

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern saat ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat khususnya dalam bidang komputer yang dimana komputer saat ini didukung dan dilengkapi oleh *Software* dan *Hardware* yang canggih. Di mana kemajuan teknologi ini telah membantu masyarakat dalam berkomunikasi dan memudahkan pekerjaan menjadi lebih sederhana, sehingga hampir seluruh bidang kehidupan manusia menggunakan teknologi.¹

Kemajuan teknologi juga berimplikasi pada suatu kejahatan yang semakin terus berkembang. Kejahatan-kejahatan tradisional kini bertransformasi menjadi kejahatan di dunia maya (*cybercrime*) dengan menggunakan media internet dan media elektronik lainnya. Salah satu permasalahan yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi informasi melalui jaringan internet adalah beragamnya situs yang menampilkan adegan pornografi. Sehingga membuat semakin sulit dalam memproteksi jaringan internet dari serbuan pebisnis hiburan yang menjual pornografi.

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa

¹ Andi Abdul Muis, *Indonesia di Era Dunia Maya Teknologi Informasi dalam Dunia Tanpa Batas*, PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung, 2001, hlm. 3.

batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat.² Komputer dapat ditambahkan dengan sistem AI atau *Artificial Intelligence* yang merupakan kecerdasan buatan yang kemudian dapat memudahkan pekerjaan seorang manusia. *Artificial Intelligence* itu sendiri dapat meniru perilaku manusia yang dimana segala hal yang dilakukan dapat dikatakan cerdas atau pintar.

Artificial intelligence (AI) dikerjakan oleh mesin yang menunjukkan aspek kecerdasan manusia, semakin banyak digunakan dalam pelayanan dan saat ini merupakan sumber utama inovasi. Kemajuan praktis terkini dalam AI, mempunyai dampak besar pada berbagai bidang, termasuk media digital secara keseluruhan, dan memiliki dampak yang sangat penting. AI dianggap sebagai teknologi pengubah paradigma, karena berbagai penerapan praktisnya yang telah dibuktikan dalam beberapa tahun terakhir, sebagian besar dikaitkan dengan sub-bidang AI bernama “*Deep Learning*”.³

Beberapa aplikasi nyata terbaru yang ditunjukkan menunjukkan penerapan yang bersifat interdisipliner dan tersebar luas, misalnya mobil yang dapat mengemudi sendiri, performa manusia super dalam game, interaksi lisan tingkat manusia, robot cerdas, penciptaan obat untuk penyakit, penciptaan karya baru, seperti seperti teks, lukisan, film, dll. Ketika kemampuan canggih

² Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT Refika Aditama, Bandung, 2006, hlm. 1.

³ Febri Jaya and Wilton Goh, “Analisis Yuridis Terhadap Kedudukan Kecerdasan Buatan Atau Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum Pada Hukum Positif Indonesia”, *Supremasi Hukum*, Edisi No. 2 Vol. 17, 2021, hlm. 2.

Deep Learning diterapkan, gambar, teks, dan suara dapat dibuat atau diubah dengan cara yang sangat realistis.

Sistem *Deep Learning* juga memungkinkan pembuatan teks palsu, suara palsu, video palsu, dan foto palsu, yang pada awalnya terlihat sangat asli dan realistis, dimana pada kenyataannya tidaklah benar. AI baru-baru ini mendemonstrasikan kemampuan mengambil video yang sudah ada dan menempatkan foto seseorang di wajah karakter utama, atau mengubah suara seseorang untuk mengatakan atau melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan keinginannya.

Deepfake adalah istilah yang diberikan pada algoritma, dimana algoritma tersebut memungkinkan penggunanya untuk mengubah wajah dari satu aktor menjadi wajah dari aktor lain dalam video yang berbentuk photorealistic.⁴ yakni meniru objek visual yang nyata, selain dalam bentuk video, teknologi *deepfake* juga dapat digunakan untuk merekayasa gambar. Selanjutnya, teknologi *deepfake* sering kali disalahgunakan sehingga dapat menimbulkan kejahatan seperti penggunaan teknologi *deepfake* dalam menyebarkan konten pornografi. Hal ini dikenal dengan *deepfake porn*.

Deepfake porn adalah konten dari hasil rekayasa dengan cara mencuri data visual dan atau audio dari korbannya untuk kemudian digabungkan dan diedit ke media lainnya dengan menambahkan elemen seksual yang tidak

⁴ Ivana Dewi Kasita, “*Deepfake* Pornografi: Tren Kekerasan Gender Berbasis Online (KGB0) di Era Pandemi Covid-19”, *Jurnal Wanita dan Keluarga*, Edisi No. 1 Vol. 3, Pusat Studi Wanita dan Keluarga, Universitas Gajah Mada, 2022, hlm. 18.

pernah ada untuk menciptakan konten seksual tanpa persetujuan korbannya.⁵ Contoh dari kasus *deepfake porn* adalah video berdurasi 61 detik yang melibatkan publik figur yaitu Nagita Slavina, dimana wajah artis tersebut dipasangkan ke dalam video pornografi. Pada saat video tersebut muncul di berbagai media sosial dan menjadi sangat viral di Indonesia.⁶



Gambar 1.1

Konten pornografi yang dibuat menggunakan *Deepfake*.⁷

Selain kasus publik figur seperti Nagita Slavina, *deepfake porn* juga baru terjadi akhir-akhir ini, yang mana pada bulan April 2025 terungkap kasus seorang mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana yang bernama Sergio Lucasandro Ksatria Dwi Putra melakukan aksi *deepfake porn* kepada teman-teman media sosialnya. Korban dari kasus ini berjumlah sangat

⁵ Tesalonika Liony Polandos, et.al, "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku *Deepfake Porn* Menggunakan Artificial Intelligence" *Jurnal Rectumi*, Fakultas Hukum, Universitas Darma Agung, 2025, hlm 218.

⁶ <https://tekno.kompas.com/read/2022/01/19/13160047/selebri-dan-tokoh-publik-yang-jadi-korban-video-Deepfake-selain-nagita>, diakses 31 Mei 2025

⁷ Nextren, "Video Syur Mirip Nagita Slavina Ternyata Cuma Editan, Pakai Aplikasi *Deepfake*?", Terdapat dalam <https://nextren.grid.id/read/013102110/video-syur-mirip-nagita-slavina-ternyata-cuma-editan-pakai-aplikasi-Deepfake>, Diakses pada 25 Juli 2024, pukul 14:23 WIB.

banyak yaitu berjumlah 35 orang, yang mana pada kasus ini para korban dicuri data visual dari akun media sosialnya untuk dijadikan konten seksual⁸.

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. Banyak orang menyebarkan konten negatif dengan adanya aplikasi *deepfake*, seperti halnya penyebaran berita hoaks ataupun adanya manipulasi data yang dilakukan dengan mudah.

Munculnya *deepfake* dapat berdampak secara nyata mempengaruhi kondisi sosial yang ada di masyarakat mulai dari ujaran kebencian, konflik, disintegrasi, intoleransi yang semakin terakomodasi, bahkan tindakan kriminal. Seiring berjalannya waktu dan semakin canggihnya teknologi *deepfake*, persebaran hoaks, dan pornografi berbasis *deepfake* makin marak terjadi. Mudahnya penyebaran video tersebut melalui media sosial, membuat terancamnya privasi seseorang yang bahkan tidak ikut serta dalam menggunakannya.⁹

Tindakan *deepfake* tergolong dalam suatu bentuk *cybercrime* (kejahatan siber). Karena *deepfake* merupakan suatu bentuk *illegal contents*, yaitu konten yang dapat berpotensi melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

⁸ Ngurah Adi Kusuma, <https://bali.tribunnews.com/2025/04/26/korban-Deepfake-di-bali-foto-teman-jadi-konten-asusila-oknum-mahasiswa-unud-terancam-sanksi>, diakses 31 Mei 2025

⁹ Heny Novyanti dan Pudji Astuti, “Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi *Deepfake* Ditinjau Dari Hukum Pidana”, *Novum: Jurnal Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 1, Fakultas Hukum, Universitas Negeri Surabaya, 2021, hlm. 33.

Di Indonesia, terdapat beberapa undang-undang yang mengatur pornografi, seperti aturan yang dapat diterapkan terkait informasi elektronik, etika, pornografi, dan pencemaran nama baik. Oleh karena itu, Penyebaran hasil penggunaan *deepfake* yang berisikan konten pornografi, pelecehan, atau pencemaran nama baik akan dikenai sanksi sesuai dengan UU ITE, yaitu undang-undang yang berfokus pada regulasi transaksi elektronik. Pasal 27 ayat (1) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mencakup situasi di mana terdapat penyebaran informasi pornografi melalui media elektronik.

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau dapat membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik, yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.¹⁰

Pasal tersebut menjelaskan bahwa “mendistribusikan” mencakup tindakan mengirim dan menyebarkan Informasi Elektronik serta Dokumen Elektronik kepada berbagai pihak atau publik melalui Sistem Elektronik. “Mentransmisikan” merujuk pada pengiriman Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik kepada pihak lain melalui Sistem Elektronik. Sementara “membuat dapat diakses” mencakup segala tindakan selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang membuat Informasi

¹⁰ Pasal 27 ayat (1) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Elektronik dan Dokumen Elektronik dapat diketahui oleh pihak lain atau masyarakat umum.¹¹

Terkait hal tersebut maka perlu diketahui penyalahgunaan dari *deepfake* dapat diklasifikasikan sebagai suatu tindak pidana. Hal ini penting pemaparannya guna mengetahui sanksi serta pidana yang mungkin perlu diberlakukan atau dalam hal ini penyelesaian dari adanya penyalahgunaan aplikasi *deepfake* tersebut.

Sedangkan menurut Barda Nawawi Arief dalam perspektif hukum pidana, upaya dari penanggulangan *cybercrime* dapat dilihat dari beberapa aspek, diantaranya yaitu aspek kebijakan kriminalisasi (formulasi tindak pidana), aspek pertanggungjawaban pidana atau pemidanaan (termasuk aspek alat bukti/ 3 pembuktian), dan aspek yurisdiksi.¹²

Cybercrime adalah jenis tindak pidana yang sulit dideteksi. Tidak seperti kejahatan konvensional biasa, korban kejahatan pada umumnya tidak menyadari bahwa ia telah menjadi korban, umumnya mereka tidak melaporkan karena beranggapan bahwa hukum yang ada belum menjerat pelaku, kurangnya pengetahuan aparat hukum mengenai perkembangan teknologi sehingga kurang dapat mengantisipasi perkembangan kejahatan ini, juga karena menganggap

¹¹ Andhika Nugraha Utama, et.al, “Analisis Hukum terhadap Upaya Pencegahan Kasus *Deepfake Porn* dan Pendidikan Kesadaran Publik di Lingkungan Digital”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Edisi No. 3 Vol. 7, 2023, hlm. 26183.

¹² Dwila Annisa Rizki Amalia dan Mujiono Hafidh Prasetyo, “Kebijakan Hukum Pidana dalam Upaya Penanggulangan *Cyber Terrorism*,” *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, Edisi No. 3 Vol. 2, 2021, Program Studi Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro, hlm. 232.

pembuktian telah terjadi kejahatan di depan pengadilan sangatlah sulit. Di berbagai literatur, *cybercrime* dideteksi dari 2 (dua) sudut pandang, yaitu:¹³

1. Kejahatan yang menggunakan teknologi informasi sebagai fasilitas: pembajakan, pornografi, pemalsuan/pencurian kartu kredit, penipuan lewat email (*fraud*), email spam, perjudian online, pencurian account internet, terorisme, isu sara, situs yang menyesatkan, dan sebagainya.
2. Kejahatan yang menjadikan sistem teknologi informasi sebagai sasaran: pencurian data pribadi, pembuatan/penyebaran virus komputer, pembobolan/pembajakan situs, *Cyberwar*, *Denial Of Service* (DOS), kejahatan berhubungan dengan nama domain, dan sebagainya.

Sehubungan dengan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian serta menuangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Analisis Yuridis Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Dan Regulasi Penyalahgunaan *Deepfake* Pornografi Berbasis Artificial Intelligence Di Indonesia”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep pertanggungjawaban pidana dalam penyalahgunaan *Deepfake Artificial Intelligence* di Indonesia?

¹³ Dwila Annisa Rizki Amalia dan Mujiono Hafidh Prasetyo, “Kebijakan Hukum Pidana dalam Upaya Penanggulangan *Cyber Terrorism*,” *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, Edisi No. 3 Vol. 2, 2021, Program Studi Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro, hlm. 234.

2. Bagaimana regulasi yang mengatur penyalahgunaan konten *Deepfake Artificial Intelligence* pornografi di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui konsep pertanggungjawaban pidana dalam penyalahgunaan *Deepfake Artificial Intelligence* di Indonesia.
2. Untuk mengetahui regulasi yang mengatur penyalahgunaan konten *Deepfake Artificial Intelligence* pornografi di Indonesia.

D. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan pengamatan penulis, penelitian dengan judul tentang Perlindungan Hukum Bagi Korban Konten *Deepfake Artificial Intelligence* Pada Pornografi dalam Perspektif Hukum Pidana, sampai saat ini belum pernah ada. Akan tetapi apabila ternyata pernah dilaksanakan penelitian yang sama atau sejenis, maka penelitian ini diharapkan dapat saling melengkapi. Adapun hasil penelitian yang berkaitan dengan judul yang diangkat oleh penulis antara yaitu penelitian yang dilakukan oleh Andhika Nugraha Utama, Rio Maulana Hidayat dan Prama Tusta Kesuma dengan judul “Analisis Hukum terhadap Upaya Pencegahan Kasus *Deepfake Porn* dan Pendidikan Kesadaran Publik di Lingkungan Digital”. Meskipun terdapat klausul yang sama mengenai hukum UUIITE dalam perlindungan data pribadi dan penjelasan terkait *Deepfake AI*, namun dalam penelitian penulis terdapat perbedaan permasalahan yang diangkat yakni mengenai pembahasan perlindungan hukum bagi korban konten *deepfake artificial intelligence* pada pornografi dalam perspektif hukum pidana.

E. Tinjauan Pustaka

1. *Artificial Intelligent*

Artificial Intelligence atau Kecerdasan Buatan yang lebih dikenal dalam Bahasa Indonesia (AI) adalah salah satu perkembangan teknologi yang menjadi perhatian bagi beberapa negara. *Artificial Intelligence* selanjutnya disebut AI merupakan tantangan baru bagi negara dalam membentuk suatu regulasi untuk menghadapi perkembangan AI yang sangat kompleks dan harus dipersiapkan dengan matang.

Kecerdasan buatan atau yang lebih dikenal dengan nama *Artificial Intelligence* (AI) pada dasarnya merupakan sebuah “mesin” yang berkemampuan dalam melakukan berbagai hal yang dianggap memerlukan kecerdasan saat manusia mengoperasikannya. AI atau Kecerdasan Buatan adalah “teknologi yang berbentuk mesin yang dapat menirukan perilaku manusia serta dikembangkan dengan pengetahuan berpikir manusia dan dapat melakukan prosedur berpikir manusia”.¹⁴

AI dianggap sebagai teknologi pengubah paradigma, karena berbagai penerapan praktisnya yang telah dibuktikan dalam beberapa tahun terakhir, sebagian besar dikaitkan dengan sub-bidang AI bernama “*Deep Learning*”.

Definisi dari AI memunculkan perdebatan dalam sebagian besar situasi, perdebatan mengenai arti AI yang lebih banyak mengenai

¹⁴ Febri Jaya dan Wilton Goh, “Analisis Yuridis Terhadap Kedudukan Kecerdasan Buatan Atau *Artificial Intelligence* Sebagai Subjek Hukum Pada Hukum Positif Indonesia”, *Jurnal Supremasi Hukum*, No. 2 Vol. 17, 2021, hlm. 2.

“kecerdasan buatan” diganti dengan “kecerdasan komputer” atau “kecerdasan mesin”. Begitu pula apabila konsep tersebut diungkapkan bukan dalam bahasa Inggris, melainkan bahasa lain.

Semuel A. Pangerapan, Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia di acara workshop “*Artificial Intelligence for Economic Growth and Social Good in The Digital Era*” menyampaikan “penerapan Artificial Intelligence dapat dicontohi pada beberapa negara yang telah maju sebagai sebuah pertimbangan dasar khusus dalam perkembangan regulasi dan kebijakan”.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UUITE) merupakan salah satu ranah hukum Indonesia dalam mengatur berbagai perbuatan hukum baru di bidang teknologi, sehingga harus dilakukan pembaharuan guna mengatur AI yang telah hadir di kehidupan bermasyarakat.

Artificial Intelligence atau Kecerdasan Buatan adalah “Teknologi yang berbentuk mesin yang dapat menirukan perilaku manusia serta dikembangkan dengan pengetahuan berpikir manusia dan dapat melakukan prosedur berpikir manusia”. Teknologi AI yang diciptakan guna dapat melakukan kegiatan sedemikian rupa seperti manusia telah menjadi suatu keresahan bagi kehidupan masyarakat sebagaimana AI

dapat melakukan tindakan hukum atau perbuatan hukum yang sama seperti yang dapat dilakukan oleh manusia.

Adapun beberapa *Giant Technology* mengembangkan AI dengan melakukan prediksi dari perintah suara yang didupatkannya seperti:

- a. Cortana
- b. Siri
- c. Alexa
- d. Asisten Google dan lainnya.

Dalam bidang hukum, perkembangan AI sudah meliputi Hakim AI dan Pengacara Artificial Intelligence. Pada tahun 2017, China telah menggunakan Hakim AI sebagaimana terbatas dalam menangani sengketa hukum yang berkaitan dengan digital seperti, sengketa hak cipta, sengketa klaim liabilitas produk e-commerce, dan sengketa jual beli online.

Untuk dapat meminimalisir dampak dimasa mendatang akibat AI, maka tantangan yang besar bagi pemerintah adalah mempersiapkan kebijakan dan regulasi bagi AI yang akan menjadi salah satu bagian dalam kehidupan bermasyarakat pada hukum positif Indonesia guna untuk mencapai kesejahteraan masyarakat serta kemakmuran dalam pembangunan negara dari masukan, pemikiran serta pengetahuan yang disampaikan kepada para penegak hukum khususnya pada AI.

2. Deepfake

Deepfake sangat terhubung dengan media digital, dan khususnya media sosial, yang melaluinya mereka menjangkau khalayak luas. Karena teks, gambar, video, suara, merupakan elemen kunci interaksi dan komunikasi dalam ruang publik, maka implikasinya terhadap dampaknya sangatlah signifikan. Meskipun kekuatan dan kemampuan AI masih harus diselidiki, dan masih belum diatur, upaya-upaya tersebut dilaporkan di media dengan pandangan yang berbeda-beda, dan implikasinya berkisar dari kepunahan umat manusia, landasan hingga kelangsungan hidup mereka.

Beberapa aplikasi nyata terbaru yang ditunjukkan menunjukkan penerapan yang bersifat efektif dan tersebar luas, misalnya

- a. mobil yang dapat mengemudi sendiri
- b. performa manusia super dalam game
- c. interaksi lisan tingkat manusia
- d. robot cerdas
- e. penciptaan obat untuk penyakit
- f. penciptaan karya baru, seperti seperti teks, lukisan, film, dll.

Ketika kemampuan canggih *Deep Learning* diterapkan, gambar, teks, dan suara dapat dibuat atau diubah dengan cara yang sangat realistis. Oleh karena itu, *Deep Learning* juga memungkinkan pembuatan teks palsu, suara palsu, video palsu, dan foto palsu, yang pada awalnya terlihat sangat asli dan realistis, padahal sebenarnya tidak.

Deepfake adalah jenis deep learning yang memungkinkan pengenalan dan pertukaran wajah dalam gambar dan video. Teknik ini dimulai dengan menganalisis sejumlah besar foto atau video wajah seseorang, mengajarkan algoritma kecerdasan buatan untuk melakukan perubahan pada wajah tersebut, dan kemudian menggunakan algoritma tersebut untuk memetakan wajah tersebut ke dalam video.

AI baru-baru ini menunjukkan kemampuan untuk membuat video palsu yang realistis, misalnya, mengambil video yang sudah ada dan menempatkan foto seseorang di wajah karakter utama, atau mengubah suara seseorang untuk mengatakan atau melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan keinginannya. mematuhi kenyataan dan tidak pernah dilakukan. Kemampuan teknologi tersebut mempunyai potensi untuk membentuk kembali media digital, sementara dampaknya terhadap masyarakat juga bisa sangat parah, karena melemahkan kepercayaan masyarakat terhadap apa yang dilihat, didengar, dan pada akhirnya diyakini sebagai kebenaran.

F. Definisi Operasional

Dalam memberikan penjelasan serta batasan dalam pengerjaan penelitian ini, maka penulis menyertakan definisi operasional sebagai cakupan mengenai penelitian ini yang dijelaskan sebagai berikut:

1. *Artificial Intelligent* (AI) adalah teknologi yang berbentuk mesin yang dapat menirukan perilaku manusia serta dikembangkan dengan

pengetahuan berpikir manusia dan dapat melakukan prosedur berpikir manusia.

2. *Deep Learning* adalah metode dalam kecerdasan buatan (AI) yang mengajarkan komputer untuk memproses data dengan cara yang terinspirasi otak manusia. Model deep learning dapat mengenali pola kompleks dalam gambar, teks, suara, dan data lain untuk menghasilkan wawasan dan prediksi yang akurat.
3. Korban adalah seseorang yang mengalami kerugian baik berupa kerugian fisik, mental maupun kerugian finansial atau individu yang menderita jasmani dan rohani sebagai akibat tindakan orang lain yang mencuri pemenuhan kepentingan diri sendiri atau tindakan orang lain yang bertentangan dengan kepentingan dan hak asasi yang menderita.

G. Metode Penelitian

Tipologi dalam penelitian ini menggunakan metode hukum normatif. Objek penelitian ini adalah pertanggungjawaban pidana dari perbuatan *Deepfake Artificial Intelligence* pornografi dan regulasi yang mengatur penyalahgunaan konten *Deepfake Artificial Intelligence* pornografi di Indonesia.. Pendekatan yang penulis gunakan dengan metode yuridis normatif ini merupakan pendekatan dengan metode konseptual dan pendekatan yuridis. Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian adalah bahan hukum primer, sekunder, dan tersier.

1. Sumber Data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif, maka digunakan bahan hukum, yaitu:

a. Bahan Hukum Primer adalah bahan hukum yang utama, sebagai bahan hukum yang bersifat autoritatif. Bahan hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan dan segala dokumen resmi yang memuat ketentuan hukum. Bahan hukum primer yang di gunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

- 1) Kitab UndangUndang Hukum Pidana.
- 2) Undang-Undang No 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- 3) Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi.
- 4) Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi.

b. Bahan Hukum Sekunder adalah dokumen atau bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer, yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Buku-buku.
- 2) Jurnal.
- 3) Artikel-artikel *Online*.

- c. Bahan Hukum Tersier digunakan sebagai bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus, maupun ensiklopedia.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah Studi Kepustakaan, yaitu dengan pengumpulan data dari buku-buku, dokumen-dokumen, dan peraturan perundang-undangan yang terkait dengan objek penelitian yang berasal dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

3. Analisis Data

Data dianalisis secara Deskriptif kualitatif dan Sistematis melalui pendekatan konseptual dan pendekatan yuridis. Artinya dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan dan menggabungkan dan menyelaraskan konsep-konsep, doktrin-doktrin dan berbagai dasar hukum yang ada.

H. Kerangka Penelitian

Kerangka ini dibuat untuk mempermudah dalam memahami penyusunan skripsi, maka dibuatlah kerangka skripsi sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan terdiri dari Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan kerangka penulisan.

Bab II : Tinjauan Umum terdiri dari uraian mengenai penyalahgunaan terkait konten terhadap korban konten *Deepfake*

Artificial Intelligence dan regulasi yang mengatur penyalahgunaan konten *Deepfake Artificial Intelligence* pornografi di Indonesia. Dari paparan tersebut diharapkan dapat mengantarkan penulis untuk memahami teori-teori yang terkait dengan pokok persoalan dan akan berguna bagi penulis dalam menganalisis pokok persoalan sebagaimana fokus kajian penelitian.

Bab III : Pembahasan yang berisi pembahasan tentang hasil penelitian dari analisa terkait Karakteristik konten *Deepfake Artificial Intelligence* pada pornografi dalam perspektif hukum pidana serta Regulasi yang mengatur berdasarkan pada perspektif hukum pidana dan peraturan perundang-undangan terkait.

Bab IV : Penutup tentang kesimpulan dan saran atau hasil rekomendasi dari hasil pembahasan hasil penelitian.