



## Analisis Unsur Perbuatan Melanggar Hukum Atas Penggunaan *Artificial Intelligence* Dalam Kasus Konten *Deepfake*

Muslim Nugraha<sup>1</sup>, Amanda Sela Sadina<sup>2</sup>, Viraliza Ramadonna<sup>3</sup>, Keysyah Aulia Hidayat<sup>4</sup>

Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya<sup>1</sup>, Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan<sup>2</sup>,  
Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya<sup>3</sup>, Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya<sup>4</sup>

e-mail: muslimnugraha@fh.unsri.ac.id , amandasadina23@gmail.com ,  
viraliza06@gmail.com, keysyahauliahidayat@gmail.com

### *Abstract*

*The dissemination of deepfake content that harms an individual as a result of the misuse of Artificial Intelligence (AI) constitutes a violation of private law principles and carries legal consequences, obligating the perpetrator who distributes the deepfake content to compensate the victim for any resulting damages. The issue arises when faced with the unclear legal status of AI as a legal subject, despite its significant role in interpreting human intent and producing outcomes desired by the user during the deepfake creation process. This leads to a legal dilemma in determining who should be held accountable for the harm suffered by the victim. This paper employs normative legal research by analyzing the elements of unlawful acts as regulated in the Indonesian Civil Code (KUHPperdata). The analysis focuses on the fulfillment of these elements in deepfake cases, leading to the conclusion that the misuse of AI in the creation and dissemination of deepfake content must be the responsibility of humans as the ones with the intent to distribute such content. Furthermore, there is a need to develop regulations that address the use of AI technology, in order to ensure more effective legal protection for victims of AI misuse in the digital realm.*

*Keywords: Deepfake; Artificial Intelligence; tort*

### Abstrak

Penyebarluasan konten *deepfake* yang dapat merugikan seseorang akibat dari penyalahgunaan *Artificial Intelligence (AI)* merupakan tindakan yang melanggar kaidah hukum privat dan memberikan akibat hukum sehingga mewajibkan pelaku penyebarluasan konten *deepfake* untuk bertanggung jawab terhadap korban yang dirugikan oleh konten *deepfake*. Permasalahan muncul ketika dihadapkan dengan ketidakjelasan status AI sebagai subjek hukum yang dianggap berperan penting dan bahkan mampu menterjemahkan kehendak manusia, sehingga menciptakan hasil yang diinginkan oleh pelaku dalam proses pembuatan konten *deepfake*. Dilematika hukum yang terjadi ketika perlu menegaskan siapa yang bertanggung jawab atas kerugian yang dialami oleh korban. Tulisan ini dibuat dengan menggunakan penelitian hukum

normatif dengan melakukan pendekatan perundang-undangan yang berfokus pada unsur-unsur perbuatan melanggar hukum dalam KUHPerdota. Analisis dilakukan dengan mengkaji pemenuhan unsur-unsur perbuatan melanggar hukum dalam kasus *deepfake* sehingga menghasilkan kesimpulan yang menegaskan bahwa penyalahgunaan AI dalam pembuatan dan penyebaran konten *deepfake* harus dipertanggungjawabkan oleh manusia sebagai pihak yang memiliki niat dalam menyebarkan konten tersebut. Selain itu diperlukannya pengembangan regulasi yang mengakomodasi pemanfaatan teknologi AI, agar membantu terwujudnya perlindungan hukum yang lebih efektif terhadap korban penyalahgunaan AI dalam dunia digital

**Kata Kunci:** *Deepfake; Artificial Intelligence; Perbuatan Melanggar Hukum*

## PENDAHULUAN

Peranan teknologi dalam setiap sektor kehidupan dalam masyarakat telah menjadi hal yang sangat dibutuhkan sesuai dengan tujuan awalnya yaitu untuk meningkatkan taraf kehidupan, dengan mempermudah pekerjaan sehari-hari, dan mengoptimalkan hasil dari pekerjaan manusia. Dalam perkembangannya, teknologi dinilai bukan hanya menjadi alat untuk memperbaiki kualitas hidup manusia, tetapi juga menjadi pemicu kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya di seluruh dunia. Hal ini terlihat dari berbagai macam pekerjaan manusia yang menjadikan teknologi sebagai motor utama dalam meningkatkan kualitas hasil pekerjaan manusia.

Teknologi telah menjadi elemen sentral yang membentuk berbagai aspek kehidupan modern, mulai dari cara manusia berkomunikasi, memperoleh pendidikan, hingga menikmati hiburan. Seiring waktu, pola pikir manusia pun semakin bergantung pada teknologi. Misalnya, dalam menciptakan dan mempublikasikan karya seni, terlihat jelas perbedaan antara proses yang dilakukan saat ini dibandingkan dengan sekitar awal tahun 2000. Saat ini, karya-karya seni tersebut dapat disebarluaskan dengan sangat mudah dan cepat berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Konsekuensinya, digitalisasi karya seni menjadi suatu keniscayaan agar tetap relevan di tengah arus perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Hal ini juga mempengaruhi perspektif sosial dan budaya yang memberikan perubahan paradigma yang signifikan akibat dari perkembangan era modern yang sarat akan teknologi. Ketergantungan terhadap teknologi bukan lagi dianggap hal yang luar biasa, melainkan telah menjadi kebutuhan utama demi menyesuaikan diri dengan laju kemajuan zaman. Perangkat teknologi informasi dan komunikasi pun terus berkembang, menjadi semakin kompleks dan inovatif. Perkembangan yang begitu pesat ini akhirnya membawa masyarakat memasuki era Society 5.0, yaitu fase lanjutan dari evolusi masyarakat sebelumnya, yang menekankan pada penyediaan layanan berkualitas tinggi secara cepat, efisien, dan mendukung kehidupan yang serba praktis dan nyaman.<sup>1</sup>

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia mengalami lonjakan signifikan dalam kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Berkat perkembangan ini, berbagai tugas yang sebelumnya memerlukan kemampuan analisis dan kecerdasan manusia kini dapat diselesaikan oleh sistem komputer yang dikenal dengan istilah *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan. *Artificial Intelligence* (yang selanjutnya disebut AI) merupakan cabang ilmu komputer yang dikembangkan untuk menciptakan sistem cerdas yang mampu menjalankan tugas-tugas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti berpikir, belajar, dan memecahkan

---

<sup>1</sup> I W Redhana, *Literasi Digital: Pedoman Menghadapi Society 5.0* (Samudra Biru, 2024), p.2.

masalah, sebagaimana didefinisikan oleh John McCarthy pada tahun 1956 sebagai ilmu dan teknik untuk membuat mesin yang cerdas.<sup>2</sup>

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia telah mengalami kenaikan yang sangat tinggi dalam hal perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dampak dari perkembangan yang sangat pesat ini, manusia dapat menyelesaikan tugas dan pekerjaan yang membutuhkan kemampuan dalam menganalisis dengan kecerdasan manusia dengan bantuan sistem computer yang dikenal dengan istilah *Artificial intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan

Kemudahan dalam mendapatkan informasi tersebut, ternyata berbanding lurus dengan besarnya tantangan yang dihadapi terkait penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi tersebut. Dalam beberapa waktu terakhir telah banyak bermunculan berbagai macam kasus penggunaan AI yang dianggap telah melanggar norma-norma, hak-hak privasi, bahkan sampai memberikan dampak kerugian yang tidak dapat dinilai sedikit. AI dapat juga berpotensi menjadi alat untuk melakukan *cybercrime*, yang menurut Widodo merupakan segala bentuk aktivitas individu, kelompok, atau badan hukum yang menggunakan komputer sebagai sarana tindakan kriminal, yang pada hakikatnya bertentangan dengan hukum, baik secara materiil maupun formil.<sup>3</sup>

*Deepfake* merupakan produk dari AI yang digunakan untuk membuat video atau gambar yang telah dimanipulasi sesuai keinginan. Awalnya, teknologi ini dikembangkan untuk kepentingan hiburan, seperti tayangan televisi atau konten media sosial. Namun, dalam perkembangannya, *deepfake* justru sering disalahgunakan untuk melakukan penipuan dan menyebarkan informasi palsu. Teknologi ini tidak hanya menghasilkan konten visual palsu, tetapi juga berpotensi merusak reputasi seseorang.<sup>4</sup> Ini mencerminkan potensi penyalahgunaan teknologi AI yang berdampak pada pelanggaran hak-hak privasi individu dan kejahatan yang lebih luas jika tidak ditanggulangi lebih lanjut.

Penyalahgunaan AI yang melanggar hak privasi individu cukup menimbulkan tantangan besar dalam penegakan hukum, terutama dalam menentukan pihak yang bertanggung jawab. Dalam konsep perbuatan melanggar hukum dari ranah perdata, sebagaimana yang telah dirumuskan dalam Pasal 1365 KUHPerdata, bahwa setiap perbuatan yang melanggar hukum dengan akibat membawa kerugian kepada orang lain, akan mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu untuk mengganti kerugian tersebut. Unsur-unsur perbuatan melanggar hukum sudah terlihat jelas maknanya dalam pasal ini. Namun permasalahannya pasal 1365 KUHPerdata masih menitikberatkan manusia (*natuurlijke persoon*) sebagai subjek dalam konsep perbuatan melanggar hukum, baik pelaku yang harus bertanggung jawab maupun korban yang mendapatkan ganti rugi.

Perspektif hukum perdata yang hanya mengakui dua subjek hukum, yaitu orang perseorangan dan badan hukum, pertanggungjawaban paling logis atas suatu tindakan tetap harus dibebankan kepada pihak yang secara hukum diakui.<sup>5</sup> Oleh karena itu, pada entitas seperti AI yang meskipun dapat bertindak secara mandiri dalam membuat konten *deepfake*, masih belum dapat diakui sebagai subjek hukum, sehingga inilah yang menjadi polemik dalam menentukan pihak yang dibebankan tanggung jawab hukum. Padahal penggunaan *deepfake* oleh AI jika dikaitkan dalam konteks pelanggaran hukum perdata, tindakan ini berpotensi masuk sebagai perbuatan melanggar hukum (PMH).

---

<sup>2</sup> Pyndho Cevin Taraya and Aji Wibawa, "Mewujudkan Society 5.0 Melalui Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan," *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik* 2, no. 8 (2022): 378–85.

<sup>3</sup> Ari Dermawan and Akmal Akmal, "Urgensi Perlindungan Hukum Bagi Korban Tindak Pidana Kejahatan Teknologi Informasi," *Journal of Science and Social Research* 2, no. 2 (2020): 39–46.

<sup>4</sup> Heny Novyanti and Pudji Astuti, "Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi *Deepfake* Ditinjau Dari Hukum Pidana," *Novum: Jurnal Hukum*, 2021, 31–40.

<sup>5</sup> Gratianus Prikasetya Putra, "Pertanggungjawaban Perbuatan melanggar hukum Yang Dilakukan Oleh Hewan Berdasarkan Hukum Indonesia Dan Jerman," *Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Hukum* Vol 51, no. 2 (2017).

Pelanggaran kaidah hukum yang dilakukan oleh AI pada dasarnya dianggap sama dengan pelanggaran kaidah hukum yang dilakukan oleh manusia sebagai subjek hukum. Namun pembuktian dalam kasus penyalahgunaan AI yang mengakibatkan kerugian bagi pemilik data pribadi merupakan tantangan yang mesti diperhatikan. Pasal 1865 KUHPerdata telah menegaskan bahwa pihak yang mendalilkan adanya kerugian akibat suatu perbuatan melanggar hukum wajib membuktikan seluruh unsur yang diperlukan, termasuk terpenuhinya unsur sifat melawan hukum dan hubungan kausal antara tindakan tergugat dan kerugian yang timbul. Dalam konteks penggunaan AI untuk menciptakan konten *deepfake*, proses pembuktian menjadi sangat kompleks. Korban tidak hanya harus membuktikan bahwa konten tersebut merugikan secara hukum, tetapi juga harus mengidentifikasi secara jelas siapa pelaku pembuatan dan/atau penyebaran konten tersebut. Ini menjadi persoalan serius mengingat *deepfake* dapat dibuat secara anonim dan disebarluaskan melalui platform digital yang tidak mudah dilacak.

Pihak korban yang mengalami pelanggaran data pribadi juga menghadapi kesulitan dalam membuktikan itikad tidak baik dari pelaku serta, kesulitan dalam membuktikan adanya hubungan sebab akibat antara konten *deepfake* dan kerugian yang dialami. Belum lagi fakta bahwa bukti digital cenderung rentan terhadap manipulasi, penghapusan, atau bahkan penggandaan tanpa jejak, sehingga menimbulkan tantangan tersendiri dalam aspek autentikasi dan validitas alat bukti. Sementara itu, regulasi di Indonesia yang berfokus mengatur sistem digital dan hak-hak privasi digital seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang telah diperbarui dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi (UU PDP) masih belum mengakomodir permasalahan mengenai perbuatan melanggar hukum yang dilakukan oleh AI. Oleh sebab itu tulisan ini akan menyajikan pembahasan yang menganalisis unsur sifat melawan hukum, serta penguatan terhadap pembuktian dalam perbuatan melanggar hukum yang dilakukan oleh AI pada konten *deepfake*.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau gejala tertentu dengan fokus utama pada objek yang diteliti. Metode ini biasanya menelusuri faktor-faktor penyebab terjadinya suatu peristiwa atau kondisi yang memiliki keterkaitan erat dengan situasi di masyarakat. Dalam pelaksanaannya, penelitian deskriptif melibatkan tahapan eksplorasi, analisis, dan penjabaran topik secara mendalam dan terperinci.

## PEMBAHASAN

### Konsep Perbuatan Melanggar Hukum dalam Hukum Perdata di Indonesia

Istilah perbuatan melanggar hukum berasal dari bahasa Belanda yang dikenal *Onrechmatige Daad*, atau dalam bahasa Inggris dikenal istilah *Tort*, yang berarti “salah” dan kemudian berkembang sedemikian rupa sehingga memiliki kesamaan makna istilah dengan *onrechmatige daad*. Istilah *tort* sendiri sebenarnya merupakan kata serapan dari *torque* atau *tortus* dalam bahasa Prancis yang bermakna “kesalahan atau kerugian”. Konsep perbuatan melanggar hukum dalam sejarahnya muncul untuk merealisasikan ketercapaian dari adagium *juris praecepta sunt haec: honeste vivere, alterum non laedere, suum cuique tribuere* yang bermakna “semboyan dasar hukum ialah: hidup dengan jujur, tidak merugikan orang lain, memberikan orang lain apa yang menjadi haknya”<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Munir Fuady, *Perbuatan melanggar hukum Pendekatan Kontemporer* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2017). p.2.

Sebelum tahun 1919, perkembangan konsep perbuatan melanggar hukum (PMH), belum terdapat pengaturan khusus mengenai PMH seperti yang dikenal dalam Pasal 1365 KUHPerdara Indonesia saat ini. Dengan kata lain, belum ada ketentuan eksplisit yang mengatur tindakan melawan hukum, sehingga penerapannya pada masa itu tidak memiliki arah yang jelas dan belum terstruktur. Dalam periode tersebut, *Burgerlijk Wetboek (BW)* dari Belanda hanya menjelaskan bahwa perbuatan yang hanya bertentangan dengan norma kesusilaan atau kepatutan sosial, meskipun merugikan, belum dianggap sebagai bagian dari PMH menurut hukum positif. Barulah setelah tahun 1919, khususnya setelah terbitnya putusan penting Hoge Raad (Mahkamah Agung Belanda) dalam perkara *Lindenbaum vs. Cohen*, Hoge Raad memberikan penafsiran yang lebih luas terhadap pengertian PMH dalam Pasal 1401 BW dan juga Pasal 1365 KUHPerdara Indonesia. Sejak saat itu, perbuatan melanggar hukum tidak lagi dibatasi hanya pada pelanggaran terhadap undang-undang, tetapi juga mencakup perbuatan yang bertentangan dengan norma kepatutan, kesusilaan, dan kepentingan umum.<sup>7</sup> Hal ini menandai pergeseran besar dari pendekatan yang semula kaku menjadi lebih fleksibel dan responsif terhadap nilai-nilai social terhadap tatanan sistem hukum di Indonesia.

Pasal 1365 KUHPerdara menegaskan bahwa “tiap-tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut”. Frasa “melanggar hukum” dalam pasal 1365 KUHPerdara ini memang tidak tertulis jelas dan eksplisit mengenai bagaimana batasan-batasan perbuatan yang dianggap melanggar hukum, sehingga memberikan akibat hukum bagi para pelakunya untuk mengganti kerugian tersebut. Pasal 1365 sampai dengan pasal 1380 KUHPerdara lebih fokus pada aspek tanggung jawab atas kerugian yang disebabkan oleh perbuatan atau kelalaian, serta tanggung jawab pihak lain yang terkait.

Oleh sebab itu, dalam memaknai dari sifat melawan hukum dalam perdata, tentunya putusan Hoge Raad 31 Januari 1919 dalam perkara *Lindenbaum vs. Cohen* yang dikenal sebagai *Drukkers Arrest* dan sangat penting dalam sejarah hukum Belanda karena mendefinisikan konsep "perbuatan melawan hukum" dalam konteks perdata bukan hanya perbuatan yang melanggar undang-undang, namun juga perbuatan yang mencakup pelanggaran kesusilaan atau dengan yang dianggap pantas dalam pergaulan hidup masyarakat.<sup>8</sup> Perluasan makna PMH mencakup perbuatan-perbuatan yang memenuhi hal sebagai berikut :

a. Perbuatan yang bertentangan dengan hak orang lain

Tindakan yang melanggar hak orang lain mencakup berbagai bentuk perbuatan yang merugikan atau melanggar hak-hak individu maupun kelompok, seperti hak sipil, hak milik, hak atas privasi, hak kekayaan intelektual, serta hak-hak lain yang dijamin dan dilindungi oleh hukum.<sup>9</sup>

b. Perbuatan yang bertentangan dengan kewajiban hukum

Kewajiban hukum yang dimaksud adalah suatu kewajiban yang diberikan oleh hukum terhadap seseorang, baik tertulis maupun tidak tertulis.<sup>10</sup> Sehingga dengan adanya perbuatan yang bertentangan dengan kewajiban hukum yang dimiliki seseorang dapat dituntut ganti rugi manakala akibat dari perbuatan tersebut menimbulkan kerugian bagi orang lain.

---

<sup>7</sup> Mendy Cevitra and Gunawan Djajaputra, “Perbuatan melanggar hukum (Onrechtmatige Daad) Menurut Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Perkembangannya,” *UNES Law Review* 6, no. 1 (2023): 2722–31.

<sup>8</sup> Parade Sitorus, “Buy Spear From Side Or Bear It: Kajian Komparatif Pengaturan Perbuatan melanggar hukum Di Indonesia Dan Belanda,” *" Dharmasisya " Jurnal Program Magister Hukum FHUI* 1, no. 2 (n.d.): 30.

<sup>9</sup> Yusri Ikromi, “Analisis Perlindungan Hukum Terhadap Pihak Yang Dirugikan Akibat Perbuatan melanggar hukum Dalam Perjanjian,” *Al-Dalil: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, Dan Hukum* 2, no. 2 (2024): 78–85.

<sup>10</sup> Fuady, *Perbuatan melanggar hukum Pendekatan Kontemporer*. Op.Cit.p.8

c. Perbuatan yang bertentangan dengan kesusilaan

Norma kesusilaan yaitu aturan mengenai tingkah laku yang baik dan buruk yang bersumber dari hati nurani, sebagai perwujudan nilai yang hidup dimasyarakat sebagai pedoman terhadap baik buruk (Parmono 1995).<sup>11</sup> Karena itu, manakala dengan tindakan melanggar kesusilaan itu telah terjadi kerugian bagi pihak lain, maka pihak yang menderita kerugian tersebut dapat menuntut ganti rugi berdasar kan atas perbuatan melanggar hukum.

d. Perbuatan yang bertentangan dengan kehati-hatian atau keharusan dalam pergaulan masyarakat yang baik

Setiap tindakan yang bertentangan dengan kehati-hatian atau *zorgvuldigheid*, juga dianggap sebagai suatu perbuatan melanggar hukum. Keharusan dalam masyarakat tersebut tidak harus perbuatan yang sudah tertulis, namun tetap diakui oleh masyarakat karena umumnya merupakan prinsip-prinsip yang dianut dalam rangka menjaga tatanan nilai-nilai dalam masyarakat.<sup>12</sup>

Penafsiran sifat melawan hukum tersebut merupakan pendekatan secara luas dalam mendefinisikan batasan perbuatan melanggar hukum, sehingga sifat melawan hukum tidak hanya diartikan dalam arti yang sempit, yaitu pelanggaran undang-undang yang bertentangan dengan hak-hak orang lain, namun juga terhadap perbuatan-perbuatan hukum yang tidak tertulis. Namun demikian, apabila gugatan PMH yang didasarkan pada aturan yang tidak tertulis, maka akan menimbulkan suatu kekhawatiran dalam penerapan penafsiran PMH yang lebih luas, sehingga konsekuensinya adalah penafsiran yang lebih luas tersebut perlu ditopang dengan kembali merujuk pada norma-norma hukum positif yang tertulis, guna memberikan kepastian hukum dan memperjelas kualifikasi suatu perbuatan sebagai perbuatan melawan hukum.

### **Unsur-unsur Perbuatan Melanggar Hukum atas Penggunaan *Artificial Intelligence* dalam Kasus Konten *Deepfake***

Pasal 1365 KUHPerdata telah menentukan mengenai unsur-unsur suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai perbuatan melanggar hukum. Untuk dapat dinyatakan sebagai perbuatan melawan hukum, harus dipenuhi empat unsur utama, yaitu: adanya perbuatan yang memiliki sifat melawan hukum, adanya kesalahan dari pelaku, adanya korban, adanya kerugian, serta adanya hubungan kausal antara perbuatan dan kerugian yang ditimbulkan. Ketentuan ini menjadi dasar utama dalam sistem hukum perdata Indonesia untuk menilai apakah suatu tindakan yang merugikan pihak lain dapat dimintakan pertanggungjawaban secara hukum. Sebagai norma umum dalam hukum perdata, pasal ini merefleksikan prinsip tanggung jawab perdata atas perbuatan yang tidak dibenarkan oleh hukum, termasuk dalam pembahasan ini adalah konten *deepfake* yang digunakan dengan melanggar hak privasi seseorang.

Menurut Marissa etc, dalam jurnal "*Detection of Deepfake Video Manipulation*", *deepfake* adalah sebuah algoritma berbasis kecerdasan buatan yang memungkinkan penggunaannya untuk mengganti wajah seseorang dalam video dengan wajah orang lain secara realistis secara visual. Dengan kata lain, *deepfake* merujuk pada teknologi berbasis algoritma yang mampu merekayasa wajah dalam konten visual secara meyakinkan, sehingga menjadi suatu metode baru dalam manipulasi video dan foto di mana teknologi ini memungkinkan

---

<sup>11</sup> Dela Rozii Pratiwi, "Kajian Kajian Yuridis Mengenai Tindak Pidana Overspel Sesama Jenis Di Indonesia," *Novum: Jurnal Hukum* 9, no. 2 (2022): 81–90.

<sup>12</sup> Romi Ardiansyah, Imam Asmarudin, and Tiyas Vika Widyastuti, "Tinjauan Yuridis Perbuatan melanggar hukum Dalam Perkara Peralihan Hak Atas Tanah Dengan Sertipikat Hak Milik," *Pancasakti Law Journal (PLJ)* 1, no. 2 (2023): 267–78.

pengubahan wajah seseorang menjadi wajah orang lain baik dalam bentuk gambar diam maupun bergerak.<sup>13</sup>

Hal inilah yang membuat praktik pembuatan video pornografi berbentuk konten *deepfake* menjadi sangat eksploitatif, karena pelaku mengambil alih kendali atas representasi wajah korban dan menggunakannya dalam konteks yang sama sekali tidak pernah diinginkan atau disetujui oleh korban. Tindakan yang dilakukan tanpa persetujuan inilah yang menjadikan *deepfake* merupakan perbuatan kriminal, di mana pelaku dapat melakukan sejumlah kejahatan dalam pembuatan *deepfake* pornografi, seperti kekerasan seksual, pencurian data pribadi, penyebaran *hoax*, serta manipulasi terhadap identitas korban. Perbuatan yang dilakukan dengan menggunakan data-data orang lain baik berupa identitas, gambar, maupun video tanpa persetujuan orang lain sama sekali tersebut merupakan salah satu dari perbuatan yang dapat dikategorikan perbuatan melanggar hukum. Hak-hak privasi seseorang diakui sebagai bagian dari hak yang melekat dalam diri seseorang dan wajib mendapatkan perlindungan hukum.

Pengambilan identitas yang dilakukan oleh pelaku terhadap penggunaan AI dalam membuat konten *deepfake* merupakan suatu pelanggaran yang tidak bisa dianggap remeh. Teknologi AI dalam membuat konten *deepfake* ini dapat digunakan untuk membuat konten pornografi yang tidak hanya melanggar hak asasi manusia, tetapi juga merusak moral sosial dan kepentingan publik. Meskipun UU ITE, dan UU PDP telah mengatur berbagai bentuk kejahatan digital, hingga kini belum terdapat regulasi khusus yang secara eksplisit mengatur penggunaan AI, khususnya terhadap konten *deepfake*. Penanganan kasus-kasus semacam ini menghadapi berbagai hambatan, antara lain keterbatasan kemampuan teknis aparat penegak hukum, kesulitan dalam melacak dan mengidentifikasi pelaku, serta tantangan dalam menghadirkan dan membuktikan bukti-bukti digital.<sup>14</sup> Padahal maraknya penyalahgunaan teknologi AI tersebut dipandang telah memberikan ancaman nyata yang bukan hanya berdampak pada moral masyarakat, namun juga menunjukkan kurangnya pengembangan kerangka hukum di Indonesia yang memberikan ruang bagi penggunaan teknologi berbasis AI.

Dalam konsep hukum perdata di Indonesia, penggunaan AI dalam konten *deepfake* yang merugikan seseorang dapat dikategorikan sebagai perbuatan melanggar hukum apabila telah terpenuhi unsur-unsur tersebut. Unsur-unsur tersebut bersifat kumulatif, sehingga harus terpenuhi semuanya tanpa terkecuali agar dapat digugat atas dasar perbuatan melanggar hukum<sup>15</sup>. Dalam kasus *deepfake*, pemenuhan unsur-unsur ini menjadi penting untuk menentukan pertanggungjawaban hukum perdata terhadap pelaku, sekaligus memberikan dasar bagi korban untuk menuntut ganti rugi. Pemenuhan unsur-unsur perbuatan melanggar hukum dalam kasus konten *deepfake* berdasarkan hukum perdata di Indonesia yaitu :

**a. Adanya perbuatan yang bersifat melawan hukum.**

Konsep "*daad*" atau bermakna "perbuatan" adalah tindakan yang melanggar norma hukum, yang dapat bersifat aktif, yakni subjek hukum melakukan tindakan yang bertentangan dengan ketentuan hukum. atau pasif, yaitu ketika subjek hukum tidak menjalankan kewajiban hukum yang semestinya dipenuhi.<sup>16</sup> Dalam konteks *deepfake*, yang dimaksud sebagai perbuatan adalah proses pembuatan, penyuntingan, dan penyebaran konten digital palsu menggunakan teknologi AI, terutama dengan meniru wajah, suara, atau tubuh seseorang tanpa izin. Tindakan

<sup>13</sup> Ivana Dewi Kasita, "Deepfake Pornografi: Tren Kekerasan Gender Berbasis Online (KGBO) Di Era Pandemi COVID-19," *Jurnal Wanita Dan Keluarga* 3, no. 1 (2022): 16–26.

<sup>14</sup> Muh Taufik Darmawan, Amir Junaidi, and Ariy Khaerudin, "Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Deepfake Pada Pornografi Anak Di Era Artificial Intelligence Di Indonesia," *Jurnal Penelitian Serambi Hukum* 18, no. 01 (2025): 42–54.

<sup>15</sup> Jordy Herry Christian, "Juridical Study of Unlawful Acts as Factors in Cancellation of Auctions on Guaranteed Objects," *Lex Scientia Law Review* 3, no. 2 (2019): 205–18.

<sup>16</sup> Indah Sari, "Perbuatan melanggar hukum (PMH) Dalam Hukum Pidana Dan Hukum Perdata," *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara* 11, no. 1 (2020).

ini dapat dilakukan secara langsung oleh pelaku atau secara tidak langsung melalui penyediaan dan penggunaan sistem AI yang menghasilkan konten tanpa kontrol hukum yang memadai. Perbuatan tersebut dianggap merupakan perbuatan yang aktif, manakala pelaku pembuat konten *deepfake* sebagai subjek hukum, melakukan perbuatan yang langsung dilakukan dan berhubungan dengan pelaku tersebut. Dampak nyata yang dilakukan oleh pelaku tersebut adalah konten *deepfake* yang merupakan hasil dari tindakan aktif pelaku tersebut.

Perbuatan tersebut beriringan dengan adanya sifat melawan hukum atas perbuatan pelaku tersebut, yang selain bertentangan dengan undang-undang, namun juga bertentangan dengan kesusilaan atau bertentangan yang dianggap pantas dalam pergaulan hidup masyarakat. Pasal 65 ayat (1) UU Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) menegaskan bahwa setiap orang dilarang secara melawan hukum memperoleh atau mengumpulkan data pribadi yang bukan miliknya dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain, yang dapat mengakibatkan kerugian bagi subjek data pribadi. Selain itu, pasal 27 ayat (1) UU ITE telah mengatur perbuatan yang melanggar kesusilaan terkait penyalahgunaan informasi elektronik yaitu “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum”.

Konten *deepfake* juga merupakan bentuk penyebarluasan kebohongan / *hoax* dalam bentuk manipulasi video dan gambar seseorang tanpa izin, sehingga dapat dikategorikan sebagai perbuatan yang melanggar kehati-hatian dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan pasal 28 ayat (1) UU ITE juga menjelaskan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiil bagi konsumen dalam Transaksi Elektronik”. Kedua pasal tersebut merupakan dasar hukum terkait sifat melawan hukum yang bertentangan kesusilaan dan kehati-hatian dalam masyarakat pada kasus konten *deepfake*.

Namun yang menjadi perhatian dalam menentukan sifat melawan hukum tersebut adalah penempatan subjek hukum dalam kasus konten *deepfake* oleh AI. Regulasi hukum di Indonesia di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi baik pada UU ITE, maupun UU PDP masih belum memberikan kejelasan terkait status dari AI yang merupakan perangkat yang dianggap mampu memberikan perintah dan mengatur skema pembuatan konten *deepfake*. Oleh sebab itu, penegasan status kecerdasan buatan (AI) sebagai subjek hukum merupakan poin krusial yang perlu mendapat perhatian serius dalam pengembangan kerangka hukum positif di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kemampuan AI yang, setidaknya, mampu meniru kecerdasan dan perilaku manusia dalam berbagai aspek. Setidaknya dalam kasus konten *deepfake*, akan memudahkan proses penentuan pihak yang bertanggung jawab secara hukum.

#### **b. Adanya kesalahan**

Kesalahan dalam perbuatan melanggar hukum merupakan unsur vital yang sering menjadi acuan dalam menetapkan apakah seseorang tersebut telah melakukan perbuatan melanggar hukum. Menurut Demante dan Vollmar, kesalahan yang dilakukan oleh seseorang harus memenuhi unsur kecakapan hukum agar dapat dipertanggungjawabkan, karena hal inilah yang menentukan apakah seseorang tersebut menyadari ada atau tidak adanya konsekuensi dari perbuatannya tersebut.<sup>17</sup> Pendapat ini juga dapat digunakan untuk membedakan perbuatan melanggar hukum yang dilakukan oleh orang yang normal pada umumnya dan orang yang memiliki gangguan kesadaran pada jiwa dan mental.

---

<sup>17</sup> Wahyu Kurniawan, “Hukum Perikatan Dalam Tradisi Sistem Hukum Civil” (Jakarta: Kencana, 2023). p.201.

Rosa Agustina dan M.A. Moegni Djojodirdjo berpendapat bahwa istilah kesalahan (*schuld*) perlu dimaknai secara luas, tidak hanya terbatas pada perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, tetapi juga mencakup tindakan yang dilakukan karena kelalaian (*onachtzaamheid*). Oleh karena itu dalam hukum perdata di Indonesia, KUHPerdata tidak membedakan beban yang ditanggung pelaku antara kesalahan yang disengaja maupun kelalaian, karena keduanya tetap menimbulkan tanggung jawab hukum berupa kewajiban mengganti kerugian, sehingga dalam menentukan pertanggungjawaban pelaku, tidak perlu dilihat apakah kesalahan dilakukan secara sengaja atau lalai.<sup>18</sup> Selama unsur kesalahan tersebut terbukti baik secara sengaja maupun lalai, dan tidak ditemukannya alasan pembenar maupun pemaaf, maka unsur kesalahan dalam pembuatan konten *deepfake* telah terpenuhi.

Jika dikaitkan dengan konten *deepfake* yang dihasilkan oleh AI, maka permasalahan utamanya tetap berpusat pada siapa yang dapat dianggap sebagai pihak yang bersalah. Dalam hal ini, manusia sebagai subjek hukum tentu memiliki kesadaran serta tanggung jawab atas konsekuensi dari pembuatan konten *deepfake*. Namun, keterlibatan AI kembali menimbulkan perdebatan, mengingat AI mampu meniru kecerdasan dan perilaku manusia. Sering kali manusia hanya memberi perintah awal, sedangkan proses dan hasil akhir ditentukan oleh AI itu sendiri. Kondisi ini menimbulkan anggapan bahwa hasil *deepfake* juga merupakan bentuk tindakan dari AI. Oleh karena itu, penting untuk menegaskan status AI dalam hukum sebagai subjek yang memerlukan perhatian dan pengaturan khusus.

### c. Adanya kerugian bagi korban

Perbuatan melanggar hukum yang dilakukan dapat memberikan kerugian yang diderita oleh korban. Namun berbeda dengan wanprestasi yang hanya memberikan tuntutan ganti rugi secara materiel, maka ganti rugi immateriel juga dapat dituntut pemenuhannya dalam perbuatan melanggar hukum.<sup>19</sup> Hal ini dikarenakan nilai kerugian dalam wanprestasi dapat diukur dengan jelas sesuai dengan isi perjanjian yang telah dilanggar antara kedua belah pihak, sehingga tidak memberikan kebebasan dalam ganti rugi secara immateriel. Sementara dalam perbuatan melanggar hukum, kerugian yang diderita oleh korban bukanlah terjadi akibat pelanggaran perjanjian, melainkan karena kesalahan yang terkadang tidak diinginkan oleh korban maupun pelaku. Risiko kerugian yang akan diderita oleh korban tidak dapat diprediksi sehingga perlindungan hukum terkait pemberian ganti rugi lebih luas dalam perbuatan melanggar hukum.<sup>20</sup>

Kerugian immateriil dalam perbuatan melanggar hukum merujuk pada kerugian yang tidak dapat dinilai secara finansial secara pasti, seperti penderitaan emosional, rasa sakit, penghinaan, atau kerugian reputasi. Dalam praktik peradilan Indonesia, belum terdapat aturan atau pedoman khusus mengenai besaran ganti rugi immateriil. Oleh karena itu, jumlahnya ditentukan berdasarkan kebijakan hakim secara diskresioner, dengan mempertimbangkan aspek kelayakan dan kepatutan, termasuk status sosial ekonomi para pihak yang terlibat.<sup>21</sup>

Menyoroti hal tersebut, berbagai macam kerugian yang diderita oleh korban *deepfake* sudah menjadi hal yang jelas dan faktual. Korbannya tidak hanya individu, namun juga telah mencakup berbagai badan usaha. Pada Januari 2024, seorang pegawai perusahaan multinasional di Hong Kong menjadi korban penipuan canggih berbasis *deepfake*. Ia menerima

<sup>18</sup> Muhammad Ihsan Abdurrahman, S H Agustina, and Prof MH, "Analisis Perbedaan Prinsip Kesalahan Dan Implikasinya Terhadap Tanggung Jawab Dalam Perbuatan Melawan Hukum: Studi Komparatif Antara Hukum Indonesia Dan Hukum Inggris," *Lex Patrimonium* 3, no. 1 (2024): 5.

<sup>19</sup> Fuady, *Perbuatan melanggar hukum Pendekatan Kontemporer*. Op.Cit, p.13.

<sup>20</sup> Titin Apriani, "Konsep Ganti Rugi Dalam Perbuatan melanggar hukum Dan Wanprestasi Serta Sistem Pengaturannya Dalam KUH Perdata," *Ganec Swara* 15, no. 1 (2021).

<sup>21</sup> Raafid Febriansyah et al., "Perbuatan melanggar hukum (PMH) Sebagai Perikatan Yang Lahir Karena Undang-Undang: Implikasi Terhadap Penentuan Ganti Rugi," *Media Hukum Indonesia (MHI)* 2, no. 4 (2024): 597–604.

undangan rapat video terenkripsi dari seseorang yang mengaku sebagai CFO perusahaan. Dalam rapat tersebut, ia berinteraksi dengan beberapa kolega yang ternyata adalah hasil rekayasa *deepfake*, yakni replika digital eksekutif perusahaan yang dibuat menggunakan teknologi AI, lengkap dengan suara dan visual menyerupai aslinya. Tertipu oleh keaslian simulasi tersebut, pegawai tersebut mentransfer dana hingga USD 25,6 juta ke sejumlah rekening, yang seluruhnya merupakan bagian dari skema penipuan.<sup>22</sup>

Selanjutnya berdasarkan laporan Detikinet, Allo Bank Indonesia bersama Advance.AI menyoroti tingginya ancaman penipuan berbasis *deepfake* dalam sektor keuangan nasional, khususnya pada proses verifikasi identitas digital dan onboarding nasabah. Dalam diskusi tersebut, diungkapkan sejumlah temuan yang mengkhawatirkan, termasuk kerugian yang dialami sektor keuangan Indonesia yang mencapai lebih dari Rp700 miliar (sekitar USD 44 juta) dalam kurun waktu tiga bulan, yakni dari November 2024 hingga Februari 2025. Kerugian ini utamanya berasal dari berbagai kasus penipuan berbasis *deepfake*, sebagaimana dilaporkan oleh Indonesia Anti-Scam Centre (IASC).<sup>23</sup>

KUHPerduta memang tidak mengatur nominal ganti rugi seperti wanprestasi, namun konsep bentuk ganti rugi dalam kasus PMH yang dapat dituntut yaitu.<sup>24</sup>

#### 1) Ganti Rugi Nominal

Diberikan dalam kasus PMH yang serius dan mengandung unsur kesengajaan, namun tidak menimbulkan kerugian nyata. Nilainya ditentukan atas dasar keadilan tanpa memperhitungkan jumlah kerugian secara pasti. Dalam kasus *deepfake*, maka korban dapat meminta ganti kerugian sesuai nominal yang diderita korban. Jika korban juga mengalami kerugian yang bersifat immateriil, pengadilan tetap dapat meminta pelaku untuk memberikan ganti rugi sebagai bentuk pengakuan atas pelanggaran hak dan sebagai penegasan prinsip keadilan.

#### 2) Ganti Rugi Aktual / Kompensasi

Merupakan ganti rugi atas kerugian nyata dan dapat dihitung secara finansial, yang dialami langsung oleh pihak yang dirugikan. Dalam situasi ini, korban dapat menuntut ganti rugi dalam jumlah tertentu yang dapat dihitung secara finansial, misalnya seorang publik figur atau karyawan kehilangan kontrak kerja, proyek, atau peluang bisnis karena video *deepfake* yang mencemarkan nama baiknya.

#### 3) Ganti Rugi Penghukuman

Diberikan dalam jumlah besar melebihi kerugian aktual, biasanya dalam kasus yang melibatkan kesengajaan berat atau tindakan yang sangat tidak manusiawi, seperti penganiayaan sadis. Meskipun belum sepenuhnya diterapkan secara eksplisit dalam sistem hukum perdata Indonesia, konsep ganti rugi penghukuman dapat menjadi pertimbangan dalam perkara *deepfake* yang dilakukan secara berulang, sistematis, atau dengan niat jahat yang sangat jelas dengan tujuan memberi efek jera terhadap pelaku dan masyarakat umum.

Baik kerugian materiil maupun immateriil merupakan konsekuensi nyata yang dialami korban akibat perbuatan melawan hukum. Kerusakan nama baik, tekanan psikologis, serta kerugian sosial adalah bentuk kerugian immateriil yang relevan dalam konteks ini. Oleh karena itu, unsur kerugian dalam PMH atas penggunaan AI untuk *deepfake* dapat dinyatakan telah terpenuhi, terutama ketika perbuatan tersebut berdampak langsung pada integritas, kehormatan, dan kesejahteraan pribadi korban.

---

<sup>22</sup> "Kasus-Kasus *Deepfake* Yang Rugikan Miliaran Di Berbagai Belahan Dunia," Liputan 6, n.d., <https://www.liputan6.com/bisnis/read/6040084/kasus-kasus-deepfake-yang-rugikan-miliaran-di-berbagai-belahan-dunia?page=2>. diakses 20 Juli 2025, pukul 01.35 WIB.

<sup>23</sup> "Sektor Keuangan Indonesia Rugi Rp 700 Miliar Lebih Gegara *Deepfake*," Detik Inet, n.d., <https://inet.detik.com/security/d-8016155/sektor-keuangan-indonesia-rugi-rp-700-miliar-lebih-gegara-deepfake>. diakses 20 Juli 2025, pukul 01.35 WIB.

<sup>24</sup> Febriansyah et al., "Perbuatan melanggar hukum (PMH) Sebagai Perikatan Yang Lahir Karena Undang-Undang: Implikasi Terhadap Penentuan Ganti Rugi." *Ibid*.

#### d. Adanya hubungan sebab akibat

Konsep hubungan sebab akibat atau kausalitas memiliki kaitan erat dalam ranah hukum pidana maupun hukum perdata. Dalam konteks hukum perdata, teori kausalitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu perbuatan melanggar hukum berhubungan dengan kerugian yang ditimbulkan. Berdasarkan Pasal 1365 KUHPperdata, suatu perbuatan dianggap melawan hukum apabila terdapat hubungan sebab akibat yang nyata antara tindakan yang melanggar hukum dan kerugian yang diderita oleh korban, yang pada akhirnya menimbulkan kerugian baik berupa materiel maupun immateriel.<sup>25</sup> Oleh sebab itu dalam menganalisis apakah suatu perbuatan tersebut dapat dikategorikan sebagai perbuatan melanggar hukum, maka harus dikaji kembali bahwa memang benar terdapat hubungan kausalitas yang tidak terputus.

Untuk menentukan apakah terdapat hubungan sebab-akibat antara pelaku, teknologi AI, dan konten *deepfake* yang merugikan korban sehingga dapat diajukan gugatan PMH, terdapat beberapa teori yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana hubungan sebab-akibat tersebut terjadi yaitu :

##### 1) Teori Hubungan Faktual (*Sine Qua Non*)

Hubungan sebab-akibat secara faktual (*Causation In Fact*) berfokus pada setiap hal-hal yang terjadi, dan setiap hal-hal tersebut tidak dapat dihilangkan (*weggedacht*) dari serangkaian faktor yang relevan dalam terjadinya suatu akibat. Dengan kata lain, jika tanpa adanya suatu perbuatan awal, akibat tersebut tidak akan terjadi. Dalam konteks hukum Perbuatan Melawan Hukum, konsep ini dikenal dengan prinsip but for atau *Sine Qua Non*, yang berarti kerugian tidak akan muncul jika perbuatan itu tidak terjadi.<sup>26</sup>

##### 2) Teori Kira-Kira / Sebab yang Memadai (*Adequate Veroorzaking*)

Teori *Adequate Veroorzaking* atau sebab-akibat yang memadai menyatakan bahwa seseorang hanya dapat dimintai pertanggungjawaban atas kerugian yang secara wajar dapat diperkirakan sebagai konsekuensi dari perbuatan melanggar hukum yang dilakukannya.<sup>27</sup> Dalam teori ini, suatu penyebab yang diterima atas suatu akibat adalah penyebab yang dianggap paling mendekati dan diterima secara akal sehat, tanpa dicampuri oleh penyebab lainnya. Dengan kata lain, kerugian tersebut tidak akan pernah terjadi jika tanpa adanya perbuatan tersebut. Teori ini dianggap serupa dengan *Proximate Cause*.

Untuk menganalisis keterkaitan sebab akibat tersebut dalam kasus konten *deepfake* yang dibuat dengan AI sebagai *generator* sehingga menimbulkan dampak kerugian yang dialami oleh korban, maka pendekatannya harus mempertimbangkan keterkaitan antara penggunaan AI (baik dengan perintah manusia, maupun yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI) dengan kerugian yang nyata dan dapat dibuktikan yang dialami oleh korban yaitu :

##### 1) Identifikasi pihak-pihak dalam kasus *deepfake*

Sebelum menerapkan teori sebab akibat, perlu dipahami peran masing-masing pihak dalam kasus *deepfake*. **Manusia** berperan sebagai pelaku utama, baik sebagai pencipta maupun penyebar konten. **AI** hanya berfungsi sebagai alat tanpa kehendak atau tanggung jawab secara hukum. **Pengembang/Depelover** adalah pihak yang menciptakan teknologi *deepfake*, namun tidak selalu terlibat langsung dalam penyalahgunaannya. Sementara itu, **korban** adalah individu yang identitasnya dimanipulasi dan dirugikan akibat penyebaran konten tersebut.

##### 2) Penerapan Teori *Sine Qua Non*

Dalam menerapkan teori sine qua non maka kita dapat melihat berbagai macam unsur-unsur sebab yang saling berkaitan. Dalam hal ini apakah tindakan manusia, pengembangan AI, atau

<sup>25</sup> Athaya Shaka Aisha et al., "Analisis Kasus Perbuatan melanggar hukum Dan Putusannya Dalam Hukum Perikatan," *Cendekia: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 2 (2024):8-14.

<sup>26</sup> Fuady, *Perbuatan melanggar hukum Pendekatan Kontemporer*. Op.Cit. p.14.

<sup>27</sup> Nur Yuflikhati et al., "Perbuatan melanggar hukum Dalam Perspektif Hukum Perdata Dan Hukum Pidana Studi Kasus Putusan No. 28/Pdt. G/2024/PN Tmg & 113/Pid. Sus/2023/PN Tmg," *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora* 5, no. 1 (2025): 16.

penyebarluasan konten *deepfake* yang menjadi penyebab utama kerugian korban karena munculnya konten *deepfake*? Maka mata rantai yang saling terkait dalam kasus ini hingga menyebabkan akibat kerugian bagi korban konten *deepfake* seharusnya dimulai dari pengembangan aplikasi / teknologi *deepfake*, lalu dimanfaatkan oleh manusia sebagai pengguna, selanjutnya AI akan memproses apa yang diperintahkan oleh manusia sebagai pengguna, dan penyebarluasan konten *deepfake* kepada publik.

### 3) Penerapan Teori *Adequate Veroorzaking*

Setelah mengetahui mata rantai sebab akibat yang telah memunculkan berbagai macam penyebab yang berpotensi memberikan dampak kerugian bagi korban *deepfake*, maka inilah tahap untuk memutuskan siapa yang bertanggung jawab secara hukum sebagai sebab yang secara wajar dan sepadan. Tentunya dalam menganalisis hal ini, maka harus dipahami terlebih dahulu mana sebab yang berpotensi paling besar menghilangkan kerugian apabila sebab tersebut tidak terjadi. Selain itu dalam beberapa kasus, tanggung jawab atas perbuatan melanggar hukum lebih menitikberatkan pada aspek subjektif, yaitu dengan mensyaratkan adanya bukti mengenai kesengajaan atau kelalaian dari pihak pelaku.<sup>28</sup> Maka dengan berpedoman pada mata rantai sebab akibat tadi, sebab yang paling memiliki potensi dan dilengkapi dengan unsur niat adalah tindakan manusia yang menyebarkan konten *deepfake* tersebut kepada publik. Sebab inilah yang dianggap paling mendekati dan diterima secara akal sehat, tanpa dicampuri oleh penyebab lainnya. Terlebih kita berhadapan dengan fakta bahwa hingga saat ini AI belum memiliki status sebagai subjek hukum berdasarkan regulasi di Indonesia, sehingga tindakan yang dilakukan oleh AI dalam konteks *deepfake* hanya dapat dikenakan tanggung jawab melalui manusia sebagai penggunanya

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* untuk membuat dan menyebarkan konten *deepfake* tanpa izin telah memenuhi unsur-unsur perbuatan melanggar hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1365 KUHPerdota. Perbuatan tersebut meliputi tindakan aktif yang merugikan pihak lain, memiliki sifat melawan hukum karena bertentangan dengan hak atas privasi dan kehormatan, menimbulkan kerugian baik materiil maupun immateriil, serta memiliki hubungan sebab akibat yang jelas antara tindakan pelaku dan kerugian korban. Penggunaan teori *sine qua non* dan *adequate veroorzaking* menunjukkan bahwa pelaku yang menyebarkan konten *deepfake* adalah pihak yang secara hukum paling layak dimintai pertanggungjawaban.

AI dalam hal ini hanya berperan sebagai alat tanpa kehendak atau tanggung jawab hukum, sehingga manusia sebagai actor yang memanfaatkan teknologi tersebut tetap menjadi subjek hukum utama yang dapat digugat secara perdata. Pengembang atau pembuat sistem *deepfake* tidak serta-merta bertanggung jawab, kecuali dapat dibuktikan adanya kesengajaan atau keterlibatan langsung. Oleh karena itu, bentuk tanggung jawab hukum lebih tepat diarahkan kepada pengguna yang dengan sengaja atau lalai menggunakan teknologi AI untuk merugikan orang lain melalui penyebaran konten *deepfake* yang manipulatif.

Dalam rangka memberikan penguatan terhadap regulasi yang mengakomodasi teknologi berbasis AI, penting bagi pembentuk undang-undang dan penegak hukum untuk memperkuat kerangka regulasi yang mengatur pemanfaatan AI secara etis dan bertanggung jawab. Ketentuan dalam KUHPerdota, UU ITE, dan UU PDP perlu diharmonisasikan untuk mengakomodasi kompleksitas bukti digital dan penentuan tanggung jawab dalam perkara

<sup>28</sup> Putu Davis Justin Thenata et al., "Perbuatan melanggar hukum Dalam Kasus Pertanahan Studi Perbandingan Antara Indonesia Dan Prancis," *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 12 (2024): 5284–96.

teknologi canggih seperti *deepfake*. Selain itu, perlu dipertimbangkan penyusunan instrumen hukum baru yang secara eksplisit mengatur posisi AI dalam sistem hukum, terutama dalam perspektif pertanggungjawaban perdata dan perlindungan korban dalam dunia digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Muhammad Ihsan, S H Agustina, and Prof MH. "Analisis Perbedaan Prinsip Kesalahan Dan Implikasinya Terhadap Tanggung Jawab Dalam Perbuatan Melawan Hukum: Studi Komparatif Antara Hukum Indonesia Dan Hukum Inggris." *Lex Patrimonium* 3, no. 1 (2024): 5.
- Aisha, Athaya Shaka, Alin Juni Aminar, Yunia Dian Pratiwi, and Sulastri Sulastri. "Analisis Kasus Perbuatan Melawan Hukum Dan Putusannya Dalam Hukum Perikatan." *Cendekia: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 2 (2024).
- Apriani, Titin. "Konsep Ganti Rugi Dalam Perbuatan Melawan Hukum Dan Wanprestasi Serta Sistem Pengaturannya Dalam KUH Perdata." *Ganec Swara* 15, no. 1 (2021).
- Ardiansyah, Romi, Imam Asmarudin, and Tiyas Vika Widyastuti. "Tinjauan Yuridis Perbuatan Melawan Hukum Dalam Perkara Peralihan Hak Atas Tanah Dengan Sertipikat Hak Milik." *Pancasakti Law Journal (PLJ)* 1, no. 2 (2023): 267–78.
- Cevitra, Mendy, and Gunawan Djajaputra. "Perbuatan Melawan Hukum (Onrechtmatige Daad) Menurut Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Perkembangannya." *UNES Law Review* 6, no. 1 (2023): 2722–31.
- Christian, Jordy Herry. "Juridical Study of Unlawful Acts as Factors in Cancellation of Auctions on Guaranteed Objects." *Lex Scientia Law Review* 3, no. 2 (2019): 205–18.
- Darmawan, Muh Taufik, Amir Junaidi, and Ariy Khaerudin. "Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan *Deepfake* Pada Pornografi Anak Di Era Artificial Intelegence Di Indonesia." *Jurnal Penelitian Serambi Hukum* 18, no. 01 (2025): 42–54.
- Dermawan, Ari, and Akmal Akmal. "Urgensi Perlindungan Hukum Bagi Korban Tindak Pidana Kejahatan Teknologi Informasi." *Journal of Science and Social Research* 2, no. 2 (2020): 39–46.
- Detik Inet. "Sektor Keuangan Indonesia Rugi Rp 700 Miliar Lebih Gegara *Deepfake*," n.d. <https://inet.detik.com/security/d-8016155/sektor-keuangan-indonesia-rugi-rp-700-miliar-lebih-gegara-deepfake>.
- Febriansyah, Raafid, Zhufar Athalla Kurniawan, Firny Ramadina Syahladin, and Giaby Amanda Larasati. "Perbuatan Melawan Hukum (PMH) Sebagai Perikatan Yang Lahir Karena Undang-Undang: Implikasi Terhadap Penentuan Ganti Rugi." *Media Hukum Indonesia (MHI)* 2, no. 4 (2024): 597–604.
- Fuady, Munir. *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2017.
- Ikromi, Yusri. "Analisis Perlindungan Hukum Terhadap Pihak Yang Dirugikan Akibat Perbuatan Melawan Hukum Dalam Perjanjian." *Al-Dalil: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, Dan Hukum* 2, no. 2 (2024): 78–85.

- Kasita, Ivana Dewi. “Deepfake Pornografi: Tren Kekerasan Gender Berbasis Online (KGBO) Di Era Pandemi COVID-19.” *Jurnal Wanita Dan Keluarga* 3, no. 1 (2022): 16–26.
- Kurniawan, Wahyu. “Hukum Perikatan Dalam Tradisi Sistem Hukum Civil.” Jakarta: Kencana, 2023.
- Liputan 6. “Kasus-Kasus Deepfake Yang Rugikan Miliaran Di Berbagai Belahan Dunia,” n.d. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/6040084/kasus-kasus-deepfake-yang-rugikan-miliaran-di-berbagai-belahan-dunia?page=2>.
- Novyanti, Heny, and Pudji Astuti. “Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake Ditinjau Dari Hukum Pidana.” *Novum: Jurnal Hukum*, 2021, 31–40.
- Pratiwi, Dela Rozii. “Kajian KAJIAN YURIDIS MENGENAI TINDAK PIDANA OVERSPEL SESAMA JENIS DI INDONESIA.” *NOVUM: JURNAL HUKUM* 9, no. 2 (2022): 81–90.
- Putra, Gratianus Prikasetya. “Pertanggungjawaban Perbuatan Melawan Hukum Yang Dilakukan Oleh Hewan Berdasarkan Hukum Indonesia Dan Jerman.” *Jurnal Ilmu Syari’ah Dan Hukum Vol* 51, no. 2 (2017).
- Redhana, I W. *LITERASI DIGITAL: PEDOMAN MENGHADAPI SOCIETY 5.0*. Samudra Biru, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=3-oTEQAAQBAJ>.
- Sari, Indah. “Perbuatan Melawan Hukum (PMH) Dalam Hukum Pidana Dan Hukum Perdata.” *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara* 11, no. 1 (2020).
- Sitorus, Parade. “Buy Spear From Side Or Bear It: Kajian Komparatif Pengaturan Perbuatan Melawan Hukum Di Indonesia Dan Belanda.” “*Dharmasisya*” *Jurnal Program Magister Hukum FHUI* 1, no. 2 (n.d.): 30.
- Taraya, Pyndho Cevin, and Aji Wibawa. “Mewujudkan Society 5.0 Melalui Pemanfaatan Teknologi Kecerdasan Buatan.” *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik* 2, no. 8 (2022): 378–85.
- Thenata, Putu Davis Justin, Ryan Jovan Susanto, Jeanette Olivia Kurniawati, and Jessica Carol Lee. “Perbuatan Melawan Hukum Dalam Kasus Pertanahan Studi Perbandingan Antara Indonesia Dan Prancis.” *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 12 (2024): 5284–96.
- Yuflikhati, Nur, Aulia Zaki, Neni Susilowati, and Anggita Fahrezy. “Perbuatan Melawan Hukum Dalam Perspektif Hukum Perdata Dan Hukum Pidana Studi Kasus Putusan No. 28/Pdt. G/2024/PN Tmg & 113/Pid. Sus/2023/PN Tmg.” *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora* 5, no. 1 (2025): 16.