BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terutama pada bidang kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) telah membawa dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat modern. Salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yakni kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), yang saat ini menimbulkan permasalahan hukum yang baru yaitu tentang *deepfake*. *Deepfake* merujuk pada suatu konten gambar, audio, atau video yang dihasilkan atau dimanipulasi oleh kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang menyerupai orang, objek, tempat, entitas, atau peristiwa yang ada dan akan secara keliru yang tampak otentik atau nyata bagi seseorang.[1] Teknologi *deepfake* bekerja dengan menggunakan algoritma pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang meniru pola ekspresi, suara, dan gerak seseorang untuk menciptakan konten digital yang tampak seperti realita. Oleh karena itu, yang dihasilkan sebuah konten itu disebut *deepfake* apabila algoritma berbasis *deep learning* ini digunakan dan dijalankan untuk membuat konten atau data palsu.[2]

Deepfake merupakan gabungan dari konsep *deep learning* dan *fake*¸ yang merujuk pada penggunaan algoritma pembelajaran mendalam untuk menghasilkan

---

[1] *European Union*, *artificial intelligence Act* (*Regulation* (EU) 2024/1689), *Article* 3(60), terdapat dalam https://artificialintelligenceact.eu/, diakses tanggal 29 Oktober 2025

[2] Brij Gupta, *DeepFake: A Deep Learning Approach in artificial Content Generation*, terdapat dalam https://medium.com/@gupta.brij/deepfake-a-deep-learning-approach-in-artificial-content-generation-a626ceebe48f,diakses tanggal 29 Oktober 2025

konten audio maupun video hasil rekayasa. *Deepfake* pada umumnya dimanfaatkan untuk melakukan manipulasi wajah berbasis kecerdasan buatan, meniru serta memodifikasi suara, dan memproduksi video yang telah direkayasa. Semakin tinggi tingkat keahlian pembuat *deepfake*, semakin realistis pula konten yang dihasilkan sehingga sulit dikenal oleh masyarakat sebagai hasil manipulasi. Jejak manipulasi melalui teknologi *deepfake* tersebut menjadi semakin sulit dideteksi seiring dengan perkembangan pesat teknologi *Generative Adversarial Network* (GAN) yang terus berkembang pesat.[3]

Pada tahun 2017, *deepfake* menjadi sangat populer karena seorang pengguna Reddit yang membuat akun dengan nama pengguna akun samaran "*deepfakes*", dengan menggunakan *Generative Adversarial Networks* (GAN) yang merupakan sebuah teknik pembelajaran mesin (*machine learning*) yang digunakan untuk menciptakan data baru dengan meniru data lainnya (konten) yang terlihat nyata. *Generative Adversarial Networks* (GAN) bekerja melalui proses pelatihan dua jaringan saraf, yakni *generator* dan *discriminator*, yang saling berlawanan untuk menghasilkan sebuah data yang menyerupai data asli secara realistis. Selain itu, *TensorFlow* adalah alat yang dikembangkan oleh *Google* untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran mesin (*machine learning*).[4]

[3] Ni Kadek Dwi Ika Ardiyani, "Analisis Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Pelaku *Deepfake Porn* Berdasarkan Hukum Positif"*, Jurnal Kajian Hukum Dan Kebijakan Publik*, Edisi No. 1 Vol. 2, Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Ganesha, 2024, hlm. 603-604

[4] Andhika Nugraha Utama, dkk, "Analisis Hukum terhadap Upaya Pencegahan Kasus *Deepfake Porn* dan Pendidikan Kesadaran Publik di Lingkungan Digital", *Jurnal Pendidikan Tambusai,* Edisi No. 3 Vol. 7, Fakultas Hukum Universitas Pakuan, 2023, hlm. 26180

Dengan demikian, kombinasi *Generative Adversarial Networks* (GAN) dan *TensorFlow*, dapat membuat konten palsu atau *deepfake* yang menggabungkan wajah atau tubuh orang secara umum atau selebriti ke dalam konten pornografi yang sudah ada sebelumnya. Semakin banyak ilustrasi gambar wajah dan rekaman suara yang tersedia dari setiap orang, maka konten yang dihasilkan akan terlihat realistis dan menyerupai aslinya.[5]

Artificial Intelligence efektif dalam mengelola citra dan video yang memberikan hasil yang memuaskan. Namun, seiring berkembangnya kemampuan teknologi, muncul kekhawatiran terhadap penyalahgunaan dari *deepfake* dengan tujuan yang tidak etis, seperti menyebarkan informasi palsu atau membuat video pornografi. Oleh karena itu, timbulnya reaksi negatif dari masyarakat terhadap adanya video *deepfake* yang menampilkan wajah selebritis dan banyak platform media sosial mulai melarang konten seperti ini.[6] Teknologi *deepfake* dapat memberikan dampak yang positif apabila dimanfaatkan dengan etis dan bertanggung jawab, misalnya dalam industri perfilman dan pendidikan (edukasi). Namun, kenyataannya *deepfake* lebih sering disalahgunakan untuk kepentingan yang melanggar hukum.

Salah satu dampak negatif mengenai teknologi *deepfake* di dunia maya, khususnya di Indonesia adalah peristiwa yang diduga menyerupai figur publik atau artis ternama Nagita Slavina pada awal tahun 2022. Kasus ini menyingkap secara empiris betapa rentannya pelanggaran norma kesusilaan dan integritas individu di

---

[5] *Ibid*

[6] Yoggy Arif Fernandes dan Yulia Fatma, "Metode *Deep Learning* dalam Teknologi *Deepfake: Systematic Literature Review*", *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Edisi No. 3 Vol. 9, Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Riau, 2025, hlm. 3403.

Indonesia terhadap penyalahgunaan teknologi *deepfake*. Konfirmasi resmi dari pihak kepolisian (sebagaimana dilaporkan Kompas.com) menegaskan bahwa tayangan berdurasi sekitar 61 detik tersebut merupakan konten rekayasa atau hasil manipulasi digital, di mana teknologi *deep learning* yang merupakan bagian dari kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) telah diadopsi sebagai instrumen untuk memproduksi *deepfake* sebagai metode utama penciptaan *non-consensual intimate imagery* (NCII).[7]

Fenomena konten yang berasal dari *deepfake* dapat menyebabkan seseorang kehilangan pekerjaan, kerugian finansial, dan bahkan merusak hubungan pribadi dengan orang lain. Selain itu, dampak psikologisnya dapat menimbulkan tekanan mental yang berujung pada depresi dan gangguan mental lainnya. Oleh karena itu, negara harus memastikan dan menjamin perlindungan bagi masyarakat terhadap ancaman yang timbul akibat dari perkembangan teknologi semacam ini.[8]

Pengaturan mengenai tindak pidana berbasis *deepfake,* belum secara eksplisit diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Penegakan hukum terhadap penyalahgunaan teknologi *deepfake* berbasis kecerdasan buatan, masih bergantung pada ketentuan atau peraturan yang masih bersifat umum, di antaranya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, dan Undang-Undang Nomor 1

---

[7] Galuh Putri Riyanto, Wahyunanda Kusuma Pertiwi, *Menilik Teknologi "Deepfake" di Balik Video Diduga Mirip Nagita Slavina*, terdapat dalam https://tekno.kompas.com/read/2022/01/18/15490077/menilik-teknologi-deepfake-di-balik-video-diduga-mirip-nagita-slavina?page=all, diakses tanggal 27 November 2025

[8] Raihani Latifatunnisa, dan Made Wira Yudha, "Urgensi Pembaruan Regulasi dalam Menanggulangi Penyalahgunaan Teknologi *artificial intelligence* dan *Deepfake* di Indonesia: Perspektif Perlindungan Hak Privasi", *CAUSA: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan,* Edisi No.1 Vol. 11, Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, 2025, hlm. 3-4

Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya, yang dari ketentuan tersebut belum memuat dan mengatur secara spesifik mengenai pembuatan dan penyebaran konten yang dihasilkan dari manipulasi digital berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*).

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur mengenai pelanggaran hak moral dan hak ekonomi pencipta. Hak moral sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada setiap salinan sehubungan dengan pemanfaatan ciptaanya bagi kepentingan umum; menggunakan nama alias atau samaran; melakukan perubahan atas ciptaan sepanjang sesuai dengan norma kepatutan dalam masyarakat; mengubah judul dan anak judul ciptaan; serta mempertahankan haknya apabila terjadi distorsi, mutilasi, modifikasi, atau tindakan lain yang berpotensi merugikan kehormatan maupun reputasinya. Hak moral juga melekat pada pelaku pertunjukan dan tidak dapat dikesampingkan ataupun dihapus dengan alasan apapun, meskipun hak ekonominya telah dialihkan kepada pihak lain. Secara konseptual, hak moral bersifat manunggal antara ciptaan dan diri Pencipta, sehingga mencerminkan integritas personal pencipta atas karya yang dihasilkannya. Dengan demikian, hak moral dalam hak cipta mencakup hak untuk dicantumkan namanya dalam ciptaan serta hak untuk mengubah judul dan/atau isi ciptaan. Karena sifatnya yang tidak dapat dialihkan, hak moral senantiasa terintegrasi dan tetap pada diri Pencipta.[9] Sedangkan, hak ekonomi yang dimaksud

[9] Steaven Herlambang, Gusti Ayu Arya Prima Dewi, "Pengaturan Perlindungan Hukum Terhadap Hak Moral Bagi Pencipta Ditinjau Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

adalah suatu hal yang memungkinkan seseorang untuk memanfaatkan hak mereka dengan mendapatkan keuntungan yang bersifat finansial dari penggunaan identitas atau ciptaan secara komersial. Identitas dalam hal ini misalnya itu seseorang selebriti atau figur publik, yang karena itu mempunyai daya tarik tinggi, sehingga hal tersebut dapat dikomersialisasikan untuk mempromosikan produk atau jasa (iklan) terkait serta memperoleh keuntungannya.[10]

Khususnya di Negara Belanda yang merupakan bagian dari Uni Eropa, telah melakukan penyesuaian hukum secara progresif untuk menjangkau pelanggaran kesusilaan yang muncul dari kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) khususnya *deepfake*, antara lain di *Artikel* (Pasal) 254ba *Wetboek van Strafrecht* ini dalam frasa "representasi visual" yang terkandung dalam Pasalnya, sudah menjangkau secara eksplisit larangan terhadap pembuatan konten manipulatif yang berkaitan dengan kecerdasan buatan (*deepfake*) yang melanggar kesusilaan.

