

Dilema Deepfake: Menimbang Tanggung Jawab Pidana Melawan Erosi Integritas Pemilihan Umum

Muhammad Alifarhan Putra azmi¹, Muhammad Rinaldy Bima², Sri Amlinawaty Muin³

Fakultas Hukum, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia

Email Koresponden: farhanumialif@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan hukum pidana di Indonesia terhadap kejahatan siber berbasis deepfake politik dalam penyelenggara pemilu. Serta Untuk mengetahui dan menganalisis bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku kejahatan siber berbasis deepfake politik yang berdampak pada proses pemilu. Tipe penelitian ini menggunakan yuridis normatif dengan menelaah ketentuan perundang-undangan, literatur hukum, dan dokumen relevan. Analisis dilakukan secara normatif untuk memahami substansi perubahan dan dampaknya terhadap sistem pemidanaan. Hasil penelitian ini Pengaturan hukum pidana Indonesia terhadap kejahatan siber berbasis deepfake politik dalam pemilu masih belum memadai karena belum ada norma khusus yang mengatur secara eksplisit manipulasi konten berbasis AI. Akibatnya, terdapat kekosongan hukum dalam menentukan unsur tindak pidana, mekanisme penegakan, serta perlindungan terhadap integritas pemilu

Kata Kunci: *kejahatan siber, pemilihan umum, pertanggungjawaban pidana, integritas demokrasi*

Abstract:

This research aims to determine and analyze the criminal law arrangements in Indonesia regarding political deepfake-based cybercrimes in the context of general election administration. Additionally, this study seeks to determine and analyze the forms of criminal liability for perpetrators of political deepfake-based cybercrimes that impact the election process. This research employs a normative juridical approach by examining statutory provisions, legal literature, and relevant documents. The analysis is conducted normatively to understand the substance of regulatory changes and their implications for the criminal punishment system. The findings indicate that Indonesia's criminal law arrangements regarding political deepfake-based cybercrimes in elections remain inadequate, as there are no specific norms that explicitly regulate AI-based content manipulation. Consequently, a legal vacuum exists in determining the elements of criminal offenses, enforcement mechanisms, and the protection of electoral integrity.

Keywords: *cybercrime, elections, criminal liability, democratic integrity*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan era digital juga mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga manusia tidak bias menghentikannya. Hal ini tak lain karena kita sebagai manusia pada akhirnya menuntut dan meminta sesuatu dengan lebih efisien dan praktis. Di era digital yang terus berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam konteks demokrasi.[1] Salah satu inovasi yang menjadi sorotan dalam konteks ini adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Teknologi ini dirancang untuk membantu tugas-tugas manusia di berbagai bidang, mulai dari pendidikan, kesehatan, keamanan, hingga pertanian.[2] Teknologi ini pada dasarnya dapat digunakan secara positif, misalnya dalam bidang hiburan, pendidikan, dan penelitian. Namun di sisi lain, *deepfake* juga memiliki potensi besar untuk disalahgunakan, khususnya sebagai sarana kejahatan siber (*cybercrime*) yang berdampak serius terhadap tatanan masyarakat, termasuk pada penyelenggaraan pemilu. [3]. Dalam konteks politik, *deepfake* dapat digunakan untuk membuat video palsu yang menampilkan tokoh politik sedang melakukan atau mengucapkan sesuatu yang tidak pernah terjadi. Fenomena *deepfake* politik merupakan salah satu bentuk penyalahgunaan teknologi *deepfake* yang mengkhawatirkan, karena dapat menciptakan konten manipulatif berupa ucapan atau tindakan tokoh politik yang sebenarnya tidak pernah dilakukan.

teknologi *deepfake* sering disalahgunakan untuk tujuan penipuan, penyebaran informasi palsu, atau bahkan perundungan siber, sehingga menjadi ancaman yang serius bagi masyarakat, terutama bagi kalangan muda yang sering terpapar dunia digital. Di Indonesia, kasus penyalahgunaan *deepfake* menunjukkan tren peningkatan yang mengkhawatirkan[4] Terdapat persoalan penting terkait subjek hukum yang bertanggung jawab. Dalam hukum pidana dikenal prinsip pertanggungjawaban pidana (*criminal liability*) yang mensyaratkan adanya kesalahan (*mens rea*) dan perbuatan melawan hukum (*actus reus*). *Mens rea* adalah sikap batin pelaku pada saat melakukan perbuatan atau niat jahatnya, sedangkan *actus reus* adalah esensi dari kejahatan itu sendiri atau perbuatan yang dilakukan.[5] Namun dalam kasus *deepfake* politik, tidak mudah menentukan siapa yang harus dimintai pertanggungjawaban pidana, apakah pembuat

konten *deepfake*, pihak yang menyebarkan, atau aktor politik yang memanfaatkan konten tersebut untuk kepentingan elektoral. Kompleksitas ini menunjukkan bahwa penegakan hukum terhadap kejahatan siber berbasis *deepfake* politik tidak dapat hanya mengandalkan regulasi yang ada, melainkan memerlukan interpretasi hukum yang tepat serta pembaruan regulasi agar sejalan dengan perkembangan teknologi.[6]

Kejahatan siber atau *cybercrime* merupakan salah satu bentuk kejahatan modern yang timbul akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Secara umum, kejahatan siber dapat diartikan sebagai segala bentuk tindakan melawan hukum yang dilakukan melalui sistem komputer, jaringan internet, atau perangkat digital lainnya dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan atau merugikan pihak lain. Kejahatan ini tidak hanya menyerang sistem teknologi, tetapi juga dapat menyerang privasi, reputasi, bahkan stabilitas sosial dan politik suatu negara.

Selain itu, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juga memuat ketentuan yang dapat diterapkan, seperti Pasal 310 tentang pencemaran nama baik dan Pasal 311 tentang fitnah. Di sisi lain, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum secara khusus melarang tindakan kampanye yang bersifat menghina atau menyebarkan berita bohong, sebagaimana diatur dalam Pasal 280 ayat. Namun demikian, hingga saat ini belum ada regulasi khusus yang secara eksplisit mengatur terkait penggunaan teknologi *deepfake* dalam ranah politik dan pemilu.

Penegakan hukum terhadap kasus *deepfake* politik masih menghadapi berbagai hambatan. Hal ini disebabkan oleh kesulitan pembuktian secara teknis, lemahnya literasi digital masyarakat, serta keterbatasan aparat penegak hukum dalam memahami dan menelusuri teknologi berbasis kecerdasan buatan. Dalam praktiknya, pelaku kejahatan siber sering kali tidak dapat dijerat secara efektif karena belum adanya norma hukum yang secara spesifik mengatur tentang *deepfake*, sehingga menimbulkan kekosongan hukum (legal gap) dalam sistem hukum pidana Indonesia.

Permasalahan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku *deepfake* politik semakin kompleks karena menyangkut berbagai dimensi. Dari sisi teknologi, konten *deepfake* sulit

dibedakan dari konten asli, sehingga menyulitkan proses pembuktian dalam peradilan pidana. Dari sisi hukum, masih terdapat perdebatan mengenai pasal atau instrumen hukum yang paling tepat untuk menjerat pelaku. Dari sisi politik, konten *deepfake* dapat memicu instabilitas politik dan melemahkan legitimasi pemilu. Sementara dari sisi penegakan hukum, masih menjadi pertanyaan besar apakah aparat penegak hukum, Komisi Pemilihan Umum (KPU), Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu), dan lembaga peradilan siap menghadapi modus kejahatan baru yang memanfaatkan kecerdasan buatan.

B. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan hukum normatif yang menjadi dasar analisis pertanggungjawaban pidana terhadap kejahatan siber berbasis *deepfake* politik dalam pemilu. Jenis data yang digunakan terdiri atas data primer, data sekunder dan data tersier. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan penelusuran dokumen hukum yang berkaitan dengan perlindungan data. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan penafsiran hukum untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai permasalahan penelitian serta merumuskan rekomendasi yang relevan. Jenis data yang digunakan terdiri atas data primer, data sekunder dan data tersier. Pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan studi pustaka (*Library Research*), yang meliputi sumber primer yaitu perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan, dan sumber sekunder yaitu buku-buku, literatur ilmu hukum, serta tulisan-tulisan hukum lainnya yang berkaitan dengan permasalahan. Studi kepustakaan (*Library Research*) yaitu dengan mengumpulkan bahan-bahan terlebih dahulu yang mendukung penelitian ini yang kemudian diinventarisasi menjadi satu kesatuan yang selanjutnya ditelaah untuk mendukung isi dari penelitian ini. Bahwa selanjutnya bahan hukum yang diperoleh tersebut dianalisis secara kuantitatif, artinya menguraikan bahan hukum secara bermutu dalam bentuk kalimat yang teratur, runtut, logis, tidak tumpang tindih serta efektif sehingga memudahkan pemahaman dan interpretasi data, kemudian dilakukan pembahasan. Berdasarkan hasil pembahasan kemudian diambil kesimpulan sebagai jawaban terhadap permasalahan yang diteliti.

C. PEMBAHASAN

1. Analisis Permasalahan Tentang Pengaturan Hukum Pidana Di Indonesia Terhadap Kejahatan Siber Berbasis Deepfake Politik Dalam Penyelenggara Pemilu

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/ AI*) telah menjadi salah satu tonggak revolusi digital abad ke-21. Salah satu manifestasi teknologi ini adalah *deepfake*, sebuah teknik manipulasi citra, audio, dan video yang sangat realistis dengan menggunakan algoritma pembelajaran mendalam (*deep learning*). Meski memiliki potensi positif dalam bidang hiburan, pendidikan, hingga seni, penggunaan *deepfake* juga menimbulkan ancaman serius, terutama dalam konteks penyebaran disinformasi. Di tengah arus digitalisasi global yang masif, fenomena *deepfake* dan disinformasi berbasis AI telah menjadi tantangan besar bagi banyak negara, termasuk Indonesia, dalam menjaga stabilitas keamanan nasional.[4]

Deepfake merupakan singkatan dari "*deep learning*" dan "*fake*" yang merujuk pada penggunaan teknologi pembelajaran mendalam untuk menciptakan konten audiovisual yang tampak nyata, namun sepenuhnya atau sebagian merupakan rekayasa digital. Teknologi ini memanfaatkan algoritma *Generative Adversarial Networks* (GAN) yang mampu menghasilkan video atau audio yang sangat meyakinkan, sehingga sulit dibedakan dari rekaman asli oleh manusia biasa. Dalam konteks politik, *deepfake* dapat digunakan untuk memanipulasi pernyataan atau tindakan kandidat pemilu, menciptakan konten pornografi dewasa yang melibatkan wajah tokoh politik, atau menyebarkan informasi palsu yang dirancang untuk mempengaruhi opini publik. Kemampuan teknologi *deepfake* untuk menyamar sebagai sosok asli dengan tingkat realitas tinggi menjadikannya sebagai salah satu bentuk disinformasi yang paling berbahaya di era digital, karena dapat merusak kepercayaan publik terhadap informasi yang mereka konsumsi dan mengancam integritas proses demokrasi.

Secara normatif, pengaturan hukum pidana terhadap *deepfake* politik dapat ditelusuri dalam beberapa instrumen hukum, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi

Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, serta Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum (UU Pemilu).[7]

Dalam KUHP, ketentuan yang relevan antara lain pasal mengenai pencemaran nama baik (Pasal 310), fitnah (Pasal 311), serta penyebaran berita bohong yang dapat menimbulkan keonaran. *Deepfake* politik yang menampilkan seseorang seolah-olah melakukan atau mengucapkan sesuatu yang tidak pernah terjadi dapat dikualifikasikan sebagai bentuk fitnah atau penyebaran berita bohong apabila memenuhi unsur kesengajaan dan menimbulkan dampak sosial. Namun, KUHP disusun pada masa sebelum berkembangnya teknologi digital modern, sehingga tidak secara spesifik mengatur manipulasi berbasis AI. Hal ini menyebabkan penerapannya memerlukan penafsiran ekstensif.

KUHP menekankan asas legalitas, yang memastikan bahwa setiap tindakan *deepfake* yang melanggar dapat dihukum berdasarkan pasal yang ada.

a. Pengaturan Umum tentang Penyebaran Berita Bohong atau Fitnah.

Dasar Hukum: Pasal 310 KUHP Bunyi Pasal 310 KUHP: “Barang siapa sengaja menyiarkan berita bohong, yang tidak tersiar, atau menyiarkan kabar angin, yang tidak benar, yang dapat menimbulkan keonaran di kalangan rakyat, diancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun.”Unsur-unsur Pasal 310 KUHP Menurut R. Soesilo: Barang siapa,Sengaja menyiarkan berita bohong atau kabar angin yang tidak benar,Yang dapat menimbulkan keonaran di kalangan rakyat. R. Soesilo menjelaskan bahwa berita bohong dalam pasal ini mencakup informasi palsu yang disebarkan secara sengaja, termasuk melalui media digital, yang dapat mengganggu ketertiban umum. Dalam konteks *deepfake* politik, video atau gambar palsu yang menampilkan calon pemimpin dalam situasi memalukan atau berbohong dapat dikualifikasikan sebagai berita bohong jika menyebabkan keonaran, seperti kerusuhan massa atau perubahan opini publik menjelang pemilu.

b. Pengatura tentang Fitnah

Dasar Hukum: Pasal 311 KUHP Bunyi Pasal 311 KUHP: “Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduh sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam dengan pidana penjara paling lama empat bulan dua minggu atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah. Unsur-unsur Pasal 311 KUHP Menurut R. Soesilo: Barang siapa, Sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain, Dengan menuduh sesuatu hal yang maksudnya diketahui umum. R. Soesilo menekankan bahwa fitnah melibatkan tuduhan palsu yang merusak reputasi, dan dalam era digital, *deepfake* dapat digunakan untuk membuat tuduhan visual yang tampak nyata, seperti video palsu yang menunjukkan politisi terlibat korupsi. Dalam penyelenggaraan pemilu, ini dapat mempengaruhi integritas proses demokrasi, karena kandidat yang difitnah melalui *deepfake* mungkin kehilangan dukungan pemilih. R. Soesilo juga menjelaskan bahwa fitnah dalam KUHP tidak memerlukan bukti kebenaran tuduhan, cukup bahwa tuduhan itu palsu dan bertujuan merusak, yang sangat relevan dengan *deepfake* yang sering kali tidak dapat diverifikasi secara langsung. Lebih lanjut, dalam konteks politik, fitnah melalui *deepfake* dapat mengganggu kampanye netral. Selain itu, KUHP memungkinkan penerapan pasal ini pada konten yang disebarluaskan secara anonim. Akhirnya, analisis R. Soesilo menunjukkan bahwa *deepfake* memperburuk fitnah karena realisme visualnya.

Selanjutnya, UU ITE memberikan dasar hukum yang lebih relevan karena mengatur informasi elektronik dan transaksi digital. Pasal 28 ayat (1) dan ayat (2) jo. Pasal 45A dan 45B UU ITE dapat digunakan untuk menjerat pelaku yang menyebarkan informasi menyesatkan, hoaks, atau konten yang menimbulkan kebencian berbasis SARA. *Deepfake* politik yang bertujuan memecah belah masyarakat atau menimbulkan rasa takut secara luas dapat termasuk dalam kategori ini. Akan tetapi, UU ITE juga belum secara eksplisit menyebut istilah *deepfake* atau manipulasi AI, sehingga masih terdapat celah normatif dalam mengidentifikasi unsur “manipulasi teknologi generatif” sebagai bagian dari delik.

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi dalam penerapan UU ITE adalah kompleksitas yurisdiksi lintas batas (*cross-border jurisdiction*), mengingat bahwa pembuatan dan penyebaran *deepfake* politik seringkali melibatkan aktor dari berbagai negara. Hal ini menyulitkan proses penegakan hukum karena memerlukan kerja sama internasional yang belum sepenuhnya terstruktur. Keterbatasan kapasitas teknis penegak hukum dalam mengidentifikasi dan memverifikasi konten *deepfake* juga menjadi hambatan signifikan, mengingat teknologi *deepfake* berkembang dengan sangat cepat dan semakin sulit dideteksi dengan metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi yang tidak hanya secara eksplisit mengatur manipulasi konten berbasis AI, tetapi juga mengakomodasi mekanisme kerja sama internasional serta penguatan kapasitas kelembagaan dalam penanganan kejahatan siber yang semakin canggih.

Sementara itu, Penggunaan media sosial dalam kampanye politik menawarkan berbagai keuntungan, seperti jangkauan luas dan interaksi langsung dengan pemilih. Namun, platform ini juga menghadirkan tantangan signifikan. Media sosial sering digunakan untuk menyebarkan informasi palsu (hoaks), fitnah, dan ujaran kebencian, yang dapat mengganggu proses demokrasi. Fenomena filter bubble dan echo chamber memperburuk situasi dengan membatasi paparan pengguna terhadap pandangan yang berbeda, sehingga memperkuat polarisasi opini.[8]

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaturan hukum pidana Indonesia terhadap kejahatan siber berbasis *deepfake* politik masih bersifat fragmentaris dan belum komprehensif. Meskipun terdapat norma yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku, belum ada pengaturan khusus yang secara tegas mengakui dan mengatur manipulasi konten berbasis AI sebagai tindak pidana tersendiri. Kondisi ini berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum dan kesulitan dalam praktik penegakan hukum.

Tindakan sengaja mengganggu pemilu, melibatkan hoaks atau fitnah, dan pidana diterapkan untuk menjaga netralitas. Dalam konteks kampanye politik, *deepfake* berpotensi digunakan sebagai alat propaganda yang efektif karena dapat menyebar

dengan cepat melalui media sosial. Hal ini dapat merusak integritas kampanye, mengganggu proses demokrasi, dan mempengaruhi perilaku pemilih.[9]

Deepfake dalam kampanye dapat dianggap sebagai pelanggaran etika, yang memerlukan pengawasan dari KPU dalam penyelenggaraan pemilu. Karakteristik ini menjadikan *deepfake* sebagai ancaman terhadap proses demokrasi, karena dapat merusak kepercayaan terhadap kandidat. Selain itu, karakteristik "sengaja" menunjukkan bahwa pelaku harus memiliki niat untuk mengganggu.

Teknologi Artificial Intelligence (AI) kini memainkan peran yang semakin krusial dalam dinamika politik global. Perkembangan teknologi ini telah mengubah lanskap politik secara signifikan, membuka peluang baru dalam kampanye politik, pengambilan keputusan, dan analisis data. Selama kampanye politik, tim kampanye menggunakan AI untuk menganalisis data pemilih dan membuat pola media sosial untuk membantu mereka dalam merencanakan strategi komunikasi yang lebih tepat sasaran. Sebagai contoh, pada pemilihan presiden Amerika Serikat tahun 2016, perusahaan seperti Cambridge Analytica menggunakan algoritma AI untuk menganalisis data pribadi dari 80 juta pengguna Facebook untuk mempengaruhi persepsi publik terhadap kandidat politik.[10]

2. Analisis Permasalahan Tentang Bentuk Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Kejahatan Siber Berbasis Deepfake Politik Yang Berimplikasi Pada Proses Pemilu

Pemilihan umum merupakan wujud nyata penerapan demokrasi di Indonesia yang memberikan peran warga negara untuk berpartisipasi langsung dalam memilih pejabat publik. Hal ini membuktikan bahwa kedaulatan tetap berada di tangan rakyat. Demokrasi dan pemilu yang demokratis adalah sebuah "*qonditio sine qua non*", yang mana tidak bisa ada tanpa yang lain. Dalam arti pemilu dimaknai sebagai tata cara mencapai demokrasi atau tata cara penyerahan kedaulatan rakyat kepada calon tertentu untuk menduduki jabatan politik.[11]

Pertanggungjawaban pidana merupakan inti dari hukum pidana, yang mensyaratkan adanya kesalahan (*schuld*) sebagai dasar pemidanaan. Dalam konteks kejahatan *deepfake* politik, persoalan utama bukan hanya pada perbuatan melawan hukum, tetapi juga pada pembuktian unsur kesalahan dan penentuan subjek hukum yang bertanggung jawab.

Di Indonesia, modus serupa juga muncul dalam bentuk penipuan berbasis impersonifikasi wajah dan suara, sebagaimana dialami oleh publik figur Baim Wong. Dalam kasus ini, pelaku melakukan penipuan melalui panggilan video (*video call*) dengan meniru wajah dan suara Baim Wong secara sangat meyakinkan. Modus yang digunakan ialah dengan mengunduh video asli Baim Wong, kemudian mengintegrasikannya dengan teknologi kecerdasan buatan berbasis *deepfake* untuk melakukan peniruan wajah (*face imitation*) dan pengisian suara (*voice cloning*).^[12]

Dalam kasus *deepfake* politik, perbuatan melawan hukum dapat berupa pembuatan, pengunggahan, atau penyebaran konten manipulatif yang merugikan pihak tertentu atau mengganggu proses pemilu. Unsur kesengajaan biasanya terlihat dari tujuan politik tertentu, misalnya untuk menjatuhkan citra lawan atau memengaruhi opini pemilih.

Permasalahan muncul ketika pelaku tidak tunggal. Dalam praktiknya, terdapat beberapa kemungkinan subjek yang dapat dimintai pertanggungjawaban, yaitu:

- a. Pembuat konten (*content creator*) yang secara aktif memproduksi *deepfake*.
- b. Penyebar (distributor) yang mengetahui konten tersebut palsu namun tetap menyebarkannya.
- c. Pihak yang memperoleh keuntungan politik dari penyebaran *deepfake* tersebut.

Penentuan pertanggungjawaban menjadi kompleks karena teknologi *deepfake* sering kali menggunakan identitas anonim, server luar negeri, atau jaringan distribusi berlapis. Selain itu, pembuktian keaslian konten dan identifikasi pelaku memerlukan keahlian forensik digital serta alat bukti elektronik yang sah menurut hukum acara pidana.

Deepfake dapat digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari industri hiburan, pendidikan, hingga bidang penelitian. Namun, dalam perkembangannya, *deepfake* lebih banyak disalahgunakan untuk kepentingan negatif, seperti penyebaran berita bohong (hoaks), pencemaran nama baik, pemalsuan identitas, hingga pornografi non-konsensual. Fenomena ini menimbulkan tantangan baru dalam dunia hukum, khususnya dalam konteks hukum pidana yang bertujuan untuk memberikan perlindungan kepada individu maupun masyarakat secara luas.[13]

Dari perspektif proses pemilu, kejahatan *deepfake* dapat berdampak serius terhadap kepercayaan publik, partisipasi pemilih, dan legitimasi hasil pemilu. Apabila konten manipulatif memengaruhi pilihan pemilih secara signifikan, maka hal tersebut berpotensi mencederai asas kedaulatan rakyat sebagaimana diatur dalam konstitusi. Oleh karena itu, pertanggungjawaban pidana dalam kasus *deepfake* politik tidak hanya bertujuan menghukum pelaku, tetapi juga menjaga integritas demokrasi.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku kejahatan siber berbasis *deepfake* politik harus didasarkan pada prinsip kesalahan dan pembuktian yang kuat, dengan mempertimbangkan peran masing-masing pihak dalam rantai produksi dan distribusi konten. Sistem hukum pidana Indonesia perlu memperkuat mekanisme pembuktian digital serta memperjelas batas pertanggungjawaban agar mampu menjawab tantangan kejahatan berbasis kecerdasan buatan dalam penyelenggaraan pemilu.[14]

UU Pemilu secara spesifik mengatur aspek pidana terkait pelanggaran dalam penyelenggaraan pemilu, termasuk kampanye. Dalam konteks kejahatan siber berbasis *deepfake* politik, UU Pemilu dapat diterapkan untuk melindungi integritas proses demokrasi dari konten manipulatif. Analisis ini menekankan bagaimana pasal-pasal UU Pemilu melengkapi KUHP dan UU ITE dengan fokus pada dampak terhadap pemilu. UU Pemilu dirancang khusus untuk memastikan pemilu berjalan lancar, sehingga *deepfake* yang mengganggu kampanye atau pemungutan suara dapat ditangani secara spesifik. Lebih lanjut, UU Pemilu menekankan netralitas, yang sering dilanggar oleh *deepfake* yang memihak atau menyesatkan. Selain itu, UU Pemilu memungkinkan sanksi

administratif dan pidana. Dalam konteks pemilu, *deepfake* dapat dianggap sebagai pelanggaran etika politik

Dengan kemajuan lebih lanjut dalam teknologi digital, penggunaan AI dan teknologi *deepfake* telah membuka bab baru dalam komunikasi politik. Teknologi ini menawarkan kemungkinan baru dalam kampanye politik, memungkinkan kandidat untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif dan inovatif. Misalnya, Erwin Aksa, kader Partai Golkar, memanfaatkan teknologi *deepfake* untuk menyampaikan pesan kampanye melalui video yang menampilkan wajah Soeharto, menunjukkan cara inovatif untuk menarik perhatian pemilih. Namun, ini juga menimbulkan potensi negatif, seperti kemungkinan menciptakan propaganda atau disinformasi yang sangat persuasif, yang dapat merusak reputasi kandidat lawan dengan video atau audio palsu yang tampak nyata.[15]

D. KESIMPULAN

Pengaturan hukum pidana terhadap *deepfake* politik dalam penyelenggaraan pemilu menunjukkan norma eksplisit dalam pasal-pasal KUHP, UU ITE, dan UU Pemilu yang melarang penyebaran berita bohong, fitnah, informasi menyesatkan, hoaks, dan pelanggaran kampanye dengan sanksi pidana. *deepfake* merusak keadilan elektoral dengan memengaruhi opini publik melalui polarisasi, menyesatkan pemilu dengan hoaks yang menimbulkan ketakutan dan kerugian, serta mencederai legitimasi hasil pemilu dengan merusak kepercayaan terhadap kandidat, KPU, dan proses demokrasi, berpotensi memicu kerusuhan atau hasil yang dipertanyakan. Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku kejahatan *deepfake* politik masih menghadapi hambatan serius, terutama pada aspek identifikasi pelaku (*attribution*), pembuktian digital, serta keterbatasan regulasi yang ada. Meskipun pelaku dapat dijerat dengan UU ITE, UU Pemilu, atau KUHP, belum ada pasal khusus yang menampung modus operandi *deepfake*. Penegakan hukum membutuhkan pendekatan multidisipliner yang melibatkan forensik digital, pemahaman teknologi AI, serta koordinasi antar lembaga seperti Bawaslu, KPU, Kominfo, dan Kepolisian. Pemerintah perlu membentuk regulasi khusus mengenai penyalahgunaan *deepfake*, memperkuat pengawasan pemilu

berbasis teknologi, serta meningkatkan kapasitas aparat penegak hukum dalam bidang forensik digital dan deteksi AI. Selain itu, perlu disusun standar pembuktian digital yang lebih jelas untuk membantu hakim, jaksa, dan penyidik dalam menilai validitas barang bukti berbasis teknologi generatif. Penguatan literasi digital masyarakat menjadi langkah penting untuk mengurangi dampak disinformasi *deepfake* pada pemilih. Pemerintah bersama platform media sosial perlu bekerja sama dalam pengawasan konten, termasuk mekanisme penandaan (labeling), deteksi otomatis, dan penghapusan cepat terhadap konten *deepfake* yang mengganggu proses elektoral. Upaya ini diharapkan dapat menjaga integritas pemilu dari manipulasi digital dan memperkuat kepercayaan publik terhadap hasil pemilu.

E. REFERENSI

- [1] F. Efendi, B. W. Safira, and D. H. Agustina, "Demokrasi Di Era Digital: Peluang Dan Ancaman," *Salut J. Soc. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 106–111, 2025, [Online]. Available: <http://ripublis.com/index.php/salut/article/view/141%0Ahttps://ripublis.com/index.php/salut/article/download/141/45>
- [2] Kadek Rio Teguh Adnyana, "Jurnal pacta sunt servanda," *J. Pacta Sunt Servanda*, vol. 3 Nomor 2, no. September, pp. 32–41, 2022.
- [3] H. S. Firdaus and L. Puspita, "Peran Hukum Dalam Mengatasi Penyebaran Konten Deepfake Untuk Penipuan Identitas Digital," *UIR Law Rev.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–14, 2025, [Online]. Available: <https://journal.uir.ac.id/index.php/uirlawreview/article/view/22095>
- [4] S. W. Nurdin and I. F. Nugraha, "Ancaman Deepfake Dan Disinformasi Berbasis Ai: Implikasi Terhadap Keamanan Siber Dan Stabilitas Nasional Indonesia," *JIMR J. Int. Multidiscip. Res.*, vol. 4, no. vol, p. 84, 2025, [Online]. Available: <http://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/indexDOI:https://doi.org/10.62668/jimr.v4i01.1551>
- [5] I. A. Andi Bau Mallarangeng, Mustari, Firman, "Pembuktian Unsur Niat Dikaitkan Dengan Unsur Mens Rea Dalam Tindak Pidana Korupsi Andi," *J. Law*, vol. 2, no. 2, pp. 11–24, 2023.
- [6] B. Chesney and D. Citron, "Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security," *Calif. Law Rev.*, vol. 107, no. 6, pp. 1753–1820, 2019, doi: 10.15779/Z38RV0D15J.

- [7] M. R. Bima, "Penataan Mekanisme Seleksi Keanggotaan Komisi Pemilihan Umum (KPU) yang Independen Dan Partisipatif," *Al Daulah J. Huk. Pidana dan Ketatanegaraan*, vol. 11, no. 2, pp. 107–126, 2022, doi: 10.24252/ad.vi.30475.
- [8] Herman, G. Tatawu, O. K. Haris, A. Rizky, Handrawan, and A. Arman, "Formulasi Regulasi Ujaran Kebencian Dalam Kampanye Politik di Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 Tentang Pemilu," *Halu Oleo Leg. Res.*, vol. 7, no. 1, pp. 133–151, 2025, doi: 10.33772/holresch.v7i1.1607.
- [9] E. Octalia and I. Librianti, "Deepfake Dalam Komunikasi Politik : Tantangan Etika dan Aspek Hukum Dalam Era Artificial Intelligence," vol. 05, no. 2, pp. 222–238, 2025, doi: 10.32332/siyasah.v4i1.
- [10] S. F. Ayu and P. Puspari, "Masa Depan Demokrasi Indonesia : Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Untuk Pemilu Yang Aman Dan Berintegritas the Future of Democracy in Indonesia : the Use of Artificial Intelligence (Ai) for Safe and Integrity," vol. 50, no. 1, pp. 109–127, 2024, doi: 10.55981/jmi.2024.8696.
- [11] D. Mulyadi, N. Lestari, R. Alvareza, and W. Hujaipah, "Catatan Merah atas Pelaksanaan Pemilu Tahun 2024 Perspektif Keadaulatan Rakyat," *Al-Mahkamah J. Hukum, Polit. dan Pemerintah.*, vol. 01, no. 01, pp. 93–112, 2024, [Online]. Available: <https://journal.syamilahpublishing.com/index.php/mahkamah/%0ARed>
- [12] A. Manan, "Reformasi Hukum Islam," vol. 28, no. 3, pp. 270–276, 2006.
- [13] H. Prayoga and H. Tuasikal, "Penyebaran Konten Deepfake Sebagai Tindak Pidana: Analisis Kritis Terhadap Penegakan Hukum Dan Perlindungan Publik Di Indonesia," *Abdurrauf Law Sharia*, vol. 1, no. 2, pp. 22–38, 2024.
- [14] N. K. Astuti, "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Manipulasi Gambar, Suara dan Vidio (Deepfake) Menurut Hukum Telematika di Indonesia," *Fac. Law, Univ. Kristen Indones. Indones.*, vol. 32, no. 3, pp. 167–186, 2021.
- [15] J. Arfan Santiko and S. Bahri, "Analisis Wacana Pada Fenomena Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Konten Pemilu: Studi Kasus Konten Deepfake Soeharto Mengajak Untuk Memilih Partai Golkar Pada Media Sosial Twitter (X)," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 13215–13231, 2024.