaku di Indonesia terutama dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menjadi topik utama pembahasan penelitian ini tidak secara eksplisit mengatur tentang *deepfake* ataupun pertanggungjawaban atas kerugian yang telah ditimbulkan oleh *deepfake*. KUHPerdata khususnya Pasal 1365 memang telah dirancang sebelum teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sepesat dan sepopuler sekarang, sehingga konsep “Perbuatan melawan hukum” pada Pasal 1365 dipertanyakan apakah perlu atau tidak untuk diuji kembali agar dapat menjangkau fenomena ini.⁹

Jika dibandingkan dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengenai perubahan kedua dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), mungkin lebih tepat, namun pada penelitian ini penulis ingin berfokus pada aspek tanggung gugat perdata terkait kerugian yang ditimbulkan.

⁸ Isma Nadia Rindang Gici Oktavianti, Abdurrahman Muqsith, “Penyalahgunaan *Deepfake* Era Canggihnya Teknologi Memicu Kejahatan Media,” Jurnal IUS Vol.XIII No.01 (2025): hlm 4.

⁹ “KUHPerdata Pasal 1365 Tentang Perbuatan Melawan Hukum”

Hal ini juga yang membuat penelitian ini berbeda dari studi-studi sebelumnya, dimana penelitian terdahulu membahas tentang pertanggungjawaban pidana seorang pelaku penyebar media *deepfake* sehingga relevan apabila menggunakan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE),¹⁰ sedangkan pada penelitian ini penulis berfokus pada tanggung gugat perdatanya.

Tanpa regulasi hukum yang jelas kejahatan berbasis *Artificial Intelligence* (AI) seperti *deepfake* akan semakin sulit untuk ditindak, hal tersebut akan menjadi tantangan utama dalam seorang (korban) untuk menuntut tanggung gugat secara hukum. Selain hal tersebut ada banyak hal yang perlu disoroti tentang tantangan dalam menuntut tanggung gugat hukum diantaranya adalah subjek hukum yang kabur, kesulitan pembuktian dimana identitas pelaku seringkali anonim yang menyebabkan susah untuk dilacak,¹¹ kemudian bagaimana mekanisme ganti rugi yang akan dilakukan, bagaimana mengkuantifikasi kerugian immaterial seperti trauma psikologis dan kehilangan reputasi.

Maka dari itu penelitian ini hadir untuk menganalisis tanggung gugat perdata dalam KUHPperdata, meskipun KUHPperdata yang ada pada saat ini belum spesifik mengatur tentang *deepfake*, namun KUHPperdata Pasal 1365 masih dapat diterapkan dan ditafsirkan secara progresif untuk memberikan keadilan terhadap korban konten *deepfake*.

¹⁰ Hisbul Luthfi Ashsyarofi et al, "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Terhadap Korban Penyalahgunaan Artificial Intelligence Deepfake Menurut Hukum Positif Indonesia," *Dinamika* Vol.XXX (2024): hlm 1.

¹¹ Michelle Lucia Korengkeng et al "Analisis Tindak Pidana Deepfake Pornografi Dalam Perspektif Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik," *Jurnal Fakultas Hukum UNSRAT* Vol.12 No. 3 (2025): hlm 8.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk menulis penelitian dengan judul “Analisis Tanggung Gugat Dalam Kasus *Deepfake* yang Dihasilkan AI Generatif Berdasarkan KUHPerdara Terkait Kerugian yang Ditimbulkan.”

1.2 Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan mengenai¹² tanggung gugat dalam kasus *deepfake* yang dihasilkan AI Generatif, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana bentuk tanggung gugat dalam kasus *deepfake* yang dihasilkan AI Generatif berdasarkan KUHPerdara terkait kerugian yang ditimbulkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

Untuk mengetahui bagaimana bentuk tanggung gugat dalam kasus *deepfake* yang dihasilkan AI Generatif berdasarkan KUHPerdara terkait kerugian yang ditimbulkan?

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi yang penting dengan menganalisis dan memperluas penerapan doktrin tradisional mengenai perbuatan melawan hukum atau *Onrechtmatige daad* dari Pasal 1365 KUHPerdara dalam konteks teknologi saat ini. Ini membantu menghubungkan antara teori hukum perdata klasik dan kenyataan disruptif yang muncul akibat Kecerdasan Buatan atau AI.

¹² Faras Paria, “Fenomena *Deepfake* Di Era Teknologi Informasi Perspektif Al-Qur’an (Studi Analisis Q.S Al-Baqarah Ayat 42)” (2024), hlm 9.

b. Memperkaya Kajian Hukum Teknologi (*Law and Technology*): Penelitian ini mengkaji lebih dalam diskusi akademis dalam bidang Hukum dan Teknologi dengan menilai konstruksi tanggung jawab hukum untuk tindakan yang melibatkan agen mandiri (AI). Ini menciptakan kesempatan untuk diskusi baru tentang bagaimana konsep-konsep hukum seperti kesalahan atau *fault* dan hubungan sebab akibat dapat diinterpretasikan kembali ketika pelaku utamanya adalah sebuah algoritma.¹³

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini akan menjadi panduan yang berguna bagi hakim, pengacara, serta penegak hukum dalam menangani kasus perdata yang berkaitan dengan *deepfake*. Bagi para korban, studi ini menyajikan peta jalan yang jelas mengenai hak-hak mereka, jenis kerugian yang dapat diminta, dan langkah-langkah hukum yang bisa diambil untuk mendapatkan kompensasi.
- b. Penelitian ini dapat menjadi bahan Pertimbangan bagi Pembuat Kebijakan dan Regulator, saran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dijadikan dasar akademis yang kuat bagi DPR dan Pemerintah (misalnya Kementerian Komunikasi dan Informatika) dalam merumuskan peraturan atau pedoman khusus yang mengatur tanggung jawab hukum, standar etika, dan perlindungan bagi korban terkait penggunaan teknologi AI, sehingga hukum di Indonesia dapat lebih siap menghadapi tantangan digital di masa depan.¹⁴

¹³ Marjes Tumurang, *Metodologi Penelitian* (Cilacap: PT. Media Pustaka Indo, 2024), hlm 64.

¹⁴ Marjes Tumurang, *ibid* hlm 66.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pendekatan Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan dua pendekatan utama yaitu pendekatan Undang-Undang (*statute approach*) yaitu menggunakan Kitab Undang-Undang Dasar 1945, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer), Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 atas perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.

Pendekatan yang kedua yakni pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan melibatkan analisis mendalam terhadap semua peraturan dan atau regulasi yang terkait dengan isu hukum yang sedang dibahas. Sementara itu, pendekatan konseptual penulis berpatokan kepada prinsip hukum. Prinsip-prinsip tersebut dapat meliputi eksplorasi yang mendalam terhadap doktrin, teori hukum, konsep-konsep yang mendasari permasalahan. Hasil dari analisis ini menjadi dasar yang penting dalam menyelesaikan masalah hukum yang dipelajari.

Dengan memadukan pendekatan Undang-Undang untuk memahami kerangka hukum yang berlaku dan pendekatan konseptual untuk mendalami aspek teoritis dan konseptual dari permasalahan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dan solusi yang mendalam terhadap isu hukum yang diteliti.¹⁵

¹⁵ Nur Solikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021), hlm 113.

1.5.2 Jenis Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian yuridis normatif. Jenis Penelitian ini didasarkan pada kemampuannya untuk menganalisis norma-norma hukum yang tertulis dalam peraturan Perundang-Undangan, dokumen hukum lainnya, dan juga literatur ilmiah yang relevan. Jenis penelitian yuridis normatif fokus pada studi terhadap hukum positif atau norma- norma hukum yang berlaku, dengan tujuan untuk memahami serta menerapkan prinsip-prinsip hukum yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, dan kajian literatur lainnya.¹⁶

Dalam hal penelitian ini, jenis penelitian yuridis normatif digunakan untuk melakukan analisis mendalam terhadap berbagai aturan hukum yang relevan dengan isu yang dibahas. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi konsep-konsep teoretis yang menjadi dasar dari permasalahan hukum yang sedang dipelajari.

Dengan menggabungkan analisis terhadap hukum positif yang ada dan eksplorasi konseptual terhadap teori-teori hukum,¹⁷ diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang komprehensif serta solusi yang mendalam terhadap isu-isu hukum yang tengah dianalisis.

¹⁶ Wiwik Sri Widiarty, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum* (Yogyakarta: Publika Global Media, 2024), hlm 117.

¹⁷ Depri Liber Sonata, "Metode Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris: Karakteristik Khas Dari Metode Penelitian Hukum" Vol.8, no. 1 (2015): hlm 25.

1.5.3 Bahan Hukum

Data yang disajikan diperoleh dari sumber-sumber data, yang meliputi sumber data primer, sekunder dan tertier:¹⁸

A. Bahan hukum Primer :

1. Undang-Undang Dasar 1945
2. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
3. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
4. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi

B. Bahan hukum sekunder meliputi data dari jurnal penelitian seperti: buku, jurnal, literatur, dan makalah.

C. Bahan hukum tertier atau non hukum yakni seperti: Seminar dan web online

1.5.4 Teknik Analisa Bahan Hukum

Analisis data dalam penelitian merupakan proses penting yang melibatkan evaluasi mendalam terhadap hasil pengolahan data yang didukung oleh teori-teori yang relevan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif, yang meliputi pembahasan mendalam terhadap materi hukum yang telah dikumpulkan.

Pendekatan ini didasarkan pada landasan teoritis yang teruji dan relevan. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami konteks,

¹⁸ Marjes Tumurang, *Metodologi Penelitian*, op.cit hlm 74.

nuansa, dan dinamika yang mendasari isu-isu hukum yang sedang diteliti. Lebih dari sekadar menafsirkan peraturan perundang-undangan, pendekatan ini juga mengarah pada pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep hukum dan bagaimana konsep-konsep ini diterapkan dalam kasus nyata.¹⁹



¹⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: ALFABETA, CV, 2020), hlm 147.