

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang saat ini sedang mendapatkan perhatian besar adalah *deepfake*. *Deepfake* adalah teknologi yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk membuat video atau gambar palsu yang sangat realistis dengan menggantikan wajah atau suara seseorang dengan wajah atau suara orang lain.¹ Meskipun teknologi ini memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai aplikasi yang bermanfaat, seperti dalam industri film dan media, namun juga menimbulkan kekhawatiran besar terkait privasi dan keamanan.

Di Indonesia, kasus-kasus penyalahgunaan *deepfake* semakin meningkat dan menimbulkan ancaman serius terhadap individu dan masyarakat. *Deepfake* dapat digunakan untuk menyebarkan informasi palsu, mencemarkan nama baik, memeras, dan bahkan untuk tujuan politik. Salah satu contoh nyata adalah penyebaran video *deepfake* yang digunakan untuk tindakan *revenge porn*.² *Revenge porn* adalah tindakan distribusi atau penyebaran konten intim atau pornografi seseorang tanpa persetujuan mereka, biasanya dengan tujuan untuk memermalukan, menghancurkan reputasi, atau memeras korban. Konten ini seringkali dibagikan oleh mantan pasangan atau seseorang yang memiliki akses ke

¹ Wibowo, A., Wangsajaya, Y., & Surahmat, A. (2023). *Pemolisian Digital dengan Artificial Intelligence*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.

² Rachmaria, L., & Susanto, A. (2024). POTENSI KEKERASAN GENDER BERBASIS ONLINE PADA PENYALAHGUNAAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN BAGI PEREMPUAN DI MEDIA. *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 2(2), 91-104.

gambar atau video intim korban. Kasus revenge porn bisa melibatkan gambar atau video asli yang diambil dengan atau tanpa persetujuan korban, tetapi disebarluaskan tanpa persetujuan mereka. dengan cara menggunakan fitur *face swap* pada deep fake pada wajah korban pelaku deep fake bisa mengeksploitasi korban dan pelaku akan melakukan black mailing untuk mengintimidasi atau menjerumuskan korban.³

Bukan hanya itu Akhir akhir ini video deep fake sering tersebar di media social orang orang menggunakan deep fake dalam berbagai hal mulai dari hal positif sampai negative, salah satu dampak positif memudahkan konten kreator dalam membuat konten. Dampak negative deep fake ini antara lain : untuk mempromosikan judi online, membuat video yang mengandung missinformasi atau hoax di masyarakat.⁴ Dan dapat menyebabkan keresahan, serta kepanikan serta memecah belah masyarakat. membuat konten pornografi menggunakan foto orang-orang terkenal atau individu.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Smith dalam jurnal "Regulating Deep Fake Technology: A Comparative Analysis", regulasi hukum yang efektif harus mampu mengidentifikasi dan menindak pelaku penyebaran misinformasi dengan cepat dan tepat. Selain itu, regulasi hukum juga harus dapat memberikan sanksi yang tegas bagi pelaku penyebaran misinformasi untuk mencegah penyebaran konten deep fake yang merugikan.⁵

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Johnson dalam jurnal "The Role of Legal Regulation in Combating Deep Fake Technology" menunjukkan bahwa

³ Ibid.

⁴ Deepfake dalam Promosi Judi Online: Ancaman Nyata bagi Industri Kreatif dan Content Creator. <https://vida.id/id/blog/deepfake-dalam-promosi-judi-online>.

⁵ Smith, Brian Cantwell. *The promise of artificial intelligence: reckoning and judgment*. Mit Press, 2019.

kerjasama antara pemerintah, lembaga penegak hukum, dan platform media sosial sangat diperlukan dalam mengatasi penyebaran misinformasi melalui konten deep fake. Regulasi hukum yang komprehensif dan berkelanjutan juga harus didukung oleh kesadaran masyarakat akan pentingnya literasi digital dan kehati-hatian dalam menyebarkan informasi.⁶

Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang peran regulasi hukum dalam mengatasi penyebaran misinformasi melalui konten deep fake di media sosial, khususnya dalam konteks Indonesia, sangat penting untuk dilakukan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menyusun regulasi hukum yang efektif dan berkelanjutan untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif penyebaran misinformasi melalui konten deep fake.

Deepfake telah menjadi bagian tak terhindarkan dari lanskap media. Di era zaman modern ini, teknologi semakin berkembang pesat. Manusia melakukan pengembangan teknologi untuk mempermudah pekerjaan mereka. Kecerdasan Buatan atau Artificial Intelligence (AI) merupakan salah satu inovasi dari perkembangan teknologi beberapa tahun terakhir. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, AI memungkinkan mesin untuk belajar dari data, mengidentifikasi pola, dan membuat keputusan dengan sedikit atau tanpa campur tangan manusia. Ini membawa manfaat besar dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, transportasi, pendidikan, dan lainnya. Namun, ada juga potensi risiko dan bahaya yang terkait dengan kemajuan AI.

⁶ DIAKOPOULOS, Nicholas; JOHNSON, Deborah. Anticipating and addressing the ethical implications of deepfakes in the context of elections. *New media & society*, 2021, 23.7: 2072-2098.

Salah satu kekhawatiran utama adalah tentang dampaknya terhadap lapangan pekerjaan. Seiring dengan kemampuannya untuk otomatisasi tugas-tugas yang rutin, *AI* dapat menggantikan pekerja manusia dalam beberapa pekerjaan, mengakibatkan pengangguran struktural dan ketidaksetaraan ekonomi. Selain itu, ada juga kekhawatiran tentang privasi dan keamanan data. Dengan kemampuannya untuk menganalisis dan menginterpretasikan data besar-besaran, *AI* dapat mengumpulkan informasi pribadi yang sensitif dan memicu pelanggaran privasi. Ini meningkatkan risiko penyalahgunaan data oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, seperti peretas atau entitas yang tidak sah. Selanjutnya, keputusan yang diambil oleh sistem *AI* tidak selalu transparan atau dapat diprediksi. Hal ini menyulitkan untuk memahami bagaimana dan mengapa *AI* membuat keputusan tertentu, yang dapat menimbulkan kekhawatiran tentang keadilan, etika, dan akuntabilitas dalam penggunaan teknologi ini.

Kemajuan teknologi berimplikasi pada suatu kejahatan yang juga semakin berkembang. Kejahatan-kejahatan tradisional kini bertransformasi menjadi kejahatan di dunia maya (*cybercrime*) dengan menggunakan media internet dan alat-alat elektronik lainnya.⁷ Salah satu permasalahan yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi informasi melalui jaringan internet adalah beragamnya situs yang menampilkan adegan pornografi. Seolah-olah sekarang ini, sulit sekali memproteksi jaringan internet dari serbuan pebisnis hiburan yang menjual pornografi.⁸ Internet memberikan peluang bagi pelaku-pelaku kejahatan di dunia

⁷ RAODIA, Raodia. Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Terjadinya Kejahatan Mayantara (Cybercrime). *Jurisprudentie: Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Syariah Dan Hukum*, 2019, 6.2: 230-239.

⁸ Wahid, A., & Labib, M. (2005). *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Jakarta: PT. Refika Aditama.

maya untuk melakukan kejahatan dengan lebih rapi, tersembunyi, terorganisasi serta dapat menembus ruang dan waktu dengan jangkauan yang sangat luas (Bunga 2019). Berbagai macam kemajuan yang dimiliki teknologi smartphone yang dapat mengakses cepat di dunia maya (internet) ini, secara perlahan namun pasti telah mengubah perilaku baik perorangan maupun masyarakat pada saat ini.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (borderless) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya masyarakat secara signifikan yang berlangsung dengan cepat. Selain itu, dengan perkembangan arus informasi dan teknologi hari ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi yang baik/positif bagi masyarakat, juga pada sisi yang lain memberikan dampak-dampak negatif. Dampak negatif dapat timbul ketika terjadi kesalahan yang ditimbulkan oleh piranti komputer yang akan mengakibatkan kerugian besar bagi pengguna atau pihak-pihak yang berkepentingan. Kesalahan yang disengaja tersebut mengarah kepada penyalahgunaan komputer, sehingga berpotensi untuk menggunakan media komputer dan internet untuk melakukan berbagai aksi kejahatan.⁹ Salah satunya yaitu adanya kejahatan melalui penyalahgunaan artificial intelligence (AI) berupa deepfake.

Deepfake merupakan teknik untuk membuat sintesis citra manusia berdasarkan kecerdasan buatan, dimana sebuah gambar atau video bisa digabungkan dengan metode tertentu sehingga hasilnya nampak terlihat nyata.¹⁰ Deepfake merupakan salah satu jenis teknologi yang tergolong baru dimana

⁹ ANTONI, Antoni. Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) Dalam Simak Online. *Nurani: Jurnal Kajian Syari'ah dan Masyarakat*, 2017, 17.2: 261-274.

¹⁰ Novyanti, Heny; Astuti, Pudji. Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake Ditinjau Dari Hukum Pidana. *Novum: Jurnal Hukum*, 2021, 31-40.

aplikasi deepfake dapat diunduh secara gratis. Deepfake adalah hasil dari kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI). Siapapun dapat mengakses aplikasi deepfake serta membuat video atau gambar editan sesuai dengan yang diinginkan. Tujuan awal dari penggunaan Deepfake yaitu untuk hiburan di TV maupun media sosial. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, teknologi tersebut digunakan sebagai alat untuk menyesatkan orang dan menyebarkan informasi palsu. Deepfake memiliki potensi untuk mengikis kepercayaan masyarakat, terutama apabila hal tersebut berhubungan dengan orang besar dan ternama. Tidak hanya soal video palsu, reputasi seseorang juga dapat rusak dengan mudah dengan teknologi ini.

Kemungkinan penggunaan *AI* dalam konteks perangkat militer juga merupakan sumber kekhawatiran. Pengembangan sistem senjata otonom yang diberdayakan oleh *AI* dapat mengubah wajah peperangan dan meningkatkan risiko konflik yang lebih destruktif dan tidak terkendali. Dalam menghadapi potensi bahaya ini, penting bagi pemerintah, perusahaan, dan masyarakat untuk mengambil langkah-langkah untuk memastikan pengembangan dan penggunaan *AI* yang bertanggung jawab dan etis. Hal ini termasuk mengembangkan regulasi yang memadai untuk melindungi privasi dan keamanan data, memperhatikan dampak sosial dan ekonomi dari otomatisasi, serta memastikan transparansi dan akuntabilitas dalam penggunaan sistem *AI*. Dengan mengambil langkah-langkah ini, kita dapat mengoptimalkan manfaat dari kemajuan *AI* sambil meminimalkan risiko dan bahaya yang terkait. Ini akan membantu kita menuju masa depan yang lebih terarah dan berkelanjutan dalam mengadopsi teknologi *AI*.

Deepfake menggabungkan kecerdasan buatan dengan teknik pemrosesan gambar dan suara yang canggih untuk membuat video dan audio yang sangat realistis yang tampaknya dibuat oleh orang yang sebenarnya tidak ada dalam rekaman tersebut. Awalnya, *deepfake* muncul sebagai hiburan atau eksperimen teknis, tetapi seiring waktu, potensinya untuk disalahgunakan semakin jelas.

Tanpa regulasi yang memadai, *deepfake* memiliki potensi untuk menyebabkan kerusakan serius pada masyarakat dan institusi. Berikut adalah beberapa bahaya utama yang mungkin timbul jika pemerintah tidak memberikan regulasi yang tepat terhadap teknologi ini:

1. Pencemaran Nama Baik dan Penipuan : *Deepfake* bisa digunakan untuk menciptakan rekaman video atau audio yang tampaknya dibuat oleh seseorang, yang kemudian dapat disebarluaskan secara luas untuk merusak reputasi atau memalsukan identitas. Ini bisa mengakibatkan kerugian finansial dan kerusakan psikologis yang serius bagi individu yang menjadi korban.
2. Ketidakstabilan Sosial dan Politik : *Deepfake* memiliki potensi untuk menggoyangkan fondasi demokrasi dengan menyebarkan informasi palsu atau menggambarkan pemimpin politik dalam situasi yang memalukan atau kontroversial. Hal ini dapat memicu ketidakstabilan sosial dan politik, serta menimbulkan kebingungan di antara masyarakat.
3. Ketidakpercayaan Terhadap Media dan Institusi : Penyebaran *deepfake* yang luas dapat menghancurkan kepercayaan publik terhadap media dan institusi resmi. Jika masyarakat kehilangan kepercayaan pada kredibilitas

informasi yang mereka terima, hal ini dapat mengganggu fungsi masyarakat yang demokratis.

4. Kejahatan Seksual dan Eksploitasi : *Deepfake* juga bisa digunakan untuk membuat konten pornografi palsu yang melibatkan wajah orang-orang tanpa izin mereka. Ini merupakan bentuk eksploitasi seksual yang serius dan dapat memberikan dampak psikologis yang traumatis bagi korban.

Pada era digital ini muncul teknologi yang disebut kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) adalah teknologi yang berbentuk mesin yang dapat menirukan perilaku manusia serta dikembangkan dengan pengetahuan berpikir manusia dan dapat melakukan prosedur berpikir manusia (Naiman, F. 2018). Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* merupakan salah satu inovasi dari perkembangan teknologi beberapa tahun terakhir. Perkembangan *AI* yang pesat membawa banyak manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia, seperti memudahkan penggunanya dalam mencari informasi yang diinginkan, membantu manusia dalam melakukan pekerjaan, hiburan, dan sebagainya. Namun, di sisi lain, *AI* juga menimbulkan kekhawatiran tentang bahayanya.

Penggunaan teknologi deepfake dalam film "Fast and Furious" terjadi pada produksi "Fast Furious 7" film ketujuh dalam seri yang dirilis pada tahun 2015. Produksi film ini menghadapi tantangan besar setelah kematian tragis salah satu pemeran utamanya, Paul Walker, pada November 2013 akibat kecelakaan mobil. Pada saat kematiannya, Walker belum menyelesaikan pengambilan gambar untuk sejumlah adegan kunci, sehingga tim produksi harus mencari cara untuk menyelesaikan film tanpa mengurangi peran penting karakter yang ia perankan,

Brian O'Conner. Untuk menyelesaikan film, Universal Pictures memutuskan menggunakan kombinasi teknologi CGI (Computer-Generated Imagery) dan deepfake untuk menghidupkan kembali sosok Paul Walker di layar. Deepfake digunakan untuk memadukan wajah Walker dengan tubuh saudara-saudaranya, Cody dan Caleb Walker, yang berdiri sebagai stand-in untuk menyelesaikan adegan-adegan tersebut. Dengan memanfaatkan rekaman lama Paul Walker, teknologi deepfake memungkinkan penciptaan gambar wajah yang sangat mirip dengan almarhum aktor, yang kemudian dipasang pada tubuh saudara-saudaranya. Proses ini melibatkan penggunaan algoritma deep learning yang mempelajari fitur wajah Paul Walker dari berbagai sudut dan kondisi pencahayaan, sehingga menghasilkan gambar wajah yang sangat realistis. Hal ini memungkinkan tim produksi untuk menampilkan Paul Walker di layar dengan cara yang sangat mendekati kenyataan, meskipun secara teknis ia sudah tidak ada. Keberhasilan penggunaan deepfake dalam "Furious 7" sangat mengesankan, terutama karena hasil akhirnya sulit dibedakan dari rekaman asli. Penggunaan teknologi ini tidak hanya membantu menyelesaikan film, tetapi juga memberikan penghormatan yang layak kepada Paul Walker dengan menyelesaikan perjalanan karakternya di franchise "Fast and Furious" secara bermartabat. Namun, meskipun penerapannya dalam film ini sangat positif, keberhasilan deepfake juga memunculkan kekhawatiran tentang potensi penyalahgunaan teknologi ini di luar industri hiburan.



Gambar 1. Paul Walker dari *Ending Scene* dari film “*Fast and Furious*”

Dilansir dari Kompas TV, karakter Bryan yang diperani oleh Paul Walker diganti perannya oleh aktor lain dikarenakan Paul telah meninggal dunia sebelum proses syuting berakhir. Namun pada saat itu, teknologi *deepfake AI* masih belum banyak diketahui oleh masyarakat luas.

Teknologi *deepfake* mulai dikenal di Indonesia sekitar akhir tahun 2017 hingga awal 2018. Pada awalnya, istilah "deepfake" belum terlalu dikenal oleh masyarakat umum, namun mulai mendapat perhatian setelah beberapa video *deepfake* yang mengubah wajah tokoh publik menjadi viral di media sosial. Awalnya, penggunaan *deepfake* di Indonesia lebih banyak berupa konten hiburan atau parodi, di mana wajah selebriti atau tokoh politik digantikan dengan wajah orang lain dalam konteks yang lucu atau menghibur. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin mudahnya akses terhadap alat-alat *deepfake*, mulai muncul kekhawatiran tentang potensi penyalahgunaan teknologi ini, terutama untuk tujuan yang tidak etis seperti penyebaran hoaks, pencemaran

nama baik, atau manipulasi politik. Kasus pertama yang memicu perhatian besar di Indonesia adalah penyebaran video deepfake yang menampilkan tokoh-tokoh politik atau pejabat publik dalam konteks yang tidak sesuai dengan kenyataan. Misalnya, ada video-video yang memalsukan pidato atau pernyataan yang tidak pernah disampaikan oleh tokoh tersebut. Hal ini menimbulkan kekhawatiran karena deepfake bisa digunakan untuk memanipulasi opini publik atau menciptakan disinformasi. Dengan semakin meningkatnya kesadaran akan bahaya deepfake, pemerintah dan masyarakat Indonesia mulai lebih waspada terhadap dampak negatif dari teknologi ini. Beberapa inisiatif pun dilakukan untuk mengedukasi publik tentang cara mengenali dan menghindari konten deepfake, serta upaya hukum untuk menangani penyalahgunaan teknologi ini. Namun, tantangan tetap ada, mengingat teknologi deepfake terus berkembang dan semakin sulit dibedakan dari konten asli. Contohnya saja pada Januari 2024 lalu, beredar video yang di dalamnya terdapat seorang wartawan terkenal bernama Najwa Shihab, public figure Raffi Ahmad, dan *content creator* Atta Halilintar yang di mana mereka mempromosikan situs judi *online* (judol).



Gambar 2. Najwa Shihab, Raffi Ahmad, dan Atta Halilintar mempromosikan judi online¹¹

Pada tahun 2023, media sosial di Indonesia dihebohkan dengan beredarnya video deepfake yang menampilkan beberapa selebriti terkenal, seperti Raffi Ahmad, Najwa Shihab, dan Atta Halilintar, seolah-olah mereka sedang mempromosikan situs judi online. Video-video ini berhasil menarik perhatian publik karena menampilkan wajah dan suara mereka dengan sangat meyakinkan, meskipun mereka tidak pernah melakukan promosi tersebut. Video deepfake ini sengaja dibuat untuk menyebarkan informasi palsu dengan memanfaatkan popularitas para selebriti tersebut. Dalam video yang tersebar, wajah Raffi Ahmad, Najwa Shihab, dan Atta Halilintar dipalsukan sehingga tampak seolah-olah mereka mendukung atau mempromosikan situs perjudian. Padahal, mereka tidak terlibat sama sekali dalam kegiatan tersebut, dan video tersebut sepenuhnya merupakan hasil manipulasi digital menggunakan teknologi deepfake. Kejadian ini memicu reaksi keras dari para korban yang ditampilkan dalam video palsu tersebut. Mereka dengan tegas membantah keterlibatan dalam promosi perjudian dan menekankan bahwa video tersebut adalah hoaks. Para selebriti ini juga mengambil langkah hukum untuk melindungi reputasi mereka dan melawan penyebaran konten palsu tersebut. Kasus ini menyoroti risiko yang sangat nyata dari teknologi deepfake di Indonesia, di mana manipulasi digital bisa digunakan untuk merusak reputasi, menyebarkan hoaks, dan memicu kebingungan publik. Selain itu, insiden ini juga menjadi peringatan bagi masyarakat untuk lebih kritis

¹¹ CNN Indonesia. (2024). <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240116154203-192-1050246/waspada-hoaks-iklan-judi-online-najwa-shihab-raffi-atta-pakai-ai>.

terhadap informasi yang beredar di media sosial dan untuk selalu memverifikasi kebenarannya sebelum mempercayai atau membagikannya.

Bukan hanya itu saja, Kasus deepfake yang melibatkan Mark Zuckerberg menjadi salah satu contoh penting bagaimana teknologi ini dapat digunakan untuk menyebarkan disinformasi. sebuah video manipulatif yang menampilkan CEO Facebook, Mark Zuckerberg, beredar di Instagram dan menjadi viral. Dalam video tersebut, Zuckerberg tampak mengatakan bahwa ia mengontrol semua data di Facebook dan memiliki kekuasaan penuh atas informasi yang ada di platform tersebut. Namun, video tersebut ternyata adalah hasil manipulasi digital menggunakan teknologi deepfake.

Video ini dibuat dengan menggunakan rekaman asli dari tahun 2017 ketika Zuckerberg berbicara tentang intervensi Rusia dalam pemilihan presiden AS. Namun, kata-kata dalam video itu diubah sehingga menciptakan kesan bahwa Zuckerberg sedang berbicara tentang kekuasaannya atas data pengguna Facebook. Video ini dibuat oleh seniman Bill Posters dan Daniel Howe sebagai bagian dari proyek seni yang disebut "Spectre." Proyek ini bertujuan untuk menyoroti bahaya teknologi deepfake dan potensi penyalahgunaannya dalam dunia digital.

Kejadian ini menunjukkan betapa teknologi deepfake bisa digunakan untuk menyesatkan publik dan menyebarkan informasi palsu. Meskipun video ini bersifat satir dan bertujuan untuk memicu diskusi tentang etika penggunaan data dan kekuasaan teknologi, insiden ini tetap memperlihatkan potensi ancaman yang lebih luas dari teknologi deepfake, terutama dalam konteks politik dan sosial.

Kasus ini juga mendorong Facebook dan platform media sosial lainnya

untuk memperkuat kebijakan mereka dalam menangani konten deepfake dan mengembangkan teknologi untuk mendeteksi video-video manipulatif tersebut.



Gambar 3. CEO *Facebook* Mark Zuckerberg berbicara ia mengontrol semua data di *Facebook*

Selain Zuckerberg, Salah satu video deepfake yang sangat viral yang melibatkan Donald Trump terjadi pada awal tahun 2018. Video tersebut menampilkan Trump dalam sebuah skenario yang sepenuhnya tidak nyata: Trump sedang memberikan pidato yang menyesatkan tentang berbagai topik, termasuk kebijakan dan pernyataan yang tidak pernah dia buat dalam kenyataan.

Video ini dibuat oleh seniman digital Bill Posters dan Daniel Howe dalam proyek seni mereka yang disebut "Spectre." Dalam proyek ini, mereka memanipulasi rekaman asli Donald Trump menggunakan teknologi deepfake untuk menciptakan video yang tampaknya sangat realistis, di mana Trump berbicara dengan cara yang sangat berbeda dari biasanya. Video ini dimaksudkan untuk menyoroti potensi bahaya dari deepfake dan bagaimana teknologi tersebut bisa digunakan untuk menipu publik.

Video deepfake ini menarik perhatian luas karena kemiripannya yang

sangat dekat dengan aslinya, memperlihatkan betapa canggihnya teknologi deepfake dapat menipu orang dan menyebarkan informasi palsu. Meskipun video ini adalah karya seni dan bukan bagian dari upaya disinformasi yang serius, ia memperlihatkan risiko nyata dari teknologi ini jika digunakan untuk tujuan yang kurang etis.

Peristiwa ini menimbulkan kekhawatiran tentang dampak deepfake dalam konteks politik dan media sosial, di mana manipulasi gambar dan suara bisa digunakan untuk memanipulasi opini publik dan menciptakan kebingungan. Hal ini juga menekankan pentingnya pengembangan alat deteksi dan kebijakan untuk menangani konten deepfake serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang potensi bahaya dari teknologi ini.



Gambar 4. *Deepfake* Donald Trump

Kasus lainnya juga terdapat pada video yang beredar pada bulan Oktober 2023 lalu yang di dalamnya terdapat Jokowi berpidato menggunakan bahasa Mandarin yang begitu fasih. Namun video tersebut merupakan hasil rekayasa dari teknologi *deepfake AI* juga. Jika ditelusuri lebih lanjut, video tersebut merupakan video yang ada di *channel YouTube*: The US-Indonesia Society (USINDO) pada

tanggal 13 November 2015 lalu. Video tersebut telah diubah sedemikian rupa yang diduga memanfaatkan teknologi *deepfake AI*.



Gambar 5. Presiden Republik Indonesia Joko Widodo berbahasa mandarin



Gambar 6. Presiden Republik Indonesia Suharto yang di hidup kan kembali menggunakan AI.

Video deepfake yang melibatkan Soeharto, mantan Presiden Indonesia, muncul pada tahun 2020 dan menarik perhatian karena menggambarkan

manipulasi sejarah yang sangat sensitif. Dalam video tersebut, Soeharto tampak berbicara tentang peristiwa sejarah dan isu-isu politik yang tidak sesuai dengan kenyataan. Video ini adalah hasil dari teknologi deepfake yang mengubah rekaman lama Soeharto untuk membuatnya tampak seolah-olah ia memberikan komentar atau pernyataan yang belum pernah ia buat. Teknologi ini memungkinkan pembuat video untuk mengubah ekspresi wajah dan suara Soeharto sehingga tampak seperti dia mengatakan hal-hal baru. Kejadian ini menimbulkan kekhawatiran karena Soeharto adalah tokoh sejarah yang sangat berpengaruh di Indonesia, dan manipulasi seperti ini bisa berdampak pada persepsi publik tentang sejarah dan politik. Video tersebut memicu reaksi dari berbagai pihak, termasuk pemerintah dan masyarakat, yang menekankan pentingnya kewaspadaan terhadap penyebaran konten deepfake dan dampaknya terhadap reputasi dan informasi sejarah. Kasus ini menyoroti betapa berbahayanya penggunaan teknologi deepfake untuk merusak integritas informasi sejarah dan menciptakan kebingungan publik. Hal ini juga menekankan perlunya upaya yang lebih besar untuk mengedukasi masyarakat tentang cara mengenali dan mengatasi konten deepfake serta untuk mengembangkan teknologi dan kebijakan yang dapat mendeteksi dan menangani penyalahgunaan teknologi ini.

Teknologi ini tidak hanya terbatas pada video, tetapi juga dapat membuat foto-foto dan audio palsu yang meyakinkan. Meskipun teknologi ini menawarkan kemungkinan kreatif yang luas, munculnya *deepfake* juga menimbulkan kekhawatiran serius karena dapat disalahgunakan untuk menyebarkan

misinformasi dan disinformasi diberbagai media sosial. Hal ini menjadi semakin sulit untuk membedakan antara mana yang asli dan palsu. Para pengguna media sosial dihadapkan pada tantangan dalam memilih informasi yang akurat dan terpercaya.

Deepfake sering kali menyebar melalui berbagai platform media sosial karena kemudahan akses dan kecepatan penyebaran informasi di platform tersebut. Beberapa platform sosial media yang sering digunakan untuk menyebarkan deepfake meliputi:

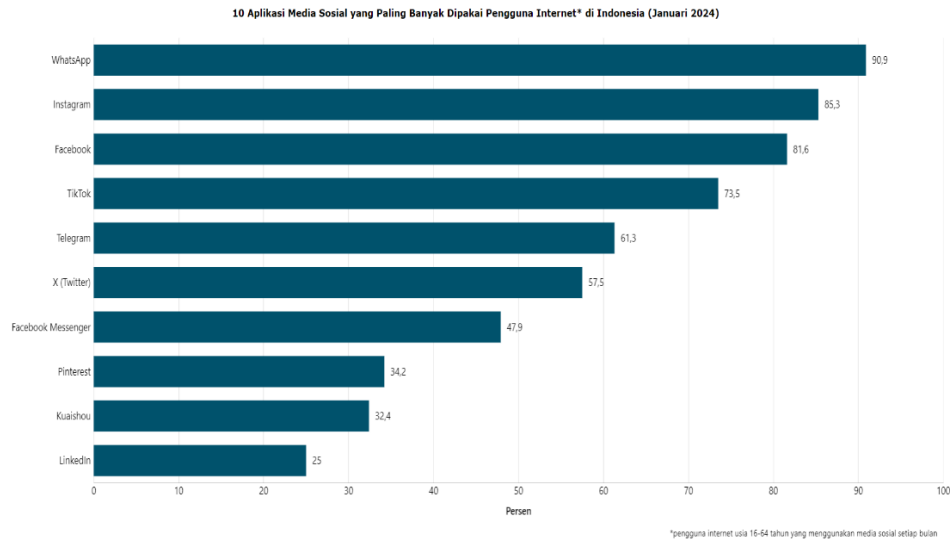
1. **Facebook:** *Sebagai salah satu platform sosial media terbesar di dunia, Facebook sering kali menjadi saluran utama untuk penyebaran konten deepfake. Video deepfake bisa dengan mudah dibagikan dan viral di Facebook melalui postingan pribadi, grup, atau halaman publik. Facebook telah berupaya untuk mengatasi masalah ini dengan meluncurkan alat deteksi deepfake dan bekerja sama dengan peneliti untuk mengidentifikasi dan menghapus konten palsu.*
2. **Instagram:** *Platform berbasis gambar dan video ini juga sering menjadi tempat penyebaran deepfake. Instagram memungkinkan pengguna untuk membagikan video yang bisa dimanipulasi secara digital dengan mudah. Deepfake yang menarik perhatian sering kali dibagikan secara luas melalui fitur Stories atau feed, mempercepat penyebaran informasi yang salah.*
3. **Twitter:** *Di Twitter, deepfake bisa menyebar dengan cepat melalui retweet dan hashtag. Video atau gambar deepfake yang viral bisa mendapat banyak perhatian dan dibagikan oleh pengguna yang tidak selalu*

memverifikasi kebenaran konten tersebut. Twitter juga berusaha untuk mengatasi masalah ini dengan memperkenalkan kebijakan dan alat untuk mendeteksi dan menghapus konten yang menyesatkan.

4. **TikTok:** Platform ini, yang populer di kalangan pengguna muda, juga menjadi tempat penyebaran deepfake. Dengan kemudahan membuat dan membagikan video pendek, TikTok memungkinkan deepfake menyebar dengan cepat, sering kali tanpa disadari oleh pengguna yang menontonnya. TikTok terus berusaha untuk meningkatkan pengawasan dan algoritma untuk mengidentifikasi konten manipulatif.

5. **YouTube:** Sebagai platform video terbesar, YouTube sering kali menjadi tempat di mana video deepfake diunggah dan ditonton. Meskipun YouTube memiliki kebijakan dan teknologi untuk mendeteksi dan menghapus konten yang menyesatkan, video deepfake yang populer bisa tetap berada di platform untuk jangka waktu tertentu sebelum ditemukan dan dihapus.

Penyebaran deepfake di media sosial dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti menyebarkan disinformasi, merusak reputasi individu atau institusi, dan memanipulasi opini publik. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang teknologi deepfake, serta memperkuat upaya deteksi dan regulasi di platform media sosial untuk mengatasi masalah ini secara efektif.



Gambar 6. 10 Aplikasi Media Sosial yang Paling Banyak Dipakai Pengguna Internet Indonesia (Januari 2024)

X pada beberapa bulan dan beberapa tahun terakhir sudah banyak sekali kejahatan dengan menyebarkan misinformasi dan disinformasi dengan *cyberpornography* yang menggunakan teknologi *deepfake AI* di media sosial tersebut.



Gambar 7. Gambar dan video *deepfake* pornografi di media sosial X

Cyberpornography merupakan gabungan kata dari “*cyber*”(siber) yang

berarti sistem komputer dan informasi yang berhubungan dengan internet, dan “*pornography*” (pornografi) yang berarti “penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu birahi”.¹² Cyberpornography merupakan perbuatan atau kegiatan yang dilakukan dengan membuat, memasang, mendistribusikan dan menyebarkan material yang berindikasi pornografi ke media internet.¹³

Deepfake pornography sering sekali digunakan untuk menyebarkan misinformasi dan disinformasi terhadap korban yang bertujuan untuk menjatuhkan korban tersebut. Salah satu kasusnya adalah kasus Nagita Slavina. Dilansir dari Liputan6, CNN dan Idependensia, pada awal tahun 2022 beredar video “memikat hati” Nagita Slavina yang berdurasi 61 detik di internet.



Gambar 8. *Deepfake video “memikat hati” mirip Nagita Slavina*

Video *deepfake* tersebut sempat dilaporkan oleh pihak kepolisian dan

¹² KBBI. <https://kbbi.web.id/>. Diakses pada 1 Juli 2024.

¹³ ABDULLAH, RIZAL, and S. H. JAKA SUSILA. *SANKSI PIDANA BAGI PENYEBAR HOAX BERKONTEN PORNOGRAFI MENURUT HUKUM POSITIF DAN HUKUM PIDANA ISLAM*. Diss. IAIN SURAKARTA, 2020.

setelah diselidiki, ternyata benar bahwa video tersebut adalah hasil dari *deepfake pornography* yang menggunakan wajah Nagita Slavina sebagai targetnya. Munculnya video tersebut telah mencemarkan nama baik dan mengganggu Nagita dan keluarganya.

Seiring berkembangnya *deepfake AI* ini akan membuat penyebaran misinformasi dan disinformasi semakin mudah sehingga para pengguna media sosial X akan semakin tertantang untuk membedakan mana yang merupakan hasil rekayasa dari *deepfake AI* dan mana yang tidak. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas lebih mengenai pengaruh *deepfake AI* dalam menyebarkan misinformasi terhadap para pengguna media sosial.

Dalam hal ini pemerintah perlu mengambil tindakan dalam membuat regulasi baru mengenai penyebaran misinformasi dengan menggunakan teknologi *deep fake AI*, berikut adalah Aspek normatif/ideal dan aspek realitas/ faktual.

Aspek Normatif/Ideal

Das Sollen adalah apa yang seharusnya terjadi atau norma yang diharapkan. Dalam konteks ini, hukum yang ada seharusnya melindungi individu dari penyebaran informasi palsu dan merusak, termasuk melalui teknologi deepfake.

1. **Perlindungan Hukum:** Hukum pidana harus mengatur secara jelas tentang kejahatan yang menggunakan teknologi deepfake, termasuk membuat, menyebarkan, dan memanfaatkan video deepfake untuk tujuan yang merugikan orang lain.
2. **Sanksi Hukum:** Pelaku yang terbukti membuat dan menyebarkan

video deepfake seharusnya dikenakan sanksi yang setimpal, sesuai dengan dampak yang ditimbulkan, baik berupa hukuman penjara, denda, atau sanksi lainnya.

3. Pemulihan Nama Baik: Korban dari tindakan deepfake harus memiliki hak untuk memulihkan reputasinya, termasuk melalui klarifikasi publik dan langkah-langkah hukum terhadap pelaku.
4. Edukasi dan Kesadaran Publik: Pemerintah dan instansi terkait seharusnya aktif mengedukasi masyarakat tentang bahaya dan dampak negatif dari deepfake, serta bagaimana cara mendeteksi dan melaporkan konten semacam itu.

1. Aspek Realitas/Faktual

Das Sein adalah apa yang sebenarnya terjadi dalam realitas. Dalam kasus ini, realitasnya mungkin berbeda dari apa yang diharapkan dalam Das Sollen.

1. Kurangnya Regulasi Spesifik: Meskipun teknologi deepfake semakin berkembang, hukum di banyak negara termasuk Indonesia mungkin belum memiliki regulasi yang spesifik untuk mengatur kasus deepfake. Akibatnya, penegakan hukum bisa menjadi lambat atau tidak efektif.
2. Kesulitan Pembuktian: Dalam kasus ini, pihak berwenang mungkin menghadapi tantangan dalam membuktikan bahwa video tersebut adalah deepfake dan mengidentifikasi pelaku yang sebenarnya berada di balik pembuatan dan penyebaran video tersebut.

3. Kerusakan Reputasi yang Cepat: Terlepas dari apakah video tersebut benar atau tidak, kerusakan reputasi yang dialami oleh korban dapat terjadi dengan sangat cepat, sering kali sebelum ada klarifikasi yang cukup dari pihak berwenang.
4. Reaksi Publik yang Tergesa-Gesa: Masyarakat cenderung percaya pada apa yang mereka lihat tanpa melakukan verifikasi lebih lanjut, sehingga korban mungkin menghadapi tekanan sosial yang besar sebelum fakta sebenarnya terungkap.

Dalam konteks deep fake, pemerintah perlu menerapkan regulasi terhadap penggunaan teknologi deep fake AI, khususnya dalam konteks penyebaran informasi palsu di media sosial. Pada tahun 2023 oktober muncul video deep fake yang di dalam nya terdapat presiden jokowi yang sedang melakukan pidato menggunakan Bahasa asing yang sangat *fluent* mulai dari Bahasa mandarin jepang arab hal bisa saja menimbulkan gejolak prasangka buruk di masyarakat awam.

Deepfake bekerja dengan menggunakan jaringan saraf tiruan yang dikenal sebagai *Generative Adversarial Networks* (GANs). Proses pembuatan deepfake terdiri dari beberapa tahap:

Pengumpulan Data: Tahap pertama adalah mengumpulkan data berupa gambar atau video target yang akan diubah wajahnya. Semakin banyak data yang dikumpulkan, semakin realistis hasil deepfake yang dihasilkan. Biasanya, data ini diambil dari media sosial atau sumber publik lainnya.

Gan juga di kena dengan istilah *Deep learning*. *Deep learning* adalah salah satu bagian dari machine learning yang menggunakan jaringan saraf tiruan

(artificial neural networks) untuk memproses data. Jaringan saraf tiruan ini terdiri dari lapisan-lapisan (layers) yang memungkinkan komputer untuk belajar dan membuat keputusan berdasarkan data yang sangat besar dan kompleks. Deep learning memungkinkan model untuk belajar fitur dan representasi data yang lebih abstrak dan kompleks dibandingkan dengan teknik machine learning tradisional.

Pelatihan Model: Data yang telah dikumpulkan digunakan untuk melatih model GAN. GAN terdiri dari dua komponen utama: generator dan discriminator. Generator berusaha menciptakan gambar atau video palsu yang realistis, sementara discriminator bertugas untuk membedakan antara gambar atau video palsu dengan yang asli. Proses pelatihan ini memerlukan banyak sumber daya komputasi dan waktu.

Pembuatan Deepfake: Setelah model GAN dilatih dengan baik, generator akan mampu menghasilkan gambar atau video palsu yang sangat mirip dengan gambar atau video target asli. Wajah asli dalam video dapat digantikan dengan wajah orang lain yang diinginkan. Proses ini melibatkan penyesuaian detail wajah seperti ekspresi, gerakan, dan pencahayaan agar hasilnya tampak seolah-olah asli.

Penyempurnaan: Hasil deepfake yang dihasilkan seringkali membutuhkan penyempurnaan lebih lanjut untuk memastikan bahwa gerakan wajah, ekspresi, dan pencahayaan sesuai dengan video asli. Ini dilakukan dengan menggunakan teknik pemrosesan citra tambahan seperti blending dan warping untuk memastikan hasil yang lebih mulus dan realistis.

Teknologi deepfake tidak hanya menimbulkan masalah hukum dan etika, tetapi juga menantang sistem hukum yang ada untuk dapat mengatasi dan menindak pelaku kejahatan deepfake secara efektif. Regulasi yang ada saat ini belum cukup

untuk mengatasi masalah ini, sehingga diperlukan pendekatan hukum yang lebih komprehensif dan tegas untuk melindungi individu dari dampak negatif *deepfake*. Penting bagi pemerintah dan pihak berwenang untuk mengambil langkah-langkah proaktif dalam mengatur penggunaan teknologi ini dan melindungi hak-hak individu.

Pemerintah perlu bertindak cepat untuk mengembangkan regulasi yang memadai untuk mengatasi ancaman yang ditimbulkan oleh *deepfake*. Langkah-langkah yang mungkin termasuk pembentukan undang-undang yang mengatur produksi, distribusi, dan penggunaan *deepfake*, serta mengembangkan teknologi deteksi yang dapat membantu mengidentifikasi konten *deepfake*.

Regulasi ini harus mempertimbangkan keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan perlindungan terhadap individu dan masyarakat dari potensi kerusakan yang disebabkan oleh *deepfake*. Selain itu, kerjasama internasional juga diperlukan untuk mengatasi tantangan global yang ditimbulkan oleh teknologi ini. Dengan adanya regulasi yang tepat, *deepfake* masih bisa dimanfaatkan secara positif untuk inovasi di bidang hiburan dan komunikasi, sementara risiko-risiko negatifnya dapat dikelola dengan lebih efektif.

Dampak negatif *deepfake* ini juga mencakup potensi penyebaran informasi palsu atau propaganda politik yang sangat meyakinkan. Sebuah video *deepfake* yang dibuat dengan baik dapat dengan mudah mempengaruhi opini publik dan memicu ketidakstabilan politik atau sosial. Hal ini memunculkan kekhawatiran akan kerentanan demokrasi terhadap manipulasi informasi.

Dari sudut pandang hukum, penggunaan *deepfake* untuk tujuan penipuan, pencemaran nama baik, atau penyebaran informasi palsu dapat melanggar undang-

undang yang berkaitan dengan privasi, kebohongan, dan hak cipta. Beberapa yurisdiksi mungkin telah memperkenalkan atau sedang mempertimbangkan undang-undang yang secara khusus mengatasi masalah *deepfake*.

Namun, menegakkan undang-undang terhadap *deepfake* bisa menjadi tantangan. Teknologi *deepfake* terus berkembang dengan cepat, dan sering kali sulit untuk membedakan antara video yang asli dan *deepfake* yang sangat realistis. Hal ini dapat menghambat upaya penegakan hukum untuk mendeteksi dan menghentikan penyebaran *deepfake* yang merugikan.

Dengan demikian, sementara *deepfake* menimbulkan risiko serius terhadap integritas informasi dan reputasi individu, tantangan utama bagi hukum adalah bagaimana menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi ini dan menyusun kerangka regulasi yang efektif untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif *deepfake*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana modus pelaku tindak pidana menggunakan teknologi *deepfake* di media sosial?
2. Bagaimana pengaturan tindak pidana menggunakan teknologi *deepfake* di media sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui modus pelaku tindak pidana menggunakan teknologi *deepfake* di media sosial.

2. Untuk mengetahui pengaturan tindak pidana menggunakan teknologi *deepfake* di media sosial.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis Setelah memperoleh hasil penulisan ini, maka dapat dijadikan sebagai sebuah bahan dalam pengembangan media belajar. Selain itu, hasil penulisan ini dapat Menambah wawasan dan literatur akademis mengenai regulasi hukum terhadap konten *deepfake* dan teknologi kecerdasan buatan dalam konteks pencegahan misinformasi di media sosial.
2. Praktis: Dengan hasil penulisan ini diharapkan agar nantinya dapat menjadi acuan bagi praktisi hukum, khususnya Memberikan rekomendasi kepada pembuat kebijakan dan penegak hukum mengenai regulasi yang efektif untuk mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh konten *deepfake*.

1.5. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Negara: Penelitian ini dapat memberikan preskripsi terhadap bahan pertimbangan pemerintah negara dalam menetapkan regulasi mengenai penggunaan deep fake.
2. Bagi Penulis: Untuk menerapkan metode atau ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dan melatih kemampuan Analisis mengenai persoalan yang ada serta mencari solusi penyelesaiannya.
3. Bagi Universitas: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi Ilmu Hukum.

4. Bagi Pembaca: Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pengetahuan baru serta sebagai perbandingan dan sumber acuan untuk bidang kajian yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

- A. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai regulasi hukum dan tantangan dalam penegakan hukum terkait deep fake.
- B. Sumber data penelitian menggunakan data sekunder: analisis dokumen regulasi, studi kasus, laporan penelitian, dan literatur terkait lainnya.
- C. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi: pengumpulan dan analisis dokumen hukum, laporan penelitian, artikel jurnal, dan literatur terkait lainnya.
- D. Teknik Analisis Data yang diperoleh dianalisis dengan metode analisis tematik, yaitu mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola (tema) dalam data.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penulisan hukum ini, maka penulis membagi dalam beberapa bab yakni bab 1, bab 2, bab 3, dan bab 4 yang dipaparkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN Berisikan mengenai latar belakang persoalan dan keselarasan praktik penelitian dengan ketentuan hukum yang berlaku dan relevan dengan topik yang akan diteliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA Berisikan mengenai uraian teori-teori, doktrin, atau pendapat para ahli terkait topik yang akan diteliti.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Dalam bab ini berisi mengenai hasil penelitian yang telah dikaji secara sistematis berdasarkan pada kajian kepustakaan dalam bab II.

BAB IV PENUTUP Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan permasalahan yang diangkat dalam penulisan skripsi ini.

