

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era revolusi 4.0, Kecerdasan Buatan atau lebih dikenal sebagai *Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi teknologi yang revolusioner dan transformasional dalam berbagai bidang. Manfaat dari *Artificial Intelligence* ini dapat dilihat dalam sektor ekonomi, Pendidikan, Kesehatan, serta menjadi bagian penting dalam aspek keamanan dan sistem hukum. kehadiran teknologi ini berpotensi untuk memberikan efisiensi tinggi dalam memproses data dan memecahkan suatu permasalahan yang kompleks.¹ Salah satu inovasi terbaru adalah teknologi *AI voice changer*, yang memungkinkan seseorang mengubah suaranya menjadi suara lain dengan tingkat keakuratan yang sangat tinggi. Meskipun teknologi ini memiliki banyak potensi positif, seperti di bidang hiburan dan aksesibilitas, teknologi ini dapat berpotensi digunakan untuk melakukan tindak pidana.

Deepfake adalah salah satu sistem yang menggunakan algoritma *deep learning* untuk meniru karakteristik suara tertentu, seperti nada, intonasi, dan gaya bicara seperti orang pada umumnya. Dengan hanya beberapa detik rekaman suara seseorang, teknologi ini dapat menciptakan suara sintesis yang menyerupai individu tertentu. Sayangnya, sifat realistik

¹ Melinda Malau et al., "Perkembangan Artificial Intelligence Dan Tantangan Generasi Muda Di Era Super Digitalized," *Ikra-Ith Abdimas* 8, no. 1, (2024), 252, <https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v8i1.3198>.

dari teknologi ini membuatnya menjadi alat yang menarik bagi para pelaku kejahatan untuk melancarkan berbagai modus tindak pidana.

Tindak Pidana Penipuan yang berbasis AI memanfaatkan kecerdasan buatan, dengan menggunakan algoritma pembelajaran mendalam, yang dengan mudah menirukan suara seseorang dengan baik.² Sehingga banyak orang yang susah membedakan dan mengidentifikasi konten asli dan yang sudah direkayasa oleh pelaku. Tindak pidana penipuan ini juga memanfaatkan pola pikir masyarakat yang minim akan teknologi, sehingga pelaku dapat menjalankan tindak pidana penipuan suara berbasis AI dengan sangat mudah.

Meskipun kegiatan gambar dan video sudah ada sejak lama, namun kegiatan tersebut masih cenderung sulit dan memerlukan keahlian dalam mengoperasikan aplikasi seperti *Adobe Photoshop*. Dengan adanya AI yang memiliki fitur untuk audio-visual, AI dapat merekayasa suatu video dan suaranya dengan mudah dan tidak dapat terdeteksi oleh penglihatan manusia. Perusahaan di Kanada yang bernama Lyrebird menjelaskan mengenai cara untuk menciptakan kembali suara seseorang dan membuatnya untuk dapat mengatakan apapun, yakni dengan menggunakan algoritma komputer untuk menangkap fitur-fitur khas suara seseorang dari contoh suara yang berdurasi singkat. Kemudian, dengan kemampuan *Machine Learning* yang dapat mempelajari suatu konten yang diberikan dan

² Alya Alviani et al., “Pengaturan Hukum Tindak Pidana Terhadap Penyalahgunaan Teknologi AI (Artificial Intelligence) Dalam Penipuan Suara (Voice Phising) Melalui Telepon Seluler” 10, no. 2 (2024): 207–16.

mempelajari lebih dalam dengan metode *Deep Learning*, komputer akan menghasilkan suara seseorang yang dituju, dianalisis dan memerintahkannya untuk mengatakan konten yang diperintahkan.³

Cara kerja AI dalam merekayasa konten elektronik dimulai dengan pengumpulan dan pra-proses data, dimana data-data elektronik yang berisi rekaman teks dan audio dengan variasi emosi dan gaya bicara digunakan sebagai bahan dasar untuk AI untuk merekayasa suara. Data-data tersebut kemudian dibersihkan dan diproses untuk memastikan kualitas tinggi serta bebas dari gangguan suara. Langkah berikutnya adalah konversi teks ke suara (*Text-to Speech*) dengan memanfaatkan algoritma pembelajaran mendalam mutakhir, yang memungkinkan konversi teks menjadi ucapan yang terdengar alami. Model ini kemudian dioptimalkan menggunakan data-data yang telah dikurasi untuk meningkatkan kualitas dan kealamian suara.

Dalam tahap transformasi suara dan pembuatan suara yang ingin dimodifikasi, perlu menggunakan pendekatan berbasis *Generative Models* atau metode untuk menghasilkan representasi laten dari karakteristik suara dalam data tersebut. Representasi ini dapat dimanipulasi untuk menciptakan suara yang unik dan sesuai dengan preferensi pengguna. Untuk menjamin akurasi, perlu digunakan metrik kemiripan suara yang mengukur kesesuaian

³ Sayid Muhammad Rifki Noval, *Perlindungan Hukum terhadap Korban Penyalahgunaan Data Pribadi: Penggunaan Teknik Deepfake*, dalam *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019*, Bidang Ilmu Administrasi, Akuntansi, Bisnis, dan Humaniora (Bandung: Universitas Islam Nusantara, 2019), 13–18.

antara suara preferensi pengguna dan suara hasil rekayasa. Proses ini semakin disempurnakan melalui umpan balik pengguna.

Selanjutnya aspek infuse emosi menjadi elemen penting agar suara sintetis mampu menyampaikan nuansa emosional secara halus. Sistem dapat mengenali emosi dalam teks input dengan mudah, dibantu dengan model pengenalan emosi berbasis *Deep Learning* membantu mendeteksi sinyal emosional lebih lanjut, yang kemudian digunakan untuk menyesuaikan prosodi, intonasi, dan tempo suara secara dinamis. Dan yang terakhir adalah penambahan dan pengelolaan kebisingan latar belakang, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas keseluruhan suara, dengan memanfaatkan modul pemisahan suara (*Sound Separation*). Kemudian, modul konversi suara (*Voice Conversion*) digunakan untuk memodifikasi suara utamaa sesuai dengan karakter atau emosi yang diinginkan. Suara yang telah diubah tersebut kemudian disatukan Kembali dengan latar belakang yang telah dipisahkan, menghasilkan keluaran audio yang alami dan berkualitas tinggi.⁴

Di Indonesia, beberapa kasus tindak pidana yang berkaitan dengan tindak pidana yang berbasis AI diatur dalam peraturan perundang-undangan yakni Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berhubungan dengan tindak pidana umum seperti tindak pidana penipuan, pencemaran nama baik dan

⁴ Fatima M. Inamdar et al., "Voice Cloning Using Artificial Intelligence and Machine Learning: A Review," *Journal of Advanced Zoology* 44, no. S-7 (2023): 419–427, <https://jazindia.com>.

penyebaran berita palsu. Namun, Undang-Undang tersebut tidak mengatur secara eksplisit mengenai tindak pidana yang berbasis AI.⁵ Akibatnya, tidak ada peraturan perundang-undangan yang secara jelas mengatur dalam perkara tindak pidana yang berbasis AI.

Meskipun kasus tindak pidana penipuan sudah ada sejak berkembangnya alat komunikasi seperti telepon, namun dengan adanya perkembangan AI, tindak pidana penipuan yang berbasis AI dapat dilakukan dalam bentuk video. Sehingga, banyak masyarakat yang mudah percaya akan konten hasil rekayasa AI. Salah satu contoh kasus rekayasa suara menggunakan video adalah tayangan iklan tentang mantan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, Terawan Agus Putranto, mempromosikan obat diabetes di *Youtube Short*.⁶ Namun, berdasarkan pemeriksaan dari peramban *Yandex* bahwa video tersebut telah direkayasa dengan menggunakan platform AI seperti *tool RevEye*, yang seolah-olah membuat Dr. Terawan Agus Putranto mempromosikan obat tersebut.

Kemudian muncul kasus yang serupa yang melibatkan selebriti, yakni, kasus video Raffi Ahmad dan beberapa selebriti yang dipalsukan untuk mempromosikan Judi Online. Dimana dalam video tersebut, AI menggunakan suaranya dan menyampaikan narasi tentang promosi Judi

⁵ Rizka Amelia Azis et al., “Pengaturan Dan Pertanggung Jawaban Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum,” *Forum Ilmiah* 20, no. 4 (2023): 243–254.

⁶ Ni Komang Yuko Utami, “[Cek Fakta] Mantan Menkes RI Terawan Promosi Obat Diabetes, *IDN Times* (blogspot). 19 Oktober 2024, <https://bali.idntimes.com/news/bali/ni-komang-yuko-utami-1/cek-fakta-terawan-promosi-obat-diabetes>.

Daring atau *Online*.⁷ Meskipun pada akhirnya terungkap oleh Kepolisian Negara Republik Indonesia dan Kementerian Komunikasi dan Informasi RI bahwa video tersebut adalah hasil manipulasi dari AI.

Tidak hanya di Indonesia, kasus Tindak Pidana Penipuan yang berbasis AI telah terjadi di berbagai negara seperti Inggris dan Amerika Serikat. Pada bulan Mei 2024, Kepolisian Maryland mendapati kasus tindak pidana yang dilakukan oleh Kepala Sekolah dengan cara membuat rekaman yang bermuatan rasisme menggunakan suara palsu⁸ Suara tersebut dipalsukan dengan menggunakan teknologi *Deepfake*, yakni program *Artificial Intelligence* yang dapat mengubah suara pengguna dan mengubah wajah seseorang.

Hingga saat ini, Indonesia belum memiliki peraturan perundang-undangan yang mengatur secara khusus mengenai penggunaan AI. Hal ini menjadi permasalahan, karena pengguna atau pengelola dapat menggunakan sistem AI dengan bebas dan mudah. Sehingga, penyalahgunaan AI di Indonesia menjadi tidak terbendung dan akan menjadi masalah di kehidupan masyarakat. Salah satu negara yang berhasil merumuskan peraturan perundang-undangan yang secara khusus mengatur tentang penggunaan AI, adalah Uni Eropa.

⁷ iStock, “Waspada Hoaks Iklan Judi Online Najwa Shihab, Raffi, Atta Pakai AI”, *CNN Indonesia* (Blogspot). 16 Januari 2024. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240116154203-192-1050246/waspada-hoaks-iklan-judi-online-najwa-shihab-raffi-atta-pakai-ai>

⁸ Ramadhanya, Najma Ramadhanya, “Kasus Terbaru Penyalahgunaan AI, Suara Kepala Sekolah di AS Berisi Ucapan Rasis”, *Liputan 6* (Blogspot). 09 Mei 2024. <https://www.liputan6.com/global/read/5586757/kasus-terbaru-penyalahgunaan-ai-suara-kepala-sekolah-di-as-berisi-ucapan-rasis>

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan tindak pidana penipuan yang berbasis *Artificial Intelligence* di Uni Eropa?
2. Apa perbedaan tindak pidana penipuan berbasis *Artificial Intelligence* di Indonesia dan Uni Eropa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi dengan menganalisis peraturan perundang-undangan di Indonesia seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dan *Artificial Intelligence Act* milik Uni Eropa dalam mengatur tindak pidana penipuan suara berbasis *Artificial Intelligence*.
2. Menganalisis perbandingan antara Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dan *Artificial Intelligence Act* milik Uni Eropa dalam perkara tindak pidana penipuan yang berbasis AI.

D. Orisinalitas Penelitian

Pada penelitian serupa yang pernah dilakukan serupa, kurang lebih:

No.	Judul	Penulis	Perbedaan
-----	-------	---------	-----------

1.	<p>Pengaturan Hukum Tindak Pidana terhadap Penyalahgunaan Teknologi AI (<i>Artificial Intelligence</i>) dalam Penipuan Suara (Voice Phising) melalui Telepon Seluler.</p>	<p>Aly Alviani dan Yenny Fitri</p>	<p>Perbedaannya adalah bahwa Penulis hanya menerangkan peraturan hukum yang mengatur tentang Tindak Pidana Penipuan yang menggunakan <i>Artificial Intelligence</i>. Namun tidak menerangkan upaya penegak hukum dalam menangani perkara ini.</p>
2.	<p>Perlindungan Hukum Terhadap Korban Penyalahgunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) Berupa Deepfake Pornografi Menurut Peraturan Perundang-Undangan</p>	<p>Izil Hidayat Putra</p>	<p>Perbedaan yang menonjol adalah bahwa penulis berpendapat bahwa perlu adanya pengaturan mengenai</p>

			<p>perlindungan hukum terhadap korban tindak pidana pornografi yang berbasis AI. Namun, tidak menjelaskan mengenai upaya dari penegak hukum dalam menangani perkara ini.</p>
3.	<p>Analisis Hukum Terhadap Pencegahan Kasus Deepfake Serta Perlindungan Hukum Terhadap Korban</p>	<p>Adnasihn Aqilla Respati, Astri Dewi Setyarini, Dodi Parlgutan, Muhammad Rafli, Rayhan Syahbanaa Maahendra,</p>	<p>Bahwa Penulis hanya menguraikan bahwa UU Perlindungan Data Pribadi perlu dikaji ulang, terutama dalam hal pemulihan hak korban untuk menghapus informasi pribadi dari internet.</p>

		Andriyanto Adhi Nugroho	Namun tidak menjelaskan mengenai peran atau upaya dari penegak hukum dalam menangani perkara ini.
4.	Kriminalisasi Deepfake Di Indonesia Sebagai Bentuk Pelindungan Negara	Chiquita Thefirstly Noerman, Aji Lukman Ibrahim	Penulis hanya menguraikan mengenai urgensi adanya peraturan mengenai tindak pidana <i>deepfake</i> di Indonesia untuk menghadapi tindak pidana ini dimasa yang akan datang. Namun, tidak menjelaskan mengenai upaya maupun prosedur penegak hukum

			dalam menangani perkara ini.
--	--	--	------------------------------

Dalam penelitian sebelumnya, para penulis terdahulu hanya menerangkan bagaimana urgensi peraturan perundang-undangan di Indonesia mengatur perkara tindak pidana yang berbasis *Artificial Intelligence*, dan tidak menjelaskan tantangan ataupun upaya penegak hukum dalam menghadapi tindak pidana berbasis *Artificial Intelligence*. Penelitian ini merupakan suatu hal baru dan orisinal karena sebelumnya tidak pernah ada penelitian mengenai upaya dan tantangan penegak hukum dalam menghadapi perkara tindak pidana berbasis AI.

E. Tinjauan Pustaka

1. Tindak Pidana

Istilah tindak pidana berasal dari Bahasa Belanda yakni *Strafbaar feit*. Menurut Van Bemmelen yang dikutip oleh Lamintang, arti dari kata *feit* dalam Bahasa Belanda yakni “Sebagian dari suatu kenyataan”, sedangkan kata “*Strafbaar*” berarti “dapat “dihukum”. Oleh karena itu, Lamintang menyimpulkan bahwa arti dari istilah *Strafbaar Feit* yakni “Sebagian dari suatu kenyataan yang dapat dihukum”.⁹

Tindak pidana dalam secara normatif diartikan sebagai kejahatan atau perbuatan jahat yang diartkan secara yuridis atau kriminologis.

⁹ Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana 1*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2007), hlm. 69.

Sedangkan secara yuridis normatif, Tindak Pidana diartikan sebagai perbuatan yang diancam dengan pidana yang dirumuskan secara *in abstracto* dalam peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang hukum pidana.¹⁰

Tindak pidana dalam secara normatif diartikan sebagai kejahatan atau perbuatan jahat yang diartkan secara yuridis atau kriminologis. Sedangkan secara yuridis normatif, Tindak Pidana diartikan sebagai perbuatan yang diancam dengan pidana yang dirumuskan secara *in abstracto* dalam peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang hukum pidana.¹¹

Para ahli hukum pidana asing menggunakan istilah tindak pidana, perbuatan pidana, atau peristiwa pidana, dengan istilah:

1. *Strafbaar Feit* adalah peristiwa pidana;
2. *Strafbare Handlung* yang diartikan secara Bahasa artinya
Perbuatan pidana;

Adami Chazawi menjabarkan istilah yang sering digunakan di Indonesia sebagai terjemahan dari *Straffbeit*, baik yang digunakan dalam peraturan perundang-undangan maupun literatur penelitian ilmu

¹⁰ Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum*, (Yogyakarta: Liberty,1999), hlm. 10.

¹¹ *Ibid*

hukum, antara lain adalah tindak pidana, peristiwa pidana, perbuatan yang boleh dihukum dan perbuatan pidana.¹²

Pumpe menjabarkan istilah *strafbaar feit* itu secara teoritis sebagai suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) secara sengaja maupun lalai oleh seorang pelaku yang penjatuhan hukuman terhadap pelakunya diperlukan guna memelihara ketertiban hukum dan menjamin kepentingan hukum.

2. Tindak Pidana Penipuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Penipuan adalah perbuatan atau perkataan yang tidak jujur, bohong atau palsu, yang bertujuan untuk menyesatkan, mengakali atau mencari keuntungan. Sedangkan Pasal 378 KUHP, bahwa definisi dari penipuan yakni, *“Barang siapa dengan maksud untuk mengutungkan diri sendiri atau diri orang lain dengan melawan hukum, baik dengan memakai nama palsu atau keadaan palsu, maupun dengan tipudaya, ataupun dengan rangkaian perkataan-perkataan bohong, membujuk orang supaya menyerahkan barang, atau supaya membuat utang atau menghapuskan piutang”*.

Dalam penipuan, terdapat unsur-unsur yang harus dipenuhi berdasarkan Pasal 378 KUHP, yakni:¹³

¹² Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana Stelsel Pidana, Tindak Pidana, teori-teori Pidana & Batasan Berlakunya Hukum Pidana*, Bagian I, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008), hlm 67-68.

¹³ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 378

- a. Membujuk orang untuk menyerahkan barang atau menghapuskan hutang;
- b. Menguntungkan diri sendiri atau orang lain;
- c. Membujuk dengan cara-cara tertentu seperti nama palsu, keadaan palsu, tipu daya, atau karangan perkataan palsu.

Berdasarkan unsur-unsur Tindak Pidana Penipuan sebagaimana diatur dalam Pasal 378 KUHP, R. Sugandhi mengartikan Penipuan sebagai suatu perbuatan seseorang yang menggunakan tipu muslihat, rangkaian kebohongan, nama palsu dan/atau keadaan palsu dengan tujuan untuk menguntungkan diri sendiri secara tanpa hak. Rangkaian kebohongan adalah susunan kalimat-kalimat yang bernuansa kebohongan yang tersusun sedemikian rupa untuk mengarang suatu cerita bohong yang seakan-akan benar.¹⁴

Pengertian penipuan sesuai pendapat tersebut di atas tampak jelas bahwa yang dimaksud dengan Tindak Pidana Penipuan adalah serangkaian kebohongan yang membuat seseorang terperdaya atas kebohongan yang seakan-akan merupakan suatu kebenaran.¹⁵

Untuk membuktikan perbuatan ini, cukup membuktikan perbuatan yang melawan hukum, yakni perbuatan yang membuat seseorang untuk melakukan apa yang pelaku inginkan. Perbuatan ini tidak menggunakan

¹⁴ Sugandhi, R., *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Penjelasannya*, (Surabaya: Usaha Nasional 1980), hlm. 396-397.

¹⁵ Bayu Wicaksono, *Analisis Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penipuan Berbasis Transaksi Elektronik*, (Semarang: Universitas Sultan Agung, 2021), hlm. 32.

pemaksaan untuk mempengaruhi orang, namun penipuan menggunakan kepandaian seperti memakai nama palsu, keterangan palsu, tipu daya atau karangan perkataan bohong, untuk mempengaruhi seseorang.

3. *Artificial Intelligence* (AI)

Menurut Knight dan Rich, *Artificial Intelligence* atau Kecerdasan Buatan merupakan suatu bagian dari ilmu komputer dalam mempelajari mengenai bagaimana komputer dapat mengerjakan apa yang dapat dilakukan oleh manusia bahkan lebih baik. Sedangkan definisi operasional dari *Artificial Intelligence*, yakni sistem komputer yang dirancang untuk bertindak untuk mengerjakan sesuatu, sebagaimana rupanya dengan yang dikerjakan oleh manusia.¹⁶

Dalam praktiknya, AI mengadakan algoritme untuk menghasilkan atau melakukan sesuatu yang diinginkan oleh manusia. Terdapat 4 cara dalam mengkategorikan AI, yakni:

1. Bertindak secara manusiawi, yakni ketika komputer bertindak seperti manusia, ketika sebuah komputer mampu meniru perilaku manusia, hal ini paling diukur melalui tes turing, yakni ketika manusia tidak dapat membedakan apakah yang berinteraksi dengannya adalah mesin atau manusia. Kategori ini juga menggambarkan Gambaran AI sebagaimana yang sering ditampilkan oleh media. Teknologi memanfaatkan kemampuan

¹⁶ Jamaluddin, *BUKU AJAR KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)* (Sidoharjo: UMSIDA PRESS, 2021).

seperti pemrosesan bahasa alami, representasi pengetahuan, penalaran otomatis, dan pembelajaran mesin merupakan elemen penting yang harus dimiliki agar sebuah sistem dapat lulus tes ini.

2. Tes Turing versi awal tidak melibatkan interaksi fisik sama sekali, tetapi menggunakan versi yang lebih maju, yaitu *Total Turing Test*, dengan menambahkan elemen fisik melalui pengujian terhadap kemampuan perseptual, sehingga komputer harus mampu menggunakan teknologi seperti visi komputer dan robotika agar dapat lolos. Pendekatan modern terhadap AI tidak lagi berfokus pada meniru kemampuan manusia secara sempurna, melainkan pada pencapaian tujuan tertentu. Salah satu contohnya adalah pengembangan pesawat yang dikembangkan oleh Wright Bersaudara tidak menggunakan metode yang digunakan oleh burung, melainkan menggunakan prinsip-prinsip aerodinamika yang memungkinkan manusia bisa terbang. Tujuannya adalah terbang, meskipun memiliki cara yang berbeda satu sama lain.
3. Berpikir secara manusia, yakni saat komputer berpikir sebagai manusia dan menjalankan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, bukan sekedar mengandalkan prosedur yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, bukan sekedar mengandalkan prosedur yang dihafal. Untuk menilai

apakah suatu program mampu berpikir layaknya manusia, diperlukan pendekatan untuk memahami cara kerja pikiran manusia, yang dikenal sebagai pendekatan pemodelan kognitif. Pendekatan ini menggunakan tiga metode utama, yakni:

- a. Introspeksi: Mengamati dan mencatat proses berpikir pribadi yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan.
- b. Tes psikologis: mengkaji perilaku individu dan membandingkannya dengan data perilaku orang lain dalam situasi, tujuan, sumber daya, dan kondisi lingkungan yang serupa.
- c. Pencitraan otak: menggunakan teknologi seperti CT Scan, PET Scan, MRI, dan MFG untuk memantau aktivitas otak secara langsung.

Setelah model kognitif dikembangkan, program dapat dibuat untuk menirunya. Akan tetapi, karena cara berpikir manusia yang sangat variasi, dan kompleks, pemrograman yang sangat menantang, sehingga hasil simulasi biasanya bersifat eksperimental. Pendekatan ini banyak digunakan di bidang psikologi dan disiplin lain yang memerlukan simulasi realistis dari cara berpikir manusia.

4. Berpikir secara rasional, yakni mempelajari cara manusia berpikir berdasarkan standar tertentu yang digunakan untuk menetapkan pedoman perilaku umum manusia. Seseorang

dianggap bertindak rasional jika perilakunya masih berada dalam batas penyimpangan yang dapat diterima dari pedoman tersebut. Komputer yang dirancang untuk berpikir cara rasional menggunakan pola perilaku yang telah dicatat sebagai dasar dalam membentuk strategi interaksi dengan lingkungannya, berdasarkan informasi yang tersedia. Pendekatan ini bertujuan untuk menyelesaikan suatu masalah melalui cara-cara yang logis. Dalam praktiknya, pendekatan ini sering menghasilkan metode dasar untuk menyelesaikan suatu masalah, yang kemudian disesuaikan agar lebih efektif digunakan dalam situasi nyata. Dengan kata lain, solusi teoritis terhadap suatu masalah bisa berbeda dari implementasi praktisnya, tetapi keduanya tetap memerlukan titik awal yang sama.

5. Bertindak secara rasional, yakni mempelajari bagaimana manusia berperilaku dalam situasi tertentu dengan mempertimbangkan berbagai batasan, sehingga dapat diidentifikasi teknik-teknik yang paling efisien dan efektif. Komputer yang bertindak rasional menggunakan data tentang tindakan manusia yang telah tercatat untuk merespons lingkungan berdasarkan situasi, kondisi eksternal, dan informasi yang tersedia. Sama seperti dalam berpikir rasional, tindakan ini didasarkan pada solusi teoritis yang ideal, meskipun belum tentu dapat langsung diterapkan secara praktis. Meski demikian,

pendekatan ini tetap menjadi pijakan penting bagi komputer dalam upaya mencapai tujuan secara optimal melalui proses penyesuaian dan negosiasi dengan lingkungannya¹⁷.

Menurut Haag dan Keen, Kecerdasan Buatan merupakan bidang studi yang berhubungan dengan penangkapan, pemodelan, dan penyimpanan dari kecerdasan manusia dalam suatu sistem teknologi informasi, sehingga sistem tersebut dapat melakukan proses pengambilan Keputusan yang biasanya dilakukan oleh manusia.

4. Tindak Pidana Dalam Prespektif Hukum Pidana Islam

Secara bahasa, tindak pidana dalam bahasa arab dapat diartikan sebagai *jarimah* yang berarti perbuatan dosa, perbuatan salah atau kejahatan. *Fill*-nya berbunyi *jaromah* yang memiliki makna berbuat dosa, berbuat salah atau berbuat jahat. Pelaku *jarimah* disebut sebagai *jarim*, sedangkan korban dari *jarimah* disebut *mujrom 'alaihi*.¹⁸

Jarimah sendiri merupakan perbuatan pidana yang dilakukan oleh *jarim* mengakibatkan kerugian bagi orang lain atau masyarakat baik secara lahir (anggota badan atau jiwa), harta benda, keamanan, nilai-nilai masyarakat, nama baik. perasaan ataupun hal lain yang harus dijaga dan dijujung tinggi eksistensinya.¹⁹

¹⁷ Joseph Teguh Santoso, *KECERDASAN BUATAN (Artificial Intelligence)* (Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2023).

¹⁸ Marsum, *Jinayat, (Hukum-Pidana Islam)*, (Yogyakarta: Penerbitan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 1984), hlm. 02;

¹⁹ H. Rahmat Hakim, *Hukum Pidana Islam (Fiqh Jinayah)*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2000), hlm 17;

Secara umum, ulama mengklasifikasikan *jarimah* jenis 3 klasifikasi, yakni *jarimah hudud*, *jarimah qishash/diyat* dan *jarimah ta'zir* yang pengertiannya sebagai berikut:

1. *Jarimah Hudud*

Jarimah hudud merupakan jarimah yang diancam dengan hukuman *had* yang merupakan hukum Allah SWT. yang telah ditentukan oleh *syara'* dan merupakan hak Allah berupa larangan yang diperintahkan kepada manusia untuk dihindari dan ditinggalkan;

2. *Jarimah Qishash/Diyat*

Jarimah qishash/diyat merupakan *jarimah* yang diancam dengan hukuman berupa pembalasan yang setimpal atau pembayaran ganti rugi atas perbuatannya terhadap jiwa dan raga. *jarimah qishash/diyat* membuka peluang kepada yang *dirugikan* atas suatu perbuatan untuk memaafkan *jarim* yang melakukannya.

3. *Jarimah Ta'zir*

Jarimah ta'zir merupakan *jarimah* yang tidak disebutkan secara konkret bentuk perbuatan dan hukumannya dalam Al-Qur'an dan As-Sunnah yang ruang lingkupnya luas, baik berkaitan dengan Hak Allah dan Hak Perseorangan.

Atas hal tersebut, *jarimah ta'zir* dapat dilihat dari hak yang dilanggar yang terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yakni:

1. *jarimah ta'zir* yang melanggar hak Allah SWT., yaitu perbuatan yang tidak terlepas dengan kepentingan umum; dan
2. *jarimah ta'zir* yang melanggar hak individu, yaitu perbuatan yang merugikan orang-orang tertentu. Contoh penipuan, penghinaan dan pencemaran nama baik.

Secara kontekstual, *jarimah* telah dijelaskan secara komprehensif sehingga selanjutnya akan dijabarkan mengenai korelasi Tindak Pidana Penipuan dengan *jarimah* apabila dipandang berdasarkan perspektif *fiqh jinayah*.

Dalam Penelitian ini, karena erat kaitannya dengan penipuan, maka klasifikasi *jarimah* yang akan Penulis jabarkan dalam Penelitian ini adalah *jarimah ta'zir*.

Tiap-tiap *jarimah* umumnya mengandung unsur-unsur yang harus terpenuhi sebagai berikut:²⁰

- a. *Nash* yang melarang suatu perbuatan dan memberikan ancaman hukuman terhadap perbuatan tersebut dan unsur ini dapat disamakan dengan unsur formil (*rukun syar'i*);

²⁰ Ahmad Hanafi, *Asas-Asas Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), hlm. 6.

- b. Adanya perbuatan yang menimbulkan akibat (*jarimah*) baik berupa perbuatan nyata ataupun sikap tidak berbuat dan unsur ini dapat disamakan dengan unsur materiil (*rukun maddi*); dan
- c. Pelaku adalah orang yang dapat dimintai pertanggung jawaban terhadap *jarimah* yang dilakukannya dan unsur ini dapat disamakan dengan unsur moril (*rukun adabi*).

Rukun syar'i, *rukun maddi* dan *rukun adabi* harus terpenuhi dalam suatu *jarimah*. Terlepas dari keberadaan unsur umum dari setiap *jarimah*, terdapat pula unsur-unsur khusus yang harus terpenuhi untuk dapat dikenakan sanksi pidana. Perbedaan unsur umum dengan unsur khusus terdapat pada semua *jarimah*. Sedangkan unsur khusus adalah unsur yang berbeda-beda bilangan macamnya menurut perbedaan *jarimah*. Maka unsur-unsur tersebut merupakan pembeda antara satu tindak pidana dengan tindak pidana lainnya.²¹

F. Definisi Operasional

1. Penipuan Suara

Penipuan suara merupakan bagian dari penipuan, yakni melibatkan tipu muslihat rangkaian kebohongan, nama palsu, dan keadaan palsu

²¹ *Ibid.*

dengan maksud menguntungkan diri sendiri dengan tiada hak. Namun, penipuan suara lebih dikhususkan terhadap metode atau modus operandi, yakni penggunaan suara. Salah satu contoh penipuan suara adalah manipulasi suara terhadap konten oleh AI.

2. *Artificial Intelligence* (AI)

Artificial Intelligence atau Kecerdasan Buatan merupakan suatu bagian dari ilmu komputer dalam mempelajari mengenai bagaimana komputer dapat mengerjakan apa yang dapat dilakukan oleh manusia bahkan lebih baik. Sedangkan definisi operasional dari *Artificial Intelligence*, yakni sistem komputer yang dirancang untuk bertindak untuk mengerjakan sesuatu, sebagaimana rupanya dengan yang dikerjakan oleh manusia.²²

G. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis memerlukan disiplin-disiplin keilmuan yang digabungkan dengan metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang sedang dilakukan penelitian, Adapun metode penelitian yang digunakan guna mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan penulisan sebagai berikut:

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif, yaitu penelitian dimaksudkan untuk mengarahkan, menganalisis,

²² Jamaluddin, *BUKU AJAR KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)*.

mengsistematisasi, menginterpretasi, dan menilai hukum positif, bahwa penelitian ini akan dilakukan dengan studi kepustakaan atau dokumen hukum yang akan berfokus pada bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Dalam penelitian ini mengacu pada peraturan di negara lain atau kerangka hukum lainnya.

2. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan hukum dan komparatif yang berfokus pada perbandingan pada peraturan perundang-undangan, baik dalam negeri maupun luar negeri.

3. Objek Penelitian

Objek Penelitian dalam hal ini terfokus pada penegakkan hukum pidana terhadap penipuan suara yang berbasis AI (*Artificial Intelligence*).

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer dalam penelitian ini adalah sumber hukum yang bersifat mengikat berupa norma tertulis atau kaidah dasar dan peraturan perundang-undangan, dalam hal ini adalah European Union Artificial Intelligence Act dan kerangka etika internasional yakni OECD Principles on Artificial Intelligence.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini adalah bahan hukum yang tidak bersifat mengikat yang bersifat menjelaskan

bahan-bahan hukum primer tersebut di atas, seperti buku, jurnal hukum, laporan penelitian, dan lain-lain.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier dalam penelitian ini adalah bahan hukum yang bersifat komplementer atau pelengkap yang menjelaskan bahan hukum primer atau sekunder yang meliputi kamus hukum dan ensiklopedia.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Dokumen

Studi dokumen merupakan pengumpulan data dengan mengkaji dokumen resmi berupa peraturan perundang-undangan.

b. Studi Pustaka

Dilakukan dengan cara penghimpunan dan menganalisis bahan Pustaka yang meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

5. Metode Analisis Data

Dalam proses penelitian ini, penulis menggunakan analisis dengan metode kualitatif yakni analisis terhadap bahan hukum dengan cara penafsiran, penguraian, dan pembahasan terhadap temuan penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai arah dan tujuan penulisan skripsi ini, maka penulis akan menjabarkan penulisan karya ilmiah ini dalam 4 (empat) bab) sebagai berikut:

- BAB I** : Pendahuluan yang berisi gambaran mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dari skripsi yang berjudul Upaya Penegak Hukum di Indonesia dalam perkara Tindak Pidana Penipuan Suara berbasis *Artificial Intelligence*.
- BAB II** : Memuat Tinjauan Pustaka yang akan menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian yang menjadi acuan dalam penulisan Upaya Penegak Hukum di Indonesia dalam perkara Tindak Pidana Penipuan Suara berbasis *Artificial Intelligence*.
- BAB III** : Memuat hasil dari penelitian dan pembahasan yang menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, penulis akan membahas dan menguraikan pembahasan mengenai Upaya Penegak Hukum di Indonesia dalam perkara

Tindak Pidana Penipuan Suara berbasis *Artificial Intelligence*.

BAB IV : Memuat penutup yang berupa kesimpulan atas penelitian dan saran berkaitan dengan Upaya Penegak Hukum di Indonesia dalam perkara Tindak Pidana Penipuan Suara berbasis *Artificial Intelligence*.