BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) secara eksponensial telah melahirkan disrupsi arsitektur informasi global, salah satunya terwujud melalui teknologi manipulasi digital bernama *deepfake*. *Deepfake* diperkenalkan secara fundamental melalui konsep jaringan generatif oleh Ian J. Goodfellow beserta rekan-rekannya pada tahun 2014 untuk merekonstruksi materi visual, teknologi hasil kemajuan kecerdasan buatan ini memiliki potensi implementasi meluas namun sangat rawan disalahgunakan.[1] *Deepfake* merupakan hasil penggabungan AI dengan algoritma *Generative Adversarial Networks* (GAN), yang memungkinkan manipulasi visual dan audio seseorang dalam foto, video, atau rekaman suara dengan tingkat realisme yang sangat tinggi sehingga sulit dibedakan dari kenyataan.[2]

Penyalahgunaan teknologi mendapat sorotan global karena peningkatan ancaman penyalahgunaan teknologi *deepfakes* dapat dilihat dari berbagai kasus yang terjadi di tingkat internasional maupun nasional. Di ranah internasional, penipuan identitas ini sukses membobol lapis otentifikasi korporasi multinasional, dimana pelaku menggunakan teknologi *deepfake* untuk membuat konferensi video palsu yang menyerupai pimpinan perusahaan sehingga korban melakukan transfer

---

1 Lihat selengkapnya penelitian Ian J. Goodfellow et al., "Generative Adversarial Nets", *Advances in Neural Information Processing Systems (NIPS 27)*, ed. oleh Z. Ghahramani et al. (Montreal: Curran Associates, Inc., 2014).

2 Ignas Kapolkas dan Julija Kalpokiene, *Deepfakes: A Realistic Assessment of Potentials, Risks, and Policy Regulation* (Cham: Springer, 2022), hal. 29.

dana. Akibat peristiwa tersebut, perusahaan mengalami kerugian sekitar £20 juta.[3] Asia Tenggara juga menjadi negara yang menghadapi peningkatan kasus penipuan identitas digital berbasis kecerdasan buatan (AI), seperti negara Vietnam dan Indonesia.[4] Peningkatan kasus ini menjadi tantangan serius bagi keamanan digital. Di Indonesia sendiri penyalahgunaan teknologi *deepfakes* memanfaatkan identitas tokoh publik untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari masyarakat. Contohnya kasus manipulasi wajah dan suara Presiden Prabowo Subianto yang direkaya untuk menyebarkan informasi palsu mengenai bantuan dana kepada masyarakat.[5] Kasus-kasus tersebut menunjukkan penyalahgunaan teknologi *deepfakes* tidak lagi terbatas pada penyebaran informasi palsu atau disinformasi semata, tetapi telah berkembang menjadi sarana untuk melakukan tindak pidana penipuan yang menimbulkan kerugian ekonomi secara nyata.[6] Kemampuan teknologi *deepfake* dalam menciptakan visual dan audio yang tampak autentik menjadikan masyarakat semakin sulit membedakan informasi yang asli dengan yang telah dimanipulasi. Akibatnya, risiko kerugian ekonomi, penyalahgunaan identitas, dan pelanggaran hak-hak individu menjadi semakin besar seiring dengan perkembangan teknologi kecerdasan buatan tersebut.

---

3 https://www.theguardian.com/technology/article/2024/may/17/uk-engineering-arup-deepfake-scam-hong-kong-ai-video diakses tanggal 18 Juni 2026, 13.00 WIB.

4 https://www.ozforensics.com/blog/articles/deep-fake-driven-identity-fraud-in-southeast-asia, diakses tanggal 18 Juni 2026, 14.30 WIB.

5 Misalnya kasus penipuan yang mengatasnamakan Presiden Prabowo Subianto. https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/737317/deepfake-wajah-prabowo-selama-empat-bulan-pelaku-untung-rp30-juta. Diakses terakhir tanggal 23 Januari 2025, 18.07 WIB.

6 Muhammad Arsalan Khan et al., "Deepfake-Driven Financial Fraud In Indonesia: A Systematic Review Of Economic Impacts And Regulatory Challenges", *International Journal of Advances in Signal and Image Sciences*, vol. 12, no. 1 (2026), hal. 299–302.

Berbagai dampak negatif muncul dari penyalahgunaan teknologi *deepfakes*, antara lain penyebaran konten pornografi non-konsesual, penipuan, pemerasan, pencemaran nama baik, hingga manipulasi politik.[7] Merespons akibat yang ditimbulkan penyalahgunaan teknologi *deepfakes* tersebut, negara-negara maju telah mengambil langkah regulasi yang mengkriminalisasi pemalsuan konten digital. Kondisi ini berbeda jauh dengan stagnasi kebijakan hukum yang terjadi di Indonesia. Uni Eropa memimpin dengan mengesahkan *Artificial Intelligence Act* (EU AI Act), sebuah undang-undang yang mewajibkan transparansi algoritma dan megklasifikasikan risiko aplikasi AI berdasarkan tingkat bahaya. Amerika serikat juga menyusun perlindungan hukum serupa melalui *Deepfakes Accountability Act*. Sementara itu, Tiongkok menerapkan pendekatan ketat dengan mewajibkan *watermarking* pada semua konten sintesis untuk memudahkan identifikasi forensik.[8] Perbandingan hukum internasional ini menunjukkan bahwa komunitas global terus memperbarui regulasi mereka agar tetap sesuai dengan perkembangan kejahatan siber. Sebaliknya, Indonesia justru menghadapi kekosongan hukum (*legal vacuum*) yang serius. Peraturan hukum yang ada saat ini belum mampu mendefinisikan dengan jelas bagaimana teknologi *deepfake* beroperasi secara teknis. Akibatnya hukum positif tidak dapat menangkap esensi dari manipulasi data

---

[7] Lihat selengkapnya penelitian Mika Westerlund, "The Emergence of Deepfake Technology: A Review", *Technology Innovation Management Review*, vol. 9, no. 11 (2019), hal. 39–52.

[8] Felipe Romero-Moreno, "Deepfake Detection in Generative AI: A Legal Framework Proposal to Protect Human Rights", *Computer Law & Security Review*, vol. 58, no. June (Elsevier Ltd, 2025), hal. 19–22; Ikama Dewi Setia Triana, Aniek Periana, dan Arka Atyanta, "Closing Indonesia's Regulatory Gap on Deepfake Crimes: Comparative Lessons from the European Union, the United States, and China", *Kosmik Hukum*, vol. 26, no. 2 (2026), hal. 469–74.

biometrik, sehingga terjadi kesenjangan anatara kemajuan teknologi kejahatan dan kemampuan sistem peradilan pidana nasional dalam mengatasinya.[9]

Hukum pidana Indonesia dianggap belum mampu menjangkau cara kerja teknologi *deepfake*, sehingga menciptakan ketidakpastian hukum dalam penindakan tindak pidana penipuan. Pasal 492 KUHP membatasi penipuan pada *"tipu muslihat"* atau *"rangkaian kata bohong"* yang hanya melingkupi intrik lisan, identitas palsu konvensional, atau dokumen palsu, dan belum menyentuh manipulasi identitas berbasis teknologi AI.[10] Adapun regulasi khusus terkait elektronik yaitu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) juga menunjukkan kelemahan yang sama. Undang-undang ini bersifat reaktif, merespons setelah kejadian terjadi, dan tidak memberikan penjelasan konseptual mengenai jeni-jenis penipuan identitas baru menggunakan AI. Selain itu UU ITE membatasi kerugian hanya pada transaksi elektronik konsumen.[11] Hal ini berakibat pada kegagalan hukum dalam menangani penipuan identitas yang melampaui konteks perdagangan semata. Ketiadaan aturan yang jelas mengenai teknologi *deepfake* juga berimplikasi pada asas legalitas dalam hukum pidana. Asas legalitas menegaskan bahwa tidak ada perbuatan yang dapat dipidana tanpa adanya

---

[9] Rendi Syaputra, "Urgensi Pengaturan Perlindungan Hukum terhadap Korban Deepfake melalui Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hukum Pidana Indonesia", *Jurnal Hukum Respublica*, vol. 24, no. 1 (2024), hal. 9; Muhammad Afif, "Tindak Pidana Deepfake Pornography di Indonesia: Analisis Yuridis terhadap Kekosongan Norma dalam KUHP dan UU ITE", *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 3, no. 2 (2025), hal. 32.

[10] Wawancara dengan Arifiyah Minarti, Jaksa Ahli Madya di Kejaksaan Tinggi Yogyakarta, 2 April 2026.

[11] Muhammad Ijzlal Ramadan dan Endik Wahyudi, "Studi Komparatif: Urgensi Reformulasi Sanksi Pidana Deepfake Dalam KUHP dan UU ITE", *Jurnal Hukum Sehasen*, vol. 11, no. 2 (2025), hal. 58; Rafi Satrya Arvitto, "Implikasi Hukum Deepfake: Telaah terhadap UU ITE dan UU PDP (Legal Implications of Deepfake: A Review of the ITE Law and the PDP Law)", *Jurnal Ilmiah Hukum dan Hak Asasi Manusia (JIHHAM)*, vol. 4, no. 2 (2025), hal. 77.

ketentuan yang mengatur secara jelas *(nullun crimen sine lege stricra)*.[12] Adapun beberapa instrumen hukum yang ada seperti UU ITE, KUHP, UU Hak Cipta, UU Perlindungan Data Pribadi hanya bisa digunakan secara analogis atau ekstensif, sehingga menimbulkan multi tafsir[13]

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kekosongan literatur dan celah pengaturan mengenai penyalahgunaan teknologi *deepfakes*. Penelitian ini akan melakukan metode penelitian empiris dengan dilakukan wawancara kepada aparat penegak hukum untuk analisis terkait posisi hukum positif di Indonesia terhadap penyalahgunaan teknologi *deepfakes* yang belum diatur secara khusus, serta menganalisis kemampuan hukum positif Indonesia dalam memberikan perlindungan hukum yang komprehensif bagi korban. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi substantif terhadap pengembangan ilmu hukum serta mendorong pembaharuan kebijakan hukum naisonal di era perkembangan teknologi digital yang semkain kompleks.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konstruksi hukum positif Indonesia dalam merespon penyalahgunaan teknologi *deepfakes* khusus tindak pidana penipuan ditinjau dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)?

---

[12] Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana*, IV edisi (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 40.

[13] Dhea Hafifa Nanda dan Faishal Amirudin Hariyanta, "Problematika Operasionalisasi Delik Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dan Formulasi Hukum Perlindungan Freedom of Speech dalam Ham", *Jurnal Hukum dan Pembangunan Ekonomi*, vol. 9, no. 2 (2021), hal. 226.

2. Apakah peraturan perundang-undangan di Indonesia mampu memberikan perlindungan hukum yang memadai bagi korban penyalahgunaan teknologi *deepfakes*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis dan mengkaji kontruksi hukum positif di Indonesia dalam merespon penyalahgunaan teknologi *deepfakes*, serta menilai kecukupan norma hukum yang ada dalam mengakomodasi fenomena tersebut meskipun belum diatur secara spesifik
2. Untuk menganalisis mengenai bagaimana peraturan perundang-undangan di Indonesia memberikan perlindungan hukum bagi korban penyalahgunaan teknologi *deepfakes*.

D. Originalitas Penelitian

No.	Penelitian Terdahulu	Keterangan Pembeda
1.	Jurnal Ilmiah Adnasohn Aqila Respati, dkk, Media Hukum Indonesia, yang melakukan penelitian pada tahun 2024 dengan judul *"Analisis Hukum Terhadap Pencegahan Kasus Deepfakes*	Penelitian terdahulu membahas mengenai penyalahgunaan *deepfakes* dalam hal Pornografi. Sedangkan Penulis dalam penelitian ini akan menganalisis teknologi *deepfakes* dari segi tindak pidana penipuan dan sejauh mana hukum positif di Indonesia dapat

	Serta Perlindungan Hukum Terhadap Korban"[14]	mengakomodasi perlindungan terhadap korban penyalahgunaan teknologi *deepfakes*.
2.	Jurnal Ilmiah Chiquita Thefirstly Noerman, dan Aji Lukman Ibrahin, Jurnal USM Law Review, vol 7, No. 2, yang melakukan penelitian pada tahun 2024, dengan judul "*Kriminalisasi Deepfakes Di Indonesia Sebagai Bentuk Perlindungan Negara"*[15]	Penelitian terdahulu membahas mengenai *deepfakes* sebagai penyalahgunaan data pribadi. Sedangkan Penulis dalam penelitian ini akan menganalisis bahwa teknologi *deepfakes* sebagai bentuk tindak pidana penipuan berbasis digital dan sejauh mana hukum positif di Indonesia dapat mengakomodasi perlindungan terhadap korban penyalahgunaan teknologi *deepfakes*.
3.	Artikel Rendi Syaputra, Jurnal Hukum Respublica yang melakukan penelitian pada tahun 2024 dengan judul *"Urgensi Pengaturan Perlindungan Hukum*	Peneliti terdahulu meneliti mengenai penyalahgunaan teknologi *deepfakes* ditinjau dari peraturan perundang-undangan UU ITE dan UU PDP. Sedangkan

[14] Adnasohn Aqilla Respati et al., "Analisis Hukum Terhadap Pencegahan Kasus Deepfake Serta Perlindungan Hukum Terhadap Korban", *Media Hukum Indonesia (MHI)*, vol. 2, no. 2 (2024), hal. 586–92.

[15] Chiquita Thefirstly Noerman dan Aji Lukman Ibrahim, "Kriminalisasi Deepfake Di Indonesia Sebagai Bentuk Pelindungan Negara", *Jurnal USM Law Review*, vol. 7, no. 2 (2024), hal. 603–21.

	terhadap Korban Deepfake melalui Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hukum Pidana Indonesia"[16]	Penulis akan menganalisis bahwa teknologi *deepfakes* sebagai bentuk tindak pidana penipuan berbasis digital yang ditinjau dari KUHP dan UU ITE dan sejauh mana hukum positif di Indonesia dapat mengakomodasi perlindungan terhadap korban penyalahgunaan teknologi *deepfakes*.
4.	Jurnal Ilmiah Rafi Satrya Arvitto, Jurnal Ilmiah Hukum dan Hak Asasi Manusia (JIHHAM), yang melakukan penelitian pada tahun 2025, dengan judul *"Implikasi Hukum Deepfake: Telaah terhadap UU ITE dan UU PDP"*[17]	Peneliti terdahulu meneliti mengenai penyalahgunaan teknologi *deepfakes* ditinjau dari peraturan perundang-undangan UU ITE dan UU PDP. Sedangkan Penulis akan menganalisis bahwa teknologi *deepfakes* sebagai bentuk tindak pidana penipuan berbasis digital yang ditinjau dari KUHP dan UU ITE dan sejauh mana hukum positif di Indonesia dapat

[16] Syaputra, "Urgensi Pengaturan Perlindungan Hukum terhadap Korban Deepfake melalui Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hukum Pidana Indonesia".

[17] Arvitto, "Implikasi Hukum Deepfake: Telaah terhadap UU ITE dan UU PDP (Legal Implications of Deepfake: A Review of the ITE Law and the PDP Law)".

		mengakomodasi perlindungan terhadap korban penyalahgunaan teknologi *deepfakes*.
5.	Jurnal Ilmiah Muh. Taufik Darmawan, Amir Junaidi, dan Ariy Khaerudin, Jurnal Serambi Hukum, yang melakukan penelitian pada tahun 2025, dengan judul *"Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Deepfake pada Pornografi Anak di Era Artificial Intelligence di Indonesia"*[18]	Peneliti terdahulu meneliti mengenai penyalahgunaan teknologi *deepfakes* dalam hal Pornografi Anak. Sedangkan Penulis akan menganalisis bahwa teknologi *deepfakes* sebagai bentuk tindak pidana penipuan berbasis digital yang ditinjau dari KUHP dan UU ITE dan sejauh mana hukum positif di Indonesia dapat mengakomodasi perlindungan terhadap korban penyalahgunaan teknologi *deepfakes*.

E. Tinjauan Pustaka

1. Teknologi *Deepfakes*

   a. Definisi dan Mekanisme Pembentukan Teknologi *Deepfakes*

[18] Muh. Taufik Darmawan, Amir Junaidi, dan Ariy Khaerudin, "Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Deepfake Pada Pornografi Anak di Era Artifical Intelegence di Indonesia", *Jurnal Serambi Hukum*, vol. 18, no. 01 (2025), hal. 42–54.

Deepfakes berasal dari kata *"deep"* merujuk dari kata *deep learning* dan *"fake"* berarti palsu, sehingga *deepfakes* bisa diartikan sebagai hasil manipulasi dengan memanfaatkan kecerdasan buatan atau teknologi yaitu berupa AI. *Deepfakes* adalah salah satu kemajuan teknologi kecerdasan buatan yang dapat digunakan secara luas.[19]

b. Perkembangan dan Bentuk Penyalahgunaan *Deepfakes*

Teknologi *deepfakes* memberikan pengaruh yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, dimulai dari industri hiburan, politik, ekonomi, kesehatan dan berbagai sektor lainnya. *Deepfakes* pada awalnya popular untuk tujuan hiburan seperti memanipulasi wajah aktor film. Hal ini disebabkan teknologi *deepfakes* dapat menawarkan potensi yang sangat positif dan luar biasa dalam industri kreatif dan film. Teknologi *deepfakes* dapat memberikan efek visual seperti halnya "menghidupkan kembali" aktor yang telah meninggal, contohnya dalam film *Rogue Wars: A Stars War Strong* yang dibintangi oleh *Peter Cushing.*[20]

Di bidang Pendidikan *deepfakes* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Tak hanya itu, *deepfakes* juga bisa merambah ke bidang kesehatan, misalnya digunakan untuk menciptakan simulasi pelatihan yang sangat realistis bagi tenaga kesehatan. Disisi lain, sektor pemasaran dan periklanan juga memperoleh manfaat dari penggunaan teknologi *deepfakes*. Perusahaan dapat

---

[19] Kapolkas dan Kalpokiene, *Deepfakes: A Realistic Assessment of Potentials, Risks, and Policy Regulation*, hal. 29.

[20] Lihat selengkapnya di film "Rogue One: A Star Wars Story" yang rilis pada tahun 2016.

memungkinkan menciptakan konten yang sangat personal dan dinamis, sehingga pesan yang disampaikan dapat disesuaikan dengan prefensi tiap segmen konsumen.

Namun, potensi positif ini seringkali dibayangi oleh dampak negatifnya. Seperti halnya yaitu menjadi alat penyebaran disinformasi dan hoaks, penipuan yang dilakukan dengan metode canggih memalui teknologi *deepfakes*. Hal ini terjadi kepada Presiden Prabowo Subianto, dimana pelaku membuat video Presiden Prabowo seolah-olah memiliki program Dana Bantuan untuk masyarakat, dan menipu masyarakat untuk mengirimkan sejumlah uang kepada pelaku dengan dalih biaya administrasi ataupun biaya pencairan dana.[21]

2. Kedudukan UU ITE dan KUHP dalam Penegakan Hukum Pidana Siber.

Perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pola kejahatan modern. Dunia maya *(cybercrime)* kini telah menjadi salah satu fasilitas terjadinya tindak kejahatan yang mana tidak selalu dapat dijangkau oleh instrumen hukum konvensional. Sebagai respon terhadap dinamika tersebut, pemerintah Indonesia mengesahkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) pada 21 April 2008. UU ini kemudian menjadi tonggak penting dalam sistem hukum nasional karena merupakan regulasi pertama yang komprehensif mengatur aktivitas di dunia

[21] https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/737317/deepfake-wajah-prabowo-selama-empat-bulan-pelaku-untung-rp30-juta. Diakses terakhir tanggal 23 Januari 2025, 18.07 WIB.

digital. Dibentuknya UU ini untuk mengadirkan kepastian hukum, perlindungan dan rasa aman bagi masyarakat dalam memanfaatkan teknologi infromasi.[22]

Penegakan hukum pidana dalam ranah siber juga tidak dapat dilepaskan dari poltik kriminal dan politik sosisal. Hukum pidana berfungsi sebagai sarana *ultimum remedium*, jadi alat terakhir untuk menanggulangi kejahatan apabaila instrumen lain tidak efektif. UU ITE hadir sebagai wujud kebijakan hukum pidana *(penal policy)* untuk menanggulangi tindak pidana berbasis teknologi.[23]

3. Teori Tujuan Pemidanaan

Istilah "pemidanaan" berasal dari kata "pidana" yang berarti "hukum", sehingga pemidanaan dapat diartikan sebagai "penghukuman".[24] Pemidanaan adalah tahap penetapan sanksi, termasuk pemberian sanksi dalam hukum pidana. Pemidanaan dijatuhkan terhadap suatu perbuatan yang dianggap sebagai tindak pidana berdasarkan dakwaan jaksa penuntut umum dan dilakukan setelah melalui proses pemeriksaan serta putusan hakim. Dengan demikian, proses pemidanaan ini disebut juga konsep konsekuensialisme. Pidana dijatuhkan bukan karena telah berbuat jahat tetapi agar pelaku kejahatan tidak lagi berbuat jahat dan orang lain takut melakukan kejahatan serupa.[25]

---

[22] Irfan Santoso et al., "Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Perbuatan Melawan Hukum Dalam UU ITE Pasca Berlakunya Pedoman Implementasi Pasal - Pasal Tertentu UU ITE", *Locus Journal of Academic Literature Review*, vol. 3, no. 4 (2024), hal. 239–40.

[23] *Ibid.*, hal. 334; Lihat juga Syaputra, "Urgensi Pengaturan Perlindungan Hukum terhadap Korban Deepfake melalui Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hukum Pidana Indonesia", hal. 4; dan Hafifa Nanda dan Amirudin Hariyanta, "Problematika Operasionalisasi Delik Pasal 27 Ayat (3) UU ITE Dan Formulasi Hukum Perlindungan Freedom of Speech dalam Ham", hal. 219.

[24] Ilyas Amir, "Asas-Asas Hukum Pidana: Memahami Tindak Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Sebagai Syarat Pemidanaan (Disertai Teori-Teori Pengantar dan beberapa Komentar)", *Rangkang Education Yogyakarta & PuKAP-Indonesia* (Yogyakarta: Mahakarya Rangkang Offset, 2012), hal. 95.

[25] *Ibid.*

Tujuan pemidanaan mencakup beberapa tujuan utama, yaitu tujuan preventif, tujuan *restraint*, tujuan retribusi, dan tujuan restoratif.[26] Para ahli hukum pidana mengembangkan berbagai teori pemidanaan untuk menjelaskan maksud dan tujuan dari dijatuhkannya pidana. Secara umum, teori pemidanaan yang mengatur mengenai alasan pembenar dan syarat pemidanaannya terbagi menjadi 3 (tiga) kelompok, yaitu teori absolut atau teori pembalasan (*vergeldings theorien*), teori relatif atau teori tujuan (*doel theorien*), dan teori gabungan (*vernegins theorien*):[27]

a. Teori absolut absolut atau teori pembalasan (*vergeldings theorien*)

   Teori absolut dikenal sebagai teori retributif merupakan salah satu pendekatan pemidanaan yang dikemukaan oleh sejumlah pemikir, salah satunya adalah Hegel. Teori absolut mengatakan bahwa tujuan pemidanaan yaitu sebagai pembalasan. Teori ini biasnaya berfokus untuk memberikan keadilan terhadap korban.

b. Teori relatif atau teori tujuan (*doel theorien*)

   Teori relatif menyatakan bahwa dasar dari pemidanaan adalah bentuk penegakan ketertiban masyarakat dan tujuan pidana yaitu untuk mencegah kejahatan. Teori relatif biasanya disebut sebagai teori relasi atau teori tujuan *(ultilitarian)*. Teori ini secara umum digunakan agar setiap orang tidak lag melakukan kejahatan, hal ini disebut sebagai pencegahan terhadap kejahatan.

---

[26] *Ibid.*, hal. 104–5.

[27] Amir, *Op. Cit.,* hal. 97-102.

c. Teori gabungan (*vernegins theorien*)

Teori gabungan merupakan hasil sintesis antara teori absolut dan teori relatif. Teiru unu menjadi landasan berkembangnya konsep *restoratif justice*. Teori ini menyatakan bahwa pemidanaan tidak hanya berfungsi sebagai bentuk pembalasan atas perbuatan pelaku, tetapi juga bertujuan untuk melindungi masyarakat dan mengakkan ketertiban umum.

4. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan sebuah gagasan pokok yang berfungsi untuk menjamin keadilan serta rasa aman bagi setiap individu di dalam suatau negara. Satjipto Rahardjo yang mengutip pandangan Salmond dalam bukunya menyatakan bahwa tujuan utama hukum diciptakan adalah untuk melindungi berbagai kepentingan yang ada di masyarakat.[28]

F. Metode Penelitian

Informasi serta penjelasan yang digunakan oleh Penulis untuk menjawab pokok permasalahan dalam karya tulis ini diperlukan suatu metode penelitian. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode hukum empiris atau yang disebut sebagai penelitian hukum sosiologis, yang dilakukan melalui merumuskan hipotesis.[29] Hukum empiris merupakan penelitian hukum yang menelaah

[28] Sajipto Rahardjo, *Ilmu Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014), hal. 53–69.

[29] Meray Hendrik Mezak, "Jenis Metode dan Pendekatan dalam Penelitian Hukum", *Law Review: Universitas Pelita Harapan*, vol. 5, no. 3 (2006), hal. 92.

ketentuan hukum yang berlaku di masyarakat dengan membandingkan antara jetentuan hukum yang berlaku dengan kondisi nyata yang terjadi di lingkungan sosial. Penelitian ini dilakukan terhadap fakta-fakta aktual yang ditemukan di masyarakat, yang selanjutnya dijadikan sebagai bahan kajian untuk dianalisis guna menemukan pemecahan atas permasalahan hukum. Penelitian hukum empiris bertumpu pada data dan bukti yang diperoleh melalui proses pengamatan, yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif.[30]

2. Pendekatan Penelitian

Penulis dalam penelitian ini melakukan pendekatan penilitian dengan pendekatan perundang-undangan *(statue approach)* dan pendekatan kasus. Pendekatan perundang-undangan *(statue approach)* yaitu melihat suatu peraturan perundang-undnagan dan ketentuan yang berkaitan dengan permasalahan hukum yang hendak diteliti. Peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalah penilitan ini yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Pendekatan kasus bertujuan untuk mempelajari norma atau kaidah hukum yang dapat diterapkan. Pendekatan ini berupa pengambilan contoh kasus

[30] Kornelius Banuf dan Muhammad Azhar, "Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer", *Jurnal Gema Keadilan: Fakulras Hukum Universitas DIpenogoro*, vol. 3, no. 1 (2020), hal. 27–8.

yang telah terjadi di dalam masyarakat.[31] Contoh kasus yang digunakan adalah kasus *deepfakes* yang menjerat Presiden Indonesia yaitu Probowo Subianto dan juga Baim Wong yang terjadi pada tahun 2025 dan 2021.

3. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan 2 data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah suatu data yang bersumber internal yang didapat melalui pelaksanaan observasi, yaitu pengamatan secara langsung, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari baha-bahan hukum primer, sekunder dan tersier.

a. Data Primer adalah suatu data yang diperoleh dari pengamatan langsung seperti wawancara, kusioner dan observasi. Penulis dalam melakukan penelitian ini mendapatkan data dengan melakukan wawancara kepada aparat penegak hukum.
b. Data Sekunder adalah suatu data yang diperoleh dari bahan-bahan hukum, meliputi:
    1) Bahan hukum primer

        Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang memiliki otoritas atau aturan-aturan yang secara tulis yang telah sah diberlakukan oleh negara.[32] Bahan hukum yang digunakan Penulis yaitu Undang-Undang (UU) Nomor 1 Tahun 2023 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan

[31] *Ibid.*, hal. 302.
[32] Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 67.

Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

2) Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder diperoleh dari publikasi tentang hukum yang bukan dari dokumen-dokumen resmi. Publikasi tersebut berupa jurnal hukum, literature ilmiah, dan buku-buku.

3) Bahan hukum tersier

Bahan hukum tersier merupakan pelengkap data primer dan sekunder. Bahan hukum tersier yang digunakan guna untuk penelitian ini berupa Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus Inggris Indonesia, Kamus Hukum dan eksiklopedia yang dapat membntu mengkaji dan menganilisis permasalahan yang tercantum dalam penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Penulis dalam melakukan penelitian ini untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam hal mencapai tujuan penelitian menggunakan metode studi kepustakaan, wawancara dan studi dokumen.

a. Studi Kepustakaan

Penulis dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan, yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca, menelaah, mengkaji, literatur-literatur ilmiah atau buku-buku ilmiah, serta ketentun peraturan perundang-undangan, yang berkaitan dengan Teknologi *Deepfakes*.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan aparat penegak hukum, khususnya Hakim dan Jaksa, yang memiliki pengalaman atau kewenangan dalam menangani perkara tindak pidana siber. Hal ini dimaksudkan agar Penulis dapat memperoleh data yang relevan mengenai pandangan, pengalaman, serta pertimbangan hukum aparat penegak hukum dalam menangani kasus penyalahgunaan teknologi *deepfake*, termasuk penerapan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan kendala yang dihadapi dalam praktik penegak hukum.

5. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah deskiptif kualitatif. Penulis melakukan pengolahan data dengan memaparkan secara teliti dan seksama atas fenomen yang terjadi dengan menggunakan studi kepustakaan dan berdasarkan pada peraturan perundang-undangan, berbagai literatur, dan data pendukung lainnya untuk menghasilkan deskriptif analitis.

G. Sistematika Penulisan

Dalam rangka penelitian dan pembahasan penelitian ini Penulis membuat sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mencakup (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Maslaah, (3) Tujuan Penelitian, (4) Orisinalitas Penelitian, (5) Tinjauan Pustaka,

(6) Kerangka Teori, (7) Metode Penelitian. Bab I merupakan sebuah Gambaran awal untuk Batasan-batasan serta pengertian-pengertian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab II berisi tentang uraian secara kerangka teori dengan menggunakan hukum primer sebagai dasar pembahasan pada bab berikutnya. Bab II membahas mengenai (1) Tinjauan Historis dan Karakteristik Teknologi *Deepfakes*, (2) Kedudukan Undang-Undang Informasi Teknologi Elektronik (UU ITE) dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), (3) Tujuan Pemidanaan, (4) Perlindungan Hukum, dan (5) Pandangan Hukum Pidana Islam Terhadap Kejahatan Siber

BAB III PEMBAHASAN

Dalam bab III ini berisi mengenai pembahasan yang terdiiri dari hasil penelitian dan analisisnya. Hasil penelitian diperoleh dengan mengumpulkan data dan kajian kepada subjek-subjek penelitian, dianalisis dengan teori-teori yang telah dijelaskan di Bab II. Bab III merupakan pokok pembahasa dari penelitian ini yang berisi tentang (1) untuk menganalisis kontruksi hukum positif Indonesia dalam merespon penyalahgunaan teknologi *deepfakes* khusus tindak pidana penipuan ditinjau dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dan (2) untuk menganalisis mengenai kemampuan peraturan perundang-undangan di Indonesia dalam memberikan perlindungan

hukum yang memadai bagi korban penyalahgunaan teknologi *deepfakes*.

BAB IV PENUTUP

Bab IV berisi penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan merupakan hasil analisis dan hasil penlitian yang dilakukan, sedangkan saran merupakan pendapat penulis berdasarkan hasil penelitian.