Pembentukan peraturan khusus dan spesifik yang mengatur kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) merupakan salah satu kebutuhan mendesak dalam perkembangan teknologi saat ini. Peraturan ini diperlukan untuk mengantisipasi berbagai bentuk kejahatan baru yang muncul seiring kemajuan teknologi dan untuk memberikan perlindungan hukum bagi korban *deepfake* pornografi.[11] Sehingga, hanya undang-undang yang dapat digunakan untuk menangani pelanggaran di masa sekarang ini adalah yang berkaitan dengan informasi elektronik, etika, pornografi,

Tentang Hak Cipta", *Jurnal Media Akademik (JMA),* Edisi No.11 Vol. 3, Universitas Udayana, 2025, hlm. 4

[10] Siti Rochmah, Skripsi: *Perlindungan Hukum Hak Publisitas Dalam Penggunaan Teknologi Deepfake Iklan Komersial di Indonesia,* (Malang: Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025), hlm. 45

[11] *Ibid,* hlm. 26183

dan pencemaran nama baik. Oleh karena itu, belum ada kerangka hukum yang khusus dan tegas untuk melindungi masyarakat dari ancaman *deepfake*, karena efektivitas sanksi yang ada masih diragukan.[12]

Peneliti tertarik melakukan penelitian terkait dengan tindak pidana berbasis *deepfake*, dilatarbelakangi oleh adanya pergeseran fungsi teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang semula dikembangkan untuk mendukung kreativitas visual. Akan tetapi, disalahgunakan untuk memanipulasi konten digital yang menimbulkan kerugian materiil maupun immateriil bagi korban. Fenomena ini menimbulkan urgensi hukum karena *deepfake* tidak hanya berpotensi melanggar Hak Cipta, tetapi juga menyerang kehormatan dan martabat individu melalui penyebaran konten yang melanggar kesusilaan.

Oleh sebab itu, peraturan di Indonesia antara lain Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang terkait. Berbeda dengan sistem hukum Belanda, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya khususnya mengenai tindak pidana kesusilaan dalam *Wetboek van Strafrecht* (KUHP Belanda) yang secara progresif mengkriminalisasi pembuatan konten visual seksual tanpa izin, memberikan perlindungan yang lebih baik bagi korban menegaskan bahwa pembuatan dan penyebaran konten "representasi visual" yang bermuatan seksual tanpa persetujuan individu. Sehingga, ketentuan tersebut sekaligus menunjukkan adanya langkah preventif dan komprehensif yang dapat diterapkan untuk mencegah

[12] Andhika Nugraha Utama, Prama Tusta Kesuma, dan Rio Maulana Hidayat, *Op. Cit,* hlm. 26182

penyalahgunaan teknologi *deepfake* untuk tujuan yang melanggar norma kesusilaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, fenomena perkembangan teknologi *deepfake* menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal (*das sollen*) dan kondisi faktual (*das sein*) dalam sistem hukum. Secara ideal, hukum diharapkan mampu memberikan perlindungan yang komprehensif terhadap hak cipta dan kesusilaan, khususnya terhadap penyalahgunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Namun, dalam kenyataannya, pengaturan hukum di Indonesia masih bersifat umum dan belum secara eksplisit mengatur mengenai *deepfake*, sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum dalam penegakannya. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya perlindungan hukum, baik bagi pencipta yang karyanya dimanipulasi tanpa izin maupun bagi individu yang menjadi objek rekayasa konten. Oleh karena itu, diperlukan analisis perbandingan dengan sistem hukum Belanda untuk menilai sejauh mana pengaturan hukum mampu menjangkau perkembangan teknologi dan memberikan perlindungan hukum yang lebih efektif, khususnya dalam konteks tindak pidana hak cipta dan kesusilaan berbasis *deepfake*.

B. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah terkait penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perbandingan pengaturan tindak pidana hak cipta yang terkait dengan *deepfake* di Indonesia dan Belanda?

2. Bagaimana perbandingan pengaturan tindak pidana kesusilaan berbasis *deepfake* di Indonesia dan Belanda?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis perbandingan pengaturan tindak pidana yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta melalui penggunaan teknologi *deepfake* dalam sistem hukum Indonesia dan Belanda.
2. Guna mengetahui dan menganalisis perbandingan pengaturan tindak pidana kesusilaan yang berbasis *deepfake* di Indonesia dan Belanda.

D. Orisinalitas Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti senantiasa mengutamakan keaslian dalam sebuah penulisan, termasuk penelitian ini. Oleh karena itu, untuk memastikan orisinalitas dari hasil penelitian ini, peneliti memaparkan sejumlah karya ilmiah yang memiliki relevansi dengan tema pengaturan tindak pidana hak cipta dan tindak pidana kesusilaan berbasis *deepfake* dalam kerangka perbandingan antara Indonesia dan Belanda. Penelitian ini akan dikaji dengan pendekatan normatif dan analisis yang mendalam, sehingga dapat dipahami jika penelitian ini memberikan hasil temuan dan sudut pandang yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, sebagaimana akan diuraikan sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Siti Rochmah, dengan judul: “Perlindungan Hukum Hak Publisitas dalam Penggunaan Teknologi *Deepfake* Iklan Komersial di Indonesia”

Penelitian tersebut memiliki keterkaitan tema dengan penelitian peneliti karena sama-sama membahas penggunaan teknologi *deepfake* dan potensi pelanggaran hak individu yang timbul akibat praktik manipulasi digital serta perbandingan hukum antar negara. Keduanya bertolak dari pemahaman bahwa *deepfake* dapat menimbulkan dampak negatif yang membutuhkan respons hukum.

Meskipun membahas penggunaan *deepfake*, fokus penelitian tersebut sangat berbeda dari penelitian peneliti. Penelitian tersebut menitikberatkan pada perlindungan hak publisitas dalam konteks komersialisasi identitas seseorang yang berkaitan dengan hak cipta, terutama terkait penggunaan wajah atau identitas tanpa izin untuk tujuan iklan. Pendekatannya bersifat normatif dengan penekanan pada hak moral dan hak ekonomi individu yang dirugikan. Penelitian tersebut tidak membahas tindak pidana kesusilaan, dan tidak melakukan perbandingan hukum antara Indonesia dan Belanda.

Dengan demikian, penelitian peneliti diarahkan pada perbandingan pengaturan tindak pidana hak cipta dan tindak pidana sesusilaan berbasis *deepfake* antara Indonesia dan Belanda, sehingga ruang lingkupnya berbeda secara substantif. Perbedaan fokus dan

kedalaman analisis ini menunjukkan adanya unsur kebaruan dan orisinalitas dalam penelitian peneliti.

2. Jurnal yang ditulis oleh Andhika Nugraha Utama, Prama Tusta Kesuma, dan Rio Maulana Hidaya, dengan judul "Analisis Hukum terhadap Upaya Pencegahan Kasus *Deepfake Porn* dan Pendidikan Kesadaran Publik di Lingkungan Digital".

   Penelitian tersebut memiliki kesamaan tema dengan penelitian peneliti karena sama-sama menyoroti penyalahgunaan teknologi *deepfake* yang berkaitan dengan Hak Cipta dan Kesusilaan serta dampaknya bagi masyarakat. Keduanya mengakui bahwa *deepfake* merupakan fenomena yang berkembang cepat serta menimbulkan ancaman bagi keamanan dan etika digital.

   Penelitian tersebut berbeda dari penelitian peneliti dalam hal fokus dan pendekatan. Penelitian tersebut menggunakan metode yuridis-normatif. Orientasi kajian tersebut pada upaya pencegahan, peningkatan literasi digital, dan membangun kesadaran publik terhadap bahaya *deepfake* bermuatan pornografi. Sebaliknya, penelitian peneliti memiliki arah analisis yang berbeda karena memfokuskan kajian pada politik hukum pidana dan melakukan perbandingan sistem hukum antara Indonesia dan Belanda.

   Dengan demikian, penelitian peneliti menggunakan metode normatif dan pendekatan perbandingan serta menekankan pada kebijakan penal (kriminalisasi). Sedangkan, penelitian terdahulu berada

pada penanggulangan non-penal (edukasi). Perbedaan tersebut mempertegas adanya orisinalitas dalam penelitian peneliti.

3. Jurnal yang ditulis oleh Raihani Latifatunnisa dan Made Wira Yudha, dengan judul "Urgensi Pembaruan Regulasi dalam Menanggulangi Penyalahgunaan Teknologi *artificial intelligence* dan *Deepfake* di Indonesia: Perspektif Perlindungan Hak Privasi".

   Penelitian tersebut dan penelitian peneliti sama-sama mengangkat isu perkembangan teknologi kecerdasan buatan dan dampaknya terhadap masyarakat, kebutuhan pembaruan regulasi sebagai bentuk perlindungan hukum, serta membahas pengaturan mengenai Kesusilaan.

   Penelitian tersebut memusatkan perhatian pada perlindungan hak privasi serta urgensi pembaharuan regulasi nasional untuk menutup kekosongan hukum akibat perkembangan teknologi *deepfake*. Analisisnya mengarah pada perlindungan data pribadi, potensi pelanggaran privasi, dan kebutuhan rekonstruksi kebijakan hukum secara umum, serta membahas pengaturan terkait Kesusilaan.

   Penelitian tersebut tidak secara eksplisit tindak pidana Hak Cipta, dan tidak menyusun perbandingan hukum dengan antar negara. Fokusnya terletak pada isu perlindungan privasi dan urgensi regulasi. Sebaliknya, penelitian peneliti secara khusus mengkaji pengaturan pidana terkait Hak Cipta dan Kesusilaan berbasis *deepfake* serta

memperbandinglan pengaturan tersebut antara sistem hukum di Indonesia dan Belanda.

4. Jurnal yang ditulis oleh Yoggy Arif Fernandes dan Yulia Fatma, dengan judul: "Metode *Deep Learning* dalam Teknologi *Deepfake*: *Systematic Literature Review*".

   Persamaan hanya terletak pada objek pembahasan yang sama-sama membahas tentang teknologi *deepfake* sebagai fenomena yang berkembang dalam dunia digital.

   Penelitian tersebut sepenuhnya dalam ranah ilmu komputer dan merupakan *systematic literature review* yang mengkaji metode *deep learning*, teknik pembangkitan citra, matrik evaluasi model, dan perkembangan algoritma dalam deteksi *deepfake*. Fokusnya murni teknis dan komputasional. Penelitian tersebut tidak menyinggung aspek hukum, baik dalam konteks Hak Cipta maupun Kesusilaan, serta tidak melakukan perbandingan hukum antar negara.

   Dengan demikian, orientasi keilmuan dan metodologinya sama sekali tidak memiliki titik temu dengan penelitian peneliti. Penelitian peneliti berada dalam ranah ilmu hukum dengan pendekatan normatif-komparatif untuk menelaah pengaturan tindak pidana Hak Cipta dan Kesusilaan terkait penggunaan *deepfake*. Oleh sebab itu, konsentrasi, tujuan, dan ruang lingkup keduanya tidak mempunyai kesamaan.

E. Tinjauan Pustaka

1. Tindak Pidana Hak Cipta

Menurut ketentuan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Sedangkan, Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak eksklusif berkaitan dengan Hak Cipta terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak moral adalah hak untuk menjaga integritas atau keutuhan karya seseorang, sehingga reputasinya tidak akan rusak jika karya tersebut digunakan oleh orang lain.[13] Pada Pasal 5 ayat (1) UU Hak Cipta, menerangkan bahwa Hak moral adalah hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:[14]

a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

[13] Willa Wahyuni, *Pelaku Seni Perlu Pahami Ketentuan Hak Moral dan Hak Ekonomi dalam Hak Cipta*, terdapat dalam https://www.hukumonline.com/berita/a/pelaku-seni-perlu-pahami-ketentuan-hak-moral-dan-hak-ekonomi-dalam-hak-cipta-lt63ad61c7d182a/, diakses tanggal 26 November 2025

[14] Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Sedangkan, Hak ekonomi adalah adalah hak seorang pencipta untuk memperoleh keuntungan dari karyanya. Salah satu hak ekonomi yang dimiliki pencipta adalah hak untuk mengumumkan atau memperbanyak karyanya dan memberi izin untuk melakukannya. Di antara hak ekonomi ini adalah hak untuk mendapatkan penggandaan atau perbanyakan karya tersebut dalam bentuk secara tradisional atau modern. Hak penggandaan ini juga mencakup mengubah bentuk ciptaan satu dengan ciptaan lainnya, seperti tulisan, rekaman musik, pertunjukkan drama, dan film.[15]

Mengenai Tindak Pidana Hak Cipta, adalah menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang terkandung dalam beberapa Pasal, diantaranya:[16]

Pasal 113

(1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
(2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
(3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (l) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

[15] Magdariza, "Analisa Yuridis Terhadap Hak Ekonomi Dan Hak Moral Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Dalam Rangka Liberalisasi Perdagangan", *UNES Law Review*, Edisi No. 4 Vol. 5, Fakultas Hukum Universitas Andalas Padang, 2023, hlm. 2156

[16] *Ibid*

(4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 114

Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).

Pasal 115

Setiap Orang yang tanpa persetujuan dari orang yang dipotret atau ahli warisnya melakukan Penggunaan Secara Komersial, Penggandaan, Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas Potret sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 untuk kepentingan reklame atau periklanan untuk Penggunaan Secara Komersial baik dalam media elektronik maupun non elektronik, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

2. Tindak Pidana Kesusilaan

Norma kesusilaan adalah aturan masyarakat yang berfungsi sebagai pengingat bagi semua orang untuk tidak melakukan hal-hal yang tidak pantas. Bahasa yang baik, sopan santun, kesopanan, keadaban, dan tata tertib semuanya diakui sebagai sikap sopan. Kesusilaan dianggap sebagai kelakuan yang benar atau salah, terutama yang berkaitan dengan kejadian seksual seperti melakukan perbuatan yang menunjukkan ketelanjangan, alat kelamin, atau aktivitas seksual yang bertentangan dengan norma sosial yang berlaku di tempat dan waktu kejadian tersebut.[17]

[17] Annisa Rahma Karunia, Aulia Nabila Darmadi, Haninda Listya Sunika, Muhammad Abi Ramadhan Sutiyoh, dan Sefia Sellamita, "Mengurai Kejahatan Tindak Pidana Kesusilaan Dalam Kompleksitas Hukum Di Indonesia Ditinjau Dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Nasional,

Tindak Pidana Kesusilaan secara umum didefinisikan sebagai delik yang berhubungan dengan aspek moral (etika). Definisi yang ringkas ini menunjukkan menyiratkan kompleksitas batasan atau pengertian mengenai kesusilaan bukanlah perkara sederhana. Hal ini disebabkan karena adanya etika yang sangat terikat pada nilai-nilai moral yang berlaku dalam suatu tatanan masyarakat.[18]

3. Kebijakan Formulatif Hukum Pidana

Kebijakan formulatif hukum pidana adalah untuk mengupayakan dan merumuskan suatu perundang-undangan yang berkualitas dan efektif. Pemahaman ini selaras dengan definisi "*Penal Policy*" yang disampaikan oleh Marc Ancel, yang diartikan secara ringkas sebagai "suatu ilmu sekaligus seni yang bertujuan untuk memungkinkan peraturan hukum positif dirumuskan secara lebih baik". Dalam konteks ini, istilah "peraturan hukum positif" (*the positive rules*) yang dimaksud Marc Ancel merujuk secara eksplisit pada peraturan perundang-undangan hukum pidana. Oleh karena itu, dalam kerangka pemikiran ini istilah "*Penal Policy*" yang digunakan oleh Marc Ancel dapat disamakan dengan istilah "Kebijakan atau Politik Hukum Pidana".[19]

Undang-Undang Perlindungan Anak, Dan Undang-Undang Informasi Transaksi Dan Elektronik", *Jurnal Lentera Ilmu (JLI)*, Edisi No. 1 Vol. 1, Universitas Negeri Malang, 2024, hlm. 29

[18] Firgie Lumingkewas, "Tindak Pidana Kesusilaan Dalam KUHP dan RUU KUHP Serta Persoalan Keberpihakan Terhadap Perempuan", *Lex Crimen*, Edisi No. 1 Vol. 5, Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi, 2016, hlm. 22

[19] Marc Ancel, *Social Defence, A Modern Approach to Criminal Problems,* dikutip dari Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana: Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*, Ctk. Kelima, Edisi Kedua, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2016, hlm. 27

Kedudukan kebijakan formulatif hukum pidana sebagai upaya perumusan undang-undang yang ideal (ius constituendum) secara tegas berkaitan dengan konsep Politik Kriminal (*Criminal Policy*). Konsep ini merupakan bagian fundamental dari kebijakan penanggulangan kejahatan, di mana tujuan utamanya adalah perlindungan masyarakat (*social defence*) untuk mencapai kesejahteraan sosial secara menyeluruh.[20]

Dengan demikian, bahwa pembaharuan hukum pidana (*penal reform*) merupakan bagian dari kebijakan hukum pidana (*penal policy*). Makna dan nilai pembaharuan hukum pidana sangat terkait dengan latar belakang dan urgensi pembaharuan itu sendiri. Latar belakang dan urgensi pembaharuan hukum pidana dapat dilihat dari perspektif sosio-politik, sosio-filosofis, atau sosio-kultural, atau dari sudut pandang kebijakan sosial, kebijakan kriminal, dan penegakan hukum. Sehingga, pembaharuan hukum pidana pada hakikatnya harus melibatkan perubahan dan pembaharuan dari berbagai aspek dan kebijakan yang melatarbelakanginya.[21]

Oleh karena itu, pembaharuan hukum pidana pada hakikatnya mengandung nilai, sebuah upaya untuk melakukan reorientasi dan reformasi hukum pidana agar sesuai dengan prinsip-prinsip sosio-politik, sosio-filosofis, dan sosio-kultural masyarakat Indonesia yang melandasi kebijakan sosial, kebijakan kriminal, dan penegakan hukumnya di Indonesia.[22]

[20] *Ibid,* hlm. 4
[21] *Ibid,* hlm. 29
[22] *Ibid*

F. Definisi Operasional

Fokus penelitian ini tertera pada judul: Perbandingan Pengaturan Tindak Pidana Hak Cipta dan Kesusilaan yang Berbasis *Deepfake* di Indonesia dan Belanda. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji aspek yang akan diteliti, antara lain:

1. Tindak Pidana Hak Cipta

   Tindak pidana Hak Cipta dalam konteks penelitian ini dimaknai sebagai pelanggaran hukum terhadap hak eksklusif pencipta atau pemegang hak terkait, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan, penggandaan, atau pengumuman materi visual dan audio seseorang tanpa izin untuk tujuan komersial melalui manipulasi teknologi. Kajian ini merujuk pada ketentuan sanksi pidana yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, terutama terkait pelanggaran hak ekonomi dan hak moral yang timbul akibat rekayasa digital terhadap suatu ciptaan.

2. Tindak Pidana Kesusilaan

   Tindak pidana kesusilaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah delik yang berkaitan dengan pelanggaran norma moral (etika), khususnya yang melibatkan muatan seksual atau pornografi. Dalam ranah hukum positif Indonesia, tindak pidana ini mengacu pada perbuatan memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarluaskan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang

memiliki muatan melanggar kesusilaan sebagaimana diatur dalam Pasal 407 ayat (1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal terkait lainnya.

3. *Deepfake*

Deepfake didefinisikan sebagai teknologi manipulasi konten audio dan visual yang memanfaatkan sistem kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), khususnya metode pembelajaran mendalam pada komputer (*deep learning)* seperti Generative Adversarial Networks (GAN) dan *TensorFlow*, untuk merekayasa konten berupa gambar, wajah, atau suara manusia sehingga tampak nyata dan realistis. Dalam penelitian ini, *deepfake* diposisikan sebagai metode utama terhadap teknologi yang berpotensi disalahgunakan untuk melakukan tindak pidana hak cipta dan kesusilaan.

4. Perbandingan hukum

Perbandingan hukum dalam penelitian ini adalah mengenai kerangka hukum pidana terkait teknologi *deepfake* di Negara Indonesia dan Belanda. Penelitian ini menggunakan metode analisis komparatif yang menelaah persamaan, perbedaan, dan kelemahan normatif sebagai landasan perumusan kebijakan formulatif hukum pidana di Indonesia.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penyusunan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah metode penelitian hukum secara normatif. Penelitian hukum bersifat normatif diartikan sebagai analisis hukum yang dipandang dan dirancang pada norma atau pedoman yang berlaku di masyarakat serta menjadi tolak ukur perilaku setiap orang.[23] Penelitian ini tidak menggunakan data lapangan, tetapi mengkaji bahan hukum yang berkaitan dengan pengaturan tindak pidana Hak Cipta dan tindak pidana Kesusilaan berbasis *deepfake*.

Penelitian normatif dipilih untuk menelaah kecukupan dan efektivitas pengaturan hukum yang berlaku di Indonesia dan Belanda, serta mengidentifikasi kebutuhan pembaruan hukum dalam menghadapi perkembangan teknologi kecerdasan buatan.

2. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan dan pendekatan perbandingan. Pendekatan perundang-undangan merupakan cara mengkaji dan menganalisis semua undang-undang dan peraturan yang memiliki keterkaitan erat dengan isu hukum yang sedang ditangani. Hal yang dikaji dalam Undang-Undang ini meliputi asas-asas hukumnya, sinkronisasinya, yang artinya apakah Undang-Undang ini bertentangan

[23] Ishaq, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi*, Ctk. Pertama, Alfabeta, Bandung, 2017, hlm. 66

dengan Undang-Undang lainnya.[24] Melalui pendekatan ini, penelitian difokuskan pada penelaahan terhadap norma yang berlaku dan bagaimana norma tersebut mengatur persoalan hukum yang timbul terkait penggunaan teknologi *deepfake* dalam konteks Hak Cipta dan kesusilaan.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan perbandingan. Pendekatan perbandingan adalah metode yang dilakukan dengan membandingkan suatu sistem hukum atau ketentuan perundang-undangan dari suatu negara dengan regulasi yang berlaku di satu atau beberapa negara lain dalam isu yang sama, termasuk pula perbandingan terhadap putusan pengadilan. Dalam kajian perbandingan hukum, analisis dapat dilakukan secara khusus pada aspek tertentu maupun secara umum terhadap keseluruhan sistem. Melalui perbandingan tersebut, dapat diketahui persamaan dan perbedaan yang muncul dari masing-masing sistem hukum yang ditelaah.[25] Dalam penelitian ini, pendekatan perbandingan dilakukan dengan mengkaji pengaturan tindak pidana berbasis *deepfake* antara Indonesia dan Belanda, sehingga dapat diperoleh gambaran mengenai kecukupan, kelemahan, dan kebutuhan pembaruan hukum dalam menghadapi perkembangan teknologi kecerdasan buatan.

[24] Nur Solikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, Ctk. Pertama, CV. Penerbit Qiara Media, Pasuruan, 2021, hlm. 58

[25] Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Ctk. Pertama, Mataram University Press, Mataram, 2020, hlm. 57

3. Objek Penelitian

Sasaran utama penelitian ini berupa perbandingan pengaturan tindak pidana Hak Cipta yang terkait dengan *deepfake* di Indonesia dan Belanda, dan perbandingan tindak pidana kesusilaan berbasis *deepfake* di Indonesia dan Belanda.

4. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang ada pada penelitian ini menggunakan data sekunder. Seluruh sumber data penelitian tersebut digunakan untuk mendukung penelitian terhadap pengaturan tindak pidana Hak Cipta dan tindak pidana kesusilaan berbasis teknologi *deepfake* dalam perspektif hukum Indonesia dan Belanda, dengan bahan hukum yang digunakan adalah data sekunder.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung dari objek penelitian, melainkan melalui perantara atau sumber lain. Data ini merupakan data yang telah dikumpulkan, diolah, atau disajikan sebelumnya oleh pihak lain dengan berbagai metode, baik untuk tujuan komersial maupun non-komersial. Contoh data sekunder meliputi buku teks, jurnal ilmiah, majalah, surat kabar, dokumen peraturan perundang-undangan, dan literatur lain yang relevan dengan topik penelitian.[26] Dalam proposal skripsi ini, data sekunder menjadi sumber utama dan meliputi buku-buku hukum, jurnal

[26] Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik),* Ctk. Kedua, Rajawali Pers, Depok*, 2020.* hlm. 215

ilmiah, literatur akademik, hasil penelitian terdahulu, dokumen peraturan perundang-undangan di Indonesia, dan ketentuan hukum di Belanda, seperti *Wetboek van Strafrecht* dan *Auteurswet*. Data sekunder tersebut berfungsi sebagai dasar analisis untuk mengkaji pengaturan tindak pidana berbasis *deepfake* dalam perspektif hak cipta dan kesusilaan serta melakukan perbandingan antara dua sistem hukum.

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan-bahan hukum primer, sekunder dan tersier:

1) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2026 tentang Penyesuaian Pidana;
b) Undang-Undang No. 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;
c) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
d) Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi;
e) Undang-Undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya;
f) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 Tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual;
g) Qanun No. 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat;
h) *Wetboek van Strafrecht* (KUHP Belanda);

i) *Auteurswet* (Undang-Undang Hak Cipta Belanda);

j) EU *artificial intelligence Act.*

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang memiliki hubungan erat dengan bahan hukum primer dan berfungsi membantu peneliti dalam memahami serta menganalisis ketentuan hukum yang diteliti. Bahan ini dapat berupa rancangan peraturan perundang-undangan, peraturan yang sudah tidak berlaku, karya ilmiah para sarjana, hasil penelitian, jurnal, dan berbagai sumber pendukung lainnya yang memberikan penjelasan terhadap substansi hukum yang menjadi objek kajian.[27]

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan yang berfungsi memberikan petunjuk atau penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder. Jenis bahan ini mencakup kamus hukum, kamus bahasa, ensiklopedia, ensiklopedia hukum, dan sumber referensi lain (data di internet) yang membantu memahami istilah atau konsep yang digunakan dalam penelitian hukum.[28]

5. Teknik Pengumpulan Data

[27] *Ibid,* hlm. 216
[28] Muhaimin, *Op. Cit,* hlm. 62

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumen dan studi kepustakaan. Peneliti mengakses berbagai peraturan perundang-undangan, jurnal ilmiah, buku-buku teks, hasil penelitian terdahulu, dan publikasi akademik lainnya melalui pangkalan data hukum, repository jurnal, perpustakaan, serta sumber digital terpercaya. Penelusuran ini dilakukan untuk memperoleh bahan hukum yang relevan dan mutakhir terkait pengaturan *deepfake* dalam konteks pidana Hak Cipta dan kesusilaan.

Metode pengumpulan tersebut dilakukan tanpa wawancara maupun penggalian data lapangan, karena penelitian ini bersifat normatif. Seluruh bahan hukum yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian dan dianalisis dalam kerangka komparatif untuk membandingkan pengaturan hukum Indonesia dan Belanda.

6. Analisis data

Analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan deskriptif-kualitatif, yaitu dengan cara mengumpulkan bahan hukum yang selanjutnya diolah dan dianalisis dengan permasalahan yang diperoleh dari pendekatan perundang-undangan maupun pendekatan perbandingan, sehingga dapat menggambarkan pengaturan hukum positif yang berlaku di Indonesia dan Belanda mengenai tindak pidana Hak Cipta dan tindak pidana kesusilaan yang berbasis *deepfake*, yang selanjutnya hasil analisis tersebut disusun secara sistematis, kemudian

dikaji dan dianalisis serta dibuat kesimpulan guna untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

H. Sistematika Penulisan

Guna mempermudah penguraian materi dalam penulisan ini, sistematika penelitian disajikan dengan urutan, berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, serta tujuan penelitian. Bagian ini menjelaskan permasalahan yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian serta alasan mengapa permasalahan tersebut penting untuk dikaji dan dituangkan dalam bentuk karya ilmiah berupa skripsi.

BAB II: Tinjauan Umum

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, serta tujuan penelitian. Bagian ini menjelaskan permasalahan yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian serta alasan mengapa permasalahan tersebut penting untuk dikaji dan dituangkan dalam bentuk karya ilmiah berupa skripsi.

BAB III: Data dan Analisis

Bab ini berisi pembahasan mengenai hasil penelitian yang diperoleh melalui proses analisis terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam bagian ini juga dipaparkan hasil kajian yang bertujuan

untuk memberikan jawaban terhadap setiap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian.

BAB IV: Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang terdiri atas dua bagian utama, yaitu kesimpulan dan saran. Bagian kesimpulan memuat ringkasan hasil penelitian yang secara langsung menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Sementara itu, bagian saran berisi rekomendasi atau masukan yang berkaitan dengan temuan penelitian serta kemungkinan upaya perbaikan atau pengembangan lebih lanjut terhadap permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini.