

Cek Jurnal

202212044_KELVIN_ADI_SAPUTRA_089512130003.doc

 jurnal

 cek jurnal

 Universitas Abdurachman Saleh

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3604586221

Submission Date

Jul 1, 2026, 4:59 AM UTC

Download Date

Jul 1, 2026, 6:08 AM UTC

File Name

202212044_KELVIN_ADI_SAPUTRA_089512130003.doc

File Size

101.5 KB

10 Pages

2,860 Words

20,428 Characters

30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Small Matches (less than 13 words)

Top Sources

- 30%  Internet sources
- 16%  Publications
- 22%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

-  **Hidden Text**
10 suspect characters on 9 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

30%  Internet sources
 16%  Publications
 22%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id	3%
2	Internet	repository.unars.ac.id	2%
3	Internet	rama.unimal.ac.id	2%
4	Internet	ejournal.appihi.or.id	2%
5	Internet	repository.umsu.ac.id	1%
6	Internet	dev-journal.iainlangsa.ac.id	1%
7	Internet	jurnalhukum.unisla.ac.id	1%
8	Internet	repository.unissula.ac.id	1%
9	Internet	repository.untagsmg.ac.id	1%
10	Internet	jurnal.ucy.ac.id	1%
11	Student papers	UPA Perpustakaan UNTIRTA	1%

12	Student papers	Fakultas Hukum	1%
13	Internet	cibangsa.com	1%
14	Internet	journal.trunojoyo.ac.id	<1%
15	Internet	journal.tabyanu.com	<1%
16	Internet	unars.ac.id	<1%
17	Internet	journal.ilmudata.co.id	<1%
18	Internet	risetanakbangsa.id	<1%
19	Internet	repository.unair.ac.id	<1%
20	Internet	bureaucracy.gapenas-publisher.org	<1%
21	Student papers	Universitas Islam Riau	<1%
22	Internet	jurnalistiqomah.org	<1%
23	Internet	repositori.uma.ac.id	<1%
24	Internet	journalshub.org	<1%
25	Student papers	unars	<1%

26	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
27	Internet	indojurnal.com	<1%
28	Internet	j-las.lemkomindo.org	<1%
29	Internet	jangkargroups.co.id	<1%
30	Internet	repository.iftkledalero.ac.id	<1%
31	Internet	www.antaranews.com	<1%

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA ATAS PENYALAHGUNAAN
DEEFAKE UNTUK PROMOSI JUDI ONLINE DALAM PERSPEKTIF
UNDANG UNDANG NOMOR 1 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN
KEDUA ATAS UNDANG UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

***CRIMINAL LIABILITY FOR THE MISUSE OF DEEPPAKES FOR ONLINE
GAMBLING PROMOTION FROM THE PERSPECTIVE OF LAW NUMBER 1
OF 2024 CONCERNING THE SECOND AMENDMENT TO LAW NUMBER 11
OF 2008 CONCERNING ELECTRONIC INFORMATION AND
TRANSACTIONS***

Kelvin Adi Saputra¹, Ide Prima Hadiyanto², Abdurrahman Muqsith³

¹Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

^{1,2,3}Fakultas Hukum, Ilmu Hukum, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Email: 'kelvingewar@gmail.com

Abstrak

Penelitian yang berjudul Pertanggungjawaban Pidana atas Penyalahgunaan Deepfake untuk Promosi Judi Online dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) yang memungkinkan manipulasi konten digital melalui deepfake. Teknologi ini telah disalahgunakan sebagai sarana promosi judi online dengan mencatut identitas seseorang tanpa persetujuan, sehingga menimbulkan persoalan hukum terkait pertanggungjawaban pidana dan pembuktian unsur manipulasi data dalam sistem elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku penyalahgunaan deepfake dalam promosi judi online berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku, serta mengidentifikasi hambatan penegakan hukum dalam pembuktian unsur manipulasi data pada konten deepfake. Fenomena ini menimbulkan konflik antara perkembangan teknologi digital dengan kesiapan regulasi hukum, khususnya dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang belum secara eksplisit mengatur penggunaan teknologi deepfake. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian kepustakaan yang dilakukan dengan menganalisis peraturan perundang-undangan, doktrin, serta literatur hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, pertama penyalahgunaan teknologi deepfake untuk promosi judi online dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Kedua, penegakan hukum terhadap tindak pidana tersebut masih menghadapi hambatan dalam pembuktian unsur manipulasi data akibat kompleksitas teknologi deepfake dan belum adanya pengaturan hukum yang secara khusus mengaturnya di Indonesia.

Kata Kunci: Pertanggungjawaban Pidana, Deepfake, Judi Online.

Abstract

The study entitled Criminal Liability for the Misuse of Deepfake Technology in the Promotion of Online Gambling: An Analysis under Law Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to Law Number 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions is motivated by the rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) technology, which enables the manipulation of digital content through deepfake technology. This technology has been misused as a means of promoting online gambling by exploiting an individual's identity without their consent, thereby giving rise to legal issues concerning criminal liability and the establishment of evidence regarding data manipulation within electronic systems. This study aims to examine the forms of criminal liability applicable to individuals who misuse deepfake technology for the promotion of online gambling under the prevailing legal framework, while also identifying the challenges encountered in law enforcement regarding the proof of data manipulation elements in deepfake content. This phenomenon reflects the tension between the rapid development of digital technology and the adequacy of existing legal regulations, particularly the Electronic Information and Transactions Law, which has not yet explicitly addressed the use and misuse of deepfake technology. This study employs a normative juridical research method, consisting of library-based legal research that examines statutory regulations, legal doctrines, and relevant legal literature concerning the issues under investigation. The research utilizes both a statutory approach and a conceptual approach to analyze the legal aspects of the subject matter comprehensively. Based on the research findings, it can be concluded that, first, the misuse of deepfake technology for the promotion of online gambling may be subject to criminal liability under the Electronic Information and Transactions Law. Second, the enforcement of criminal sanctions against such offenses remains challenged by difficulties in proving the element of data manipulation, owing to the sophisticated nature of deepfake technology and the lack of specific legal provisions regulating its use in Indonesia.

Keywords: Criminal Liability, Deepfake, Online Gambling

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah melahirkan berbagai inovasi digital, salah satunya teknologi deepfake yang mampu memanipulasi gambar, video, dan audio sehingga menyerupai kondisi asli secara

realistis.¹ Meskipun memberikan manfaat dalam bidang hiburan dan kreatif, teknologi ini juga berpotensi disalahgunakan untuk melakukan berbagai tindak pidana di ruang siber. Salah satu bentuk penyalahgunaan yang mulai berkembang di Indonesia adalah penggunaan deepfake untuk promosi judi online dengan mencatut identitas tokoh publik tanpa persetujuannya. Praktik tersebut tidak hanya merugikan korban secara reputasi, tetapi juga digunakan untuk menarik masyarakat mengakses layanan perjudian yang dilarang oleh hukum Indonesia.

Secara normatif, perjudian merupakan tindak pidana yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), sedangkan penyebaran informasi elektronik yang bermuatan perjudian diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Permasalahan muncul ketika promosi judi online dilakukan melalui teknologi deepfake, karena selain mengandung unsur perjudian juga melibatkan manipulasi data elektronik dan penyalahgunaan identitas digital. Kondisi ini menimbulkan persoalan mengenai bentuk pertanggungjawaban pidana pelaku serta efektivitas penegakan hukum dalam membuktikan adanya manipulasi konten digital. Penelitian mengenai penyalahgunaan deepfake telah dilakukan sebelumnya. Apriana et.al.(2025) mengkaji pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku deepfake pornography dalam hukum pidana Indonesia dan menemukan bahwa pengaturan yang digunakan masih bertumpu pada ketentuan umum yang telah ada.² Sementara itu, Meirza Aulia Chairani, Krista Yitawati, dan Angga Pramodya Pradhana (2024) menekankan pentingnya pembentukan regulasi khusus terkait penyalahgunaan teknologi deepfake. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus membahas penggunaan deepfake sebagai sarana promosi judi online serta hambatan penegakan hukumnya berdasarkan UU ITE Tahun 2024.³

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kekosongan kajian mengenai konstruksi pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku penyalahgunaan deepfake untuk promosi judi online serta hambatan pembuktian unsur manipulasi data elektronik dalam proses penegakan hukum. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk pertanggungjawaban pidana pelaku dan mengkaji hambatan penegakan hukum terhadap penyalahgunaan deepfake dalam promosi judi online berdasarkan ketentuan hukum positif di Indonesia.

¹ Wayan Zenitia Devi, 2015, *Implikasi Hukum terhadap Penyalahgunaan Teknologi Deepfake untuk Pemerasan (Sextortion) dalam Perspektif Hukum Teknologi Informasi di Indonesia*, Majelis: Jurnal Hukum Indonesia, Vol. 3, No. 1, hal 105.

² Apriana, M., Fransisco, F., Nugroho, A., 2025, *Perlindungan Hukum Bagi Perempuan Korban Tindak Pidana Kejahatan Artificial Intelligence (Ai) Deepfake Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 Tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual*. Journal of Social and Economics Research, Vol.7, No1, hal 57.

³ Meirza Aulia Chairani, Krista Yitawati, Angga Pramodya Pradhana, 2024, *Urgensi Pengaturan Hukum bagi Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake*, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 21, No. 13, hal 83.

METODE PENELITIAN

Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian yuridis normatif atau penelitian doktrinal. Penelitian yuridis normatif merupakan penelitian yang berfokus pada kajian terhadap norma-norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan, doktrin, serta literatur hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Menurut, metode penelitian merupakan keseluruhan cara dan prosedur yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian, sedangkan metodologi penelitian merupakan suatu kerangka yang sistematis untuk memecahkan permasalahan melalui langkah-langkah ilmiah yang terstruktur dan logis.⁴ Dalam penelitian ini, hukum dipahami sebagai seperangkat norma yang mengatur perilaku masyarakat dan menjadi dasar dalam menganalisis pertanggungjawaban pidana terhadap penggunaan teknologi deepfake untuk promosi judi online.⁵

Pendekatan Masalah

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah berbagai ketentuan hukum yang berkaitan dengan teknologi informasi, tindak pidana siber, dan perjudian online. Sementara itu, pendekatan konseptual dilakukan dengan mengkaji pandangan para ahli serta doktrin hukum yang relevan guna membangun argumentasi hukum mengenai pertanggungjawaban pidana pelaku yang memanfaatkan teknologi deepfake dalam promosi judi online.⁶

Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer merupakan sumber hukum yang memiliki kekuatan mengikat secara langsung, meliputi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, serta Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi. Selain itu, bahan hukum primer juga mencakup peraturan lain yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian dan penyalahgunaan teknologi digital.⁷ Adapun bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan dan analisis terhadap bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder diperoleh dari buku-buku hukum, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, artikel

⁴ A'an Efendi, 2023, "Penelitian hukum doktrinal", Laksbang Justitia: Yogyakarta, hal. 22

⁵ Muhammad Yusuf Ibrahim, 2023, Karakteristik Rahasia Dagang Sebagai Hak Kebendaan, Bashish Publishing: Situbondo, hal, 94

⁶ Ibid, hal. 34

⁷ Peter Mahmud Marzuki, 2013, *Penelitian Hukum*, KENCANA: Jakarta, hal. 133

ilmiah, serta pendapat para ahli yang membahas mengenai hukum pidana, kejahatan siber, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), dan teknologi deepfake.⁸

Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) dengan cara menelusuri, menginventarisasi, dan mengkaji berbagai bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder yang relevan dengan objek penelitian. Studi kepustakaan dilakukan terhadap peraturan perundang-undangan, literatur hukum, jurnal ilmiah, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penggunaan teknologi deepfake sebagai sarana promosi judi online. Seluruh bahan hukum yang diperoleh kemudian diklasifikasikan berdasarkan relevansinya terhadap permasalahan penelitian untuk memudahkan proses analisis.⁹

Analisis Bahan Hukum

Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi isu hukum yang muncul, menelaah ketentuan peraturan perundang-undangan yang relevan, serta menghubungkannya dengan konsep dan teori hukum yang digunakan dalam penelitian.¹⁰ Selanjutnya, bahan hukum yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengetahui bentuk pertanggungjawaban pidana pelaku yang memanfaatkan teknologi deepfake dalam promosi judi online serta efektivitas pengaturan hukum yang berlaku dalam menanggulangi tindak pidana tersebut. Hasil analisis kemudian disusun secara sistematis untuk menghasilkan argumentasi hukum yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pertanggungjawaban Pidana terhadap Pelaku Penyalahgunaan Deepfake untuk Promosi Judi Online

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah melahirkan berbagai inovasi digital yang memberikan manfaat bagi masyarakat. Namun, perkembangan tersebut juga menimbulkan bentuk kejahatan baru berupa penyalahgunaan teknologi deepfake. Deepfake merupakan teknologi berbasis AI yang mampu memanipulasi gambar, suara, maupun video sehingga menyerupai objek aslinya dan sulit dibedakan oleh masyarakat umum.¹¹ Penyalahgunaan teknologi deepfake dalam promosi judi online menunjukkan bahwa teknologi tersebut tidak hanya digunakan untuk kepentingan kreatif, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sarana kejahatan siber. Konten yang menampilkan figur publik secara palsu digunakan untuk

⁸ Ibid. hal.84-85

⁹ Ibid, hal.45

¹⁰ A'an Efendi, Loc.cit,

¹¹ Meirza Aulia Chairani, Krista Yitawati, dan Angga Pramodya Pradhana, 2024, *Urgensi Pengaturan Hukum bagi Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake*, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 21 No. 13, hal. 93.

menarik perhatian masyarakat dan meningkatkan kepercayaan terhadap situs perjudian ilegal. Kondisi tersebut menimbulkan ancaman terhadap privasi, reputasi, serta identitas digital seseorang.¹²

Secara normatif, penggunaan deepfake untuk mempromosikan judi online memenuhi unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketentuan tersebut melarang setiap orang dengan sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Oleh karena itu, pelaku yang membuat maupun menyebarkan konten deepfake promosi judi online dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan asas kesalahan (*nulla poena sine culpa*), sepanjang dapat dibuktikan adanya unsur kesengajaan (*dolus*).¹³ Selain berkaitan dengan tindak pidana perjudian, penggunaan wajah, suara, maupun identitas seseorang tanpa persetujuan dalam konten deepfake juga dapat dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak privasi dan perlindungan data pribadi. Penyalahgunaan identitas digital tersebut tidak hanya merugikan korban secara individual, tetapi juga berpotensi menimbulkan kerugian sosial dan ekonomi yang lebih luas. Dengan demikian, pelaku dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi.

B. Hambatan Penegakan Hukum dalam Pembuktian Unsur Manipulasi Data pada Konten Deepfake

Penegakan hukum terhadap penyalahgunaan deepfake untuk promosi judi online menghadapi berbagai hambatan, terutama dalam aspek pembuktian. Kompleksitas teknologi deepfake menyebabkan proses identifikasi terhadap keaslian suatu konten menjadi semakin sulit. Teknologi tersebut mampu menghasilkan gambar, video, dan audio yang sangat realistis sehingga menyulitkan aparat penegak hukum dalam membedakan antara konten asli dan konten hasil manipulasi.¹⁴

Kesulitan pembuktian juga disebabkan oleh belum adanya standar forensik digital yang secara khusus dirancang untuk mendeteksi dan memverifikasi konten deepfake. Pemeriksaan alat bukti elektronik masih mengacu pada ketentuan umum dalam KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, padahal perkembangan teknologi berbasis kecerdasan buatan memerlukan metode pemeriksaan yang lebih spesifik. Ketiadaan pedoman teknis tersebut berpotensi

¹² Muhammad Rizki Kurniarullah et.al, 2024, *Tinjauan Kriminologi Terhadap Penyalahgunaan Artificial Intelligence: Deepfake Pornografi dan Pencurian Data Pribadi*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 10 No. 10, hal. 537.

¹³ P.W. Astuti, 2021, *Keberadaan Ajaran Penyertaan Sebagai Perluasan Delik dan Perluasan Pertanggungjawaban Pidana (Pasal 55 dan 56 KUHP)*, Jurnal Juristic, Vol. 1 No. 3, hal. 223.

¹⁴ Andriansyah Kartadinata, 2026, *Rekonstruksi Delik Pidana dalam Kejahatan Deepfake: Tantangan Pembuktian dan Perlindungan Korban*, MUARA HUKUM: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum dan Administrasi Publik, Vol. 2 No. 1, hal. 42–44.

menimbulkan perbedaan metode pemeriksaan antar-ahli sehingga dapat memengaruhi nilai pembuktian alat bukti elektronik di persidangan.¹⁵ Selain itu, karakteristik konten digital yang mudah disebarluaskan dan dihapus dalam waktu singkat turut menjadi hambatan tersendiri. Pelaku sering menghapus jejak digital setelah memperoleh keuntungan tertentu sehingga proses pelacakan menjadi lebih sulit. Kondisi tersebut menyebabkan pembuktian terhadap unsur kesengajaan maupun keterlibatan pelaku memerlukan kemampuan teknis dan dukungan digital forensik yang memadai.¹⁶

Hambatan lainnya berkaitan dengan keterbatasan kapasitas aparat penegak hukum dalam mengidentifikasi dan membuktikan konten deepfake. Tingkat kecanggihan teknologi yang semakin tinggi menuntut aparat penegak hukum untuk memiliki kemampuan khusus di bidang artificial intelligence dan digital forensik. Akan tetapi, keterbatasan sumber daya manusia, sarana laboratorium forensik, serta belum meratanya kompetensi teknis menyebabkan efektivitas penegakan hukum terhadap kejahatan berbasis deepfake belum berjalan secara optimal.

C. Upaya Penguatan Penegakan Hukum terhadap Penyalahgunaan Deepfake untuk Promosi Judi Online

Penyalahgunaan teknologi deepfake untuk promosi judi online menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah melahirkan bentuk kejahatan baru yang semakin kompleks. Oleh karena itu, penegakan hukum terhadap kejahatan tersebut tidak dapat hanya dilakukan melalui pendekatan konvensional, tetapi harus diikuti dengan pembaruan regulasi, peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, serta penguatan sistem pengawasan di ruang digital. Penanggulangan kejahatan pada dasarnya merupakan bagian dari kebijakan kriminal (*criminal policy*) yang harus dilakukan secara terpadu melalui pendekatan penal tindakan kejahatan yang sudah terjadi dan non-penal pencegahan dan pengadilan sebelum kejahatan terjadi, agar tujuan perlindungan masyarakat dapat tercapai secara efektif.¹⁶ Salah satu langkah yang paling penting adalah pembentukan regulasi khusus yang mengatur penyalahgunaan teknologi kecerdasan buatan, khususnya deepfake. Hingga saat ini, pengaturan mengenai deepfake di Indonesia masih tersebar dalam beberapa ketentuan peraturan perundang-undangan, seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi. Namun, belum terdapat ketentuan yang secara khusus memberikan definisi yuridis mengenai deepfake, bentuk-bentuk penyalahgunaannya, maupun mekanisme pertanggungjawaban pidana terhadap

¹⁵ Wahyudi Agustiono, Dini Wulan Suci, Novi Prastiti, 2024, *Analisis Forensik Digital Menggunakan Metode NIST untuk Memulihkan Barang Bukti yang Dihapus*, Jurnal Teknologi dan Informasi, Vol. 14 No. 2, hal. 214–223.

¹⁶ Nurul Aulia Fitriani dan Endik Wahyudi, 2026 *Kebijakan Formulasi Tindak Pidana Deepfake dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Pelindungan Data Pribadi di Indonesia*, Jurnal Hukum to-ra, Vol. 12 No. 1, hal. 158.

pelakunya. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kekosongan norma dan ketidakpastian hukum dalam proses penegakan hukum. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi yang lebih spesifik agar aparat penegak hukum memiliki dasar hukum yang jelas dalam melakukan penyidikan, penuntutan, dan pembuktian terhadap pelaku penyalahgunaan deepfake untuk promosi judi online.¹⁷

Selain pembaruan regulasi, peningkatan kapasitas aparat penegak hukum juga menjadi faktor yang sangat penting. Kompleksitas teