

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Bidang teknologi informasi dan komunikasi yang terus-menerus berkembang dengan pesat pada saat ini. Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi memberikan akses yang lebih bebas dan mudah bagi pengguna untuk mengakses informasi kapanpun dan dimanapun. Namun, fakta bahwa informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat juga meningkatkan peluang untuk pelanggaran hukum dan aktivitas yang tidak sah. Kejahatan di dunia maya, atau yang disebut sebagai kejahatan siber, merupakan fenomena baru di era modern yang didorong oleh kemajuan teknologi. Kejahatan siber berdampak negatif pada kehidupan nyata manusia. Kejahatan siber sering digunakan untuk pelecehan seksual, penyebaran berita palsu, dan tindak pidana pornografi. Pemerintah menghadapi tantangan karena sulit untuk memerangi teknik kejahatan siber yang semakin canggih. Pornografi adalah salah satu contoh kejahatan siber yang sering terjadi di Indonesia saat ini.¹

Salah satu jenis kejahatan dunia maya yang paling parah di Indonesia adalah kejahatan seks, yang sangat merugikan masyarakat, terutama perempuan yang dieksploitasi sebagai komoditas atau objek.² Salah satu contohnya adalah kejahatan siber manipulasi, juga dikenal sebagai kejahatan siber *deepfake*, yang

¹ Olivia Novera dan Yenny Fitri Z, “ Analisis Pengaturan Hukum Pidana terhadap Penyalahgunaan Teknologi Manipulasi Gambar (Deepfake) dalam Penyebaran Konten Pornografi Melalui Akun Media Sosial “, *El-Faqih: Jurnal Pemikiran dan Islam*, Vol. 10, No. 2, 2024, hlm. 462.

² *Ibid*, hlm. 463

merupakan salah satu jenis baru kejahatan di dunia modern yang didasarkan pada kecanggihan teknologi yang universal di dunia maya. Jenis kejahatan ini memiliki efek negatif yang tidak dirasakan secara fisik tetapi sama merugikannya seperti perbuatan pidana yang lain.³ Tindak pidana pornografi di media sosial yang dilakukan dengan merekayasa wajah korban agar mirip dengan wajah aslinya menjadi perbincangan di Indonesia. Ketika teknologi berkembang, kejahatan siber dilakukan dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI), yang sekarang dikenal sebagai *deepfake porn*. *Deepfake* adalah teknik pengambilan gambar wajah orang "nyata" untuk memberi kesan bahwa orang tersebut "sebenarnya" melakukan atau mengatakan apa yang mereka lakukan.⁴

Secara definisi *deepfake* berdasarkan kamus *Merriam-Webster*, “*an image or recording that has been convincingly altered and manipulated to misrepresent someone as doing or saying something that was not actually done or said*”, gambar atau rekaman yang telah diubah dan dimanipulasi secara meyakinkan untuk menggambarkan seseorang seolah-olah melakukan atau mengatakan sesuatu yang sebenarnya tidak dilakukan atau dikatakan.⁵ Kejahatan seperti ini dapat menargetkan siapa saja tanpa memandang gender dan usia, namun pada umumnya yang seringkali menjadi target korban dan menjadi pihak yang paling dirugikan adalah pihak perempuan, karena pada dasarnya tindakan kejahatan ini dilakukan

³ Andreas Agung, Hafrida dan Erwin, “Pencegahan Kejahatan Terhadap Cybercrime”, *PAMPAS: Journal Of Criminal*, Vol. 3, No. 2, 2022, hlm. 213

⁴ Eva Istia Utawi, Neni Ruhaeni, “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pornografi Menurut Peraturan Perundang-Undangan Tentang Pornografi Melalui Media Sosial”, *Bandung Conference Series: Law Studies*, Vol 3. No 1, 2023, hlm. 365

⁵ George Merriam, Charles Merriam, *Kamus Merriam-Webster*, Springfield, Massachusetts, 1828

untuk mengancam perempuan yang bersangkutan atas hal yang tidak diinginkan oleh pelaku. Hal yang perlu dipahami dan disadari ialah faktanya adalah bahwa tujuan utama pembuatan konten foto serupa adalah untuk kepentingan pribadi dan bukan untuk kepentingan komersial atau untuk dikonsumsi publik. Dengan demikian, tindakan tersebut melanggar hak asasi manusia dan hak privasi orang lain.⁶ Berdasarkan data dari Komnas Perempuan tahun 2024 terdapat 281 kasus *cybercrime* dari total 1.277 kasus kekerasan berbasis gender yang dilaporkan, dengan kenaikan signifikan 300% sejak tahun 2018. Menurut Komnas Perempuan, bentuk kasus siber terbanyak yang diajukan adalah ancaman dan intimidasi penyebaran konten seksual korban, baik berupa foto maupun video. Akibatnya, perempuan kembali menjadi kelompok yang rentan menjadi korban. Salah satu pengalaman korban *deepfake* pornografi menceritakan bahwa pelaku mencuri foto korban dari media sosial dan mengeditnya menjadi foto dengan konten seksual. Foto-foto ini kemudian disebarluaskan oleh pelaku.⁷

Pada kasus yang terjadi pada Artis tanah air yaitu Nagita Slavina yang menjadi korban edit foto dan video vulgar yang kemudian disebar di media sosial. Kedua kasus yang telah dibahas menunjukkan bahwa *deepfake* bukan hanya ancaman bagi selebritas, tetapi juga bagi masyarakat umum. Hal ini menjadi alarm bagi kita semua akan pentingnya literasi digital dan kesadaran akan bahaya *deepfake*. *Deepfake* telah berkembang menjadi salah satu jenis kekerasan berbasis

⁶ Khansa Farinda Khalishah, Laely Wulandari, Ruli Ardiansyah, “Perindungan Hukum Terhadap Perempuan Korban Balas Dendam Pornografi Dengan Mempergunakan Aplikasi “Deepfake” Sebagai Kekerasan Berbasis Gender Online”, *Jurnal Parhesia*, Vol. 2, No. 2, 2024, hlm.2

⁷ <https://komnasperempuan.go.id/catatan-tahunan-detail/kajian-21-tahun-catatan-tahunan-komnas-perempuan> Diakses pada tanggal 21 Januari 2025, Pukul. 19.45 WITA.

gender *online* (KBGO) yang paling berbahaya. Penyebaran konten *deepfake* yang bersifat pornografi merupakan pelanggaran hukum yang dapat berdampak negatif baik pada individu maupun tatanan sosial secara keseluruhan. Beberapa jenis kejahatan dapat termasuk dalam tindakan ini, seperti pencurian data pribadi, penyebaran konten yang tidak pantas, dan manipulasi data.⁸ Pada hal ini, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa foto asusila menimbulkan ketidak nyamanan dan keresahan, yang pada gilirannya mengakibatkan pelanggaran nilai-nilai moral masyarakat. Dalam menciptakan lingkungan teknologi yang sehat, hukum seharusnya berada di depan. Selanjutnya, undang-undang mewajibkan pemangku kepentingan untuk menetapkan standar tentang bagaimana kemampuan *artificial intelligence* (AI) harus diperlakukan.

Peran pengatur sangat penting untuk melindungi hak- hak masyarakat dan menyeimbangkan kemajuan AI. ⁹Hakikat dari kejahatan semestinya melihat sebagai bentuk sesuatu yang merugikan korban, karena itu, bukan hanya memberikan hukuman pidana kepada pelaku sesuai dengan tindakannya, tetapi juga memperhatikan pentingnya pemulihan bagi korban, yang mencakup rehabilitasi, perawatan psikologis, dan kompensasi. Selain itu, memberikan solusi bagi korban yang mengalami ketakutan dalam masyarakat yang mengganggu aktivitas pekerjaannya, namun, sebagai korban kekerasan seksual yang terjadi secara *online*, mereka sudah seharusnya berhak atas perawatan medis, perlindungan, dan

⁸ Indah Rohmawati, Amir Junaidi, Ariy Khaerudin, “*Urgensi Regulasi Penyalahgunaan Deepfake Sebagai Perlindungan Hukum Korban Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO)*”, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol. 4, No. 6, 2024, hlm. 1780

⁹ Izil Hidayat Putra, “*Perlindungan Hukum Terhadap Korban Penyalahgunaan Artificial Intelligence (AI) Berupa Deepfake Pornografi Menurut Peraturan Perundang-Undangan*”, *UNJA Journal of LegalStudies*, Vol. 1, No. 2, 2023, hlm. 112

pemulihan sejak kejadian tersebut. Saat ini, Indonesia telah memiliki beberapa undang-undang yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku penyalahgunaan teknologi *deepfake*. Pasal 35 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Selain itu, Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), juga relevan untuk menangani kasus penyalahgunaan teknologi *deepfake*.

Perlu diingat bahwa hukum saat ini belum secara khusus mengatur penggunaan AI, terutama *deepfake*. Oleh karena itu, peraturan yang lebih tegas dan komprehensif harus mengatur tidak hanya mereka yang membuat dan menyebarkan konten *deepfake*, tetapi juga platform yang digunakan untuk menyebarkan konten tersebut. Selain itu, hukum harus diperkuat untuk melindungi korban *deepfake*. Peraturan yang jelas diharapkan dapat mencegah pelaku dan melindungi masyarakat dari efek buruk *deepfake*.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji mengenai “Pertanggungjawaban Pidana ***Deepfake*** Mengandung Unsur Pornografi Melalui ***Artificial Intelligence (AI)***”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis adalah

1. Apa saja bentuk bentuk *deepfake* serta pengaturan hukum saat ini yang mengandung konten pornografi buatan *Artificial Intelligence (AI)* ?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku penyalahgunaan

teknolog *artificial intelligence deepfake* yang mengandung unsur pornografi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk- bentuk *deepfake* serta Pengaturan hukum yang mengatur tindak pidana *deepfake*.
2. Untuk mengetahui pertanggungjawaban pidana *deepfake* di Indonesia melalui *Artificial Intelligence* (AI).

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan keuntungan, memperluas pemahaman, dan pengetahuan di bidang hukum, khususnya hukum pidana yang berhubungan dengan bentuk-bentuk dari *deepfake* serta pengaturan hukumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Aparat Penegak Hukum

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan dan referensi bagi aparat penegak hukum (Kepolisian, Kejaksaan, dan Hakim) dalam menghadapi tantangan kompleks terkait pembuktian dan identifikasi konten *Deepfake* yang sangat realistis. Selain itu, memberikan gambaran mengenai penerapan pasal-pasal yang paling

tepat untuk menjerat pelaku guna menciptakan efek jera (*deterrent effect*).

b. Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan atau regulasi baru (*ius constituendum*) yang secara eksplisit mengatur penggunaan AI. Hal ini penting untuk mengisi kekosongan hukum agar perlindungan terhadap hak privasi dan hak asasi manusia warga negara tetap terjaga di tengah pesatnya kemajuan teknologi digital.

c. Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan atau regulasi baru (*ius constituendum*) yang secara eksplisit mengatur penggunaan AI. Hal ini penting untuk mengisi kekosongan hukum agar perlindungan terhadap hak privasi dan hak asasi manusia warga negara tetap terjaga di tengah pesatnya kemajuan teknologi digital.

d. Bagi Masyarakat Luas

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital dan kewaspadaan masyarakat terhadap bahaya manipulasi *Deepfake*. Dengan adanya pemahaman mengenai aspek hukum dan modus operandi kejahatan ini, masyarakat diharapkan lebih berhati-hati dalam mengunggah data pribadi (foto/video) ke media sosial guna menghindari risiko menjadi korban kekerasan berbasis gender online (KBGO).

E. Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul “Pertanggungjawaban Pidana terhadap Penyalahgunaan Teknologi AI *Deepfake* yang Mengandung Unsur Pornografi ” merupakan karya asli dan tidak ada bagian yang dijiplak dari karya orang lain. Peneliti mengidentifikasi tiga penelitian dengan tema serupa sebagai bahan pembandingan, yakni:

1. Penelitian oleh Olivia Novera dan Yenny Fitri Z ,dengan Judul penelitian Analisis Pengaturan Hukum Pidana terhadap Penyalahgunaan Teknologi Manipulasi Gambar (*Deepfake*) dalam Penyebaran Konten Pornografi Melalui Akun Media Sosial, pada tahun 2024.

- a. Hasil Penelitian

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaturan terkait *deepfake* masih berpijak pada UU ITE dan UU Pornografi, namun terdapat kendala dalam penegakan hukum karena sifat teknologi yang anonim. Selain itu, hasil penelitian menekankan bahwa regulasi yang ada saat ini belum secara spesifik menyebutkan terminologi *deepfake*,

sehingga hakim cenderung menggunakan penafsiran ekstensif dalam menerapkan pasal-pasal kesusilaan untuk menjerat pelaku di ruang siber digital yang dinamis.

b. Letak Perbedaan

Perbedaan mendalam dengan penelitian penulis terletak pada fokus analisis instrumen teknologi yang digunakan. Penulis secara spesifik mengkaji aspek Artificial Intelligence (AI) sebagai motor utama *Deepfake* yang memiliki karakter otonom, sehingga analisis pertanggungjawaban pidananya tidak hanya berhenti pada pasal konvensional, tetapi juga menggali bagaimana hukum pidana beradaptasi terhadap integrasi AI dalam kejahatan siber. Penulis juga memperluas kajian pada potensi kekosongan hukum (*legal vacuum*) yang muncul akibat teknologi AI yang belum diatur secara eksplisit dalam UU ITE maupun UU Pornografi

2. Penelitian oleh Izil Hidayat Putra, dengan Judul penelitian Perlindungan Hukum Terhadap Korban Penyalahgunaan Artificial Intelligence (AI) Berupa Deepfake Pornografi Menurut Peraturan Perundang-Undangan, pada tahun 2023

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menyatakan bahwa perlindungan korban belum optimal karena regulasi saat ini lebih fokus pada penghukuman pelaku daripada pemulihan hak korban. Penelitian ini juga menggarisbawahi urgensi adanya standar perlakuan terhadap

kemampuan AI dalam sistem hukum Indonesia guna menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan perlindungan hak asasi manusia, khususnya hak privasi yang sering kali dilanggar melalui rekayasa citra digital yang merusak reputasi individu secara permanen di dunia maya.

b. Letak Perbedaan

Penelitian Izil Hidayat Putra lebih bersifat kebijakan hukum secara umum (*legal policy*) dalam menghadapi tren AI di masa depan. Perbedaan signifikan dengan penelitian penulis terletak pada metode dan kedalaman analisis hukum normatifnya. Penulis tidak hanya menyarankan adanya standar kebijakan, tetapi melakukan analisis kasus nyata (seperti Putusan Nomor 265/Pid.Sus/2024/PN Gsk) untuk menguji efektivitas penerapan UU ITE saat ini dalam menjerat pelaku *deepfake*. Selain itu, penulis secara spesifik mengkaji kemungkinan perluasan pertanggungjawaban pidana tidak hanya bagi individu pelaku, tetapi juga menyentuh aspek pertanggungjawaban platform digital yang menyediakan sarana penyebaran konten AI tersebut.

3. Penelitian oleh Indah Rohmawati, Amir Junaidi, dan Ariy Khaerudin, dengan Judul penelitian Urgensi Regulasi Penyalahgunaan Deepfake Sebagai Perlindungan Hukum Korban Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), pada tahun 2024.

a. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa penyalahgunaan *deepfake* dapat dijerat dengan Pasal 35 UU ITE terkait manipulasi data

seolah-olah otentik. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa tantangan utama terletak pada pembuktian unsur manipulasi di persidangan, di mana ahli digital forensik memegang peranan kunci untuk membuktikan bahwa suatu konten adalah hasil rekayasa kecerdasan buatan, sehingga kepastian hukum dapat tercapai bagi korban maupun pelaku yang diproses melalui sistem peradilan pidana Indonesia.

b. Letak Perbedaan

Penelitian Indah Rohmawati dkk. menggunakan perspektif perlindungan korban dan menitikberatkan pada aspek hak asasi manusia serta dampak sosial bagi perempuan sebagai kelompok rentan KBGO. Letak perbedaannya dengan penelitian penulis adalah pada sudut pandang hukum yang digunakan. Sementara penelitian terdahulu berfokus pada sisi *victimologi* dan perlindungan hak korban, penelitian penulis berfokus pada sisi dogmatik hukum pidana, yaitu mengenai mekanisme "Pertanggungjawaban Pidana". Penulis menganalisis syarat-syarat pembedaan terhadap pelaku berdasarkan doktrin *mens rea* (niat jahat) dalam konteks penggunaan algoritma AI, serta mencari formula pertanggungjawaban yang paling tepat bagi pelaku di Indonesia.

F. Batasan Konsep

1. Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk mekanisme untuk menentukan apakah seorang terdakwa atau pelaku dapat diminta

pertanggungjawaban atas suatu tindak pidana yang telah terjadi. Hal ini didasarkan pada asas "tiada pidana tanpa kesalahan" (geen straf tanpa schuld), di mana pelaku harus memiliki kemampuan bertanggung jawab, adanya hubungan batin antara pelaku dengan perbuatannya (kesengajaan atau kealpaan), serta tidak adanya alasan pemaaf.¹⁰

2. Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

Artificial Intelligence (AI) merupakan teknologi yang dirancang untuk meniru kecerdasan manusia dalam melakukan tugas-tugas tertentu, seperti pengenalan suara, pengolahan bahasa alami, dan pengenalan gambar. Dalam konteks penelitian ini, AI menjadi instrumen utama yang digunakan pelaku untuk memproses data visual secara otomatis guna menciptakan konten manipulatif.¹¹

3. Teknologi Deepfake

Deepfake adalah hasil rekayasa visual atau audio menggunakan algoritma deep learning dari AI yang memungkinkan penggantian wajah seseorang dengan wajah orang lain dalam sebuah gambar atau video. Teknologi ini menciptakan konten yang sangat realistis sehingga individu dalam video tersebut seolah-olah melakukan atau mengucapkan sesuatu yang sebenarnya tidak pernah mereka lakukan.¹²

¹⁰ Roeslan Saleh, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*, 1983, hlm. 75.

¹¹ Theguh Saumantri., *Etika pada Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) di Generasi Z*, 2024, hlm. 3.

¹² Adnashon Aqila Respati dkk., *"Analisis Aturan Deepfake,"* 2024, hlm. 5.

4. Tindak Pidana Pornografi

Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lain melalui berbagai bentuk media komunikasi yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat. Dalam skripsi ini, fokus dititikberatkan pada pornografi non-konsensual yang dihasilkan melalui manipulasi digital.¹³

5. Kejahatan Siber (*Cybercrime*)

Kejahatan siber adalah segala bentuk aktivitas ilegal yang dilakukan dengan menggunakan media internet, jaringan komputer, dan alat elektronik lainnya sebagai sarana atau sasaran kejahatan. Penyalahgunaan deepfake dikategorikan sebagai fenomena kejahatan siber kontemporer karena sifatnya yang melintasi batas ruang dan waktu serta sulit diidentifikasi pelakunya secara fisik.¹⁴

¹³ Amany Lubis dkk., *Ketahanan Keluarga dalam Perspektif Islam*, 2018, hlm. 118.

¹⁴ Andreas Agung, Hafrida, dan Erwin, "*Pencegahan Kejahatan Terhadap Cybercrime*," 2022, hlm. 213.

6. Kekerasan Berbasis Gender *Online* (KBGO)

KBGO adalah tindakan kekerasan yang difasilitasi teknologi yang menargetkan seseorang berdasarkan gender atau seksualitasnya. Penyebaran konten deepfake pornografi termasuk dalam kategori KBGO yang sangat berbahaya karena seringkali digunakan untuk mengancam, mengintimidasi, atau menghancurkan reputasi korban yang mayoritas adalah perempuan.¹⁵

7. Kekosongan Hukum (*Legal Vacuum*)

Kekosongan hukum adalah suatu kondisi di mana tidak terdapat peraturan perundang-undangan yang secara spesifik dan eksplisit mengatur suatu fenomena atau perbuatan tertentu di masyarakat. Dalam penelitian ini, kekosongan hukum merujuk pada belum adanya regulasi di Indonesia yang mengatur khusus mengenai aspek teknis AI dan atribusi pertanggungjawaban pidana bagi pencipta aplikasi penyedia fitur.¹⁶

¹⁵ Khansa Farinda Khalishah dkk., "*Perlindungan Hukum Terhadap Perempuan Korban Deepfake*," 2024, hlm. 2.

¹⁶ Izil Hidayat Putra, 2023, hlm. 115.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian hukum yang digunakan adalah jenis penelitian hukum normatif. Menurut Muhaimini, penelitian hukum normatif yakni penelitian yang dilakukan dengan meneliti dan mengkaji tentang hukum sebagai norma, aturan, asas hukum, prinsip hukum, doktrin¹⁰ hukum, teori hukum, dan keputusan lainnya untuk menjawab permasalahan. Penelitian ini dimaksudkan untuk berfokus pada parameter penentuan nominal ganti rugi korban salah tangkap.

2. Data

Data yang digunakan adalah data sekunder yang terdiri atas bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder:

a. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan yang tersusun secara sistematis yaitu sesuai tata aturan peraturan perundang-undangan dan kronologis sesuai urutan waktu diantaranya, yakni :

- 1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru), khususnya terkait tindak pidana kesusilaan dan ketentuan mengenai korporasi sebagai subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban dalam kejahatan berbasis teknologi.
- 2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang

Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya Pasal 27 ayat (1) mengenai penyebaran konten melanggar kesusilaan dan Pasal 35 mengenai manipulasi informasi elektronik (penciptaan informasi seolah-olah otentik).

- 3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, yang mengatur larangan memproduksi, memperbanyak, dan menyebarluaskan konten pornografi, serta perlindungan bagi pihak yang dijadikan objek dalam konten tersebut.
- 4) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP), yang relevan karena pembuatan deepfake sering kali melibatkan pemrosesan dan penggunaan data pribadi (wajah/citra seseorang) tanpa persetujuan korban.
- 5) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), khususnya Pasal 14 mengenai Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KSBE) yang mencakup tindakan merekam atau mengunggah konten bermuatan seksual tanpa kehendak korban.

- 6) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, yang mengatur larangan memproduksi, memperbanyak, dan menyebarluaskan konten pornografi, serta perlindungan bagi pihak yang dijadikan objek dalam konten tersebut.
- 7) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP), yang relevan karena pembuatan deepfake sering kali melibatkan pemrosesan dan penggunaan data pribadi (wajah/citra seseorang) tanpa persetujuan korban.
- 8) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS), khususnya Pasal 14 mengenai Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik (KSBE) yang mencakup tindakan merekam atau mengunggah konten bermuatan seksual tanpa kehendak korban.
- 9) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), Pasal 95 mengenai hak korban untuk menuntut ganti kerugian dan rehabilitasi

10) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, terkait tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik (platform digital) dalam melakukan pemutusan akses terhadap konten ilegal.

11) Peraturan Pemerintah Nomor 92 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1983 tentang Pelaksanaan Kitab Undang- Undang Hukum Acara Pidana, khususnya Pasal 9 ayat (1) mengenai besaran nilai ganti kerugian bagi korban.

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder adalah pendapat hukum dan pendapat bukan hukum yang diperoleh dari buku atau literatur, jurnal hukum, internet, hasil penelitian terkait nominal ganti rugi korban salah tangkap berdasarkan teori keadilan. Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Buku-buku hukum
- 2) Pendapat para ahli yang termuat dalam media tertulis
- 3) Artikel dan surat kabar yang memuat tentang masalah korban salah tangkap
- 4) Laporan hasil penelitian
- 5) Jurnal hukum pidana

6) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan adalah serangkaian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengelola bahan penelitian. Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mempelajari dan mengkaji bahan hukum primer yang terdiri dari Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) dan Peraturan Pemerintah Nomor 92 Tahun 2015 Tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1983 Tentang Pelaksanaan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana dan bahan hukum sekunder yang berupa pendapat hukum dan pendapat bukan hukum yang diperoleh dari buku, hasil penelitian, jurnal hukum, internet yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi dasar penelitian.

3. Analisis Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif dalam penelitian hukum digunakan untuk memahami makna, nilai, dan norma hukum yang berlaku dalam masyarakat dengan menekankan pada aspek interpretatif dan kontekstual terhadap gejala hukum yang diteliti.

4. Proses Berpikir

Proses berpikir yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan proses berpikir deduktif yaitu bertolak dari proposisi umum yang kebenarannya telah diketahui berupa peraturan perundang- undangan dan berakhir pada kesimpulan yang bersifat khusus berdasarkan hasil penelitian berkaitan dengan penentuan nominal ganti rugi korban salah tangkap.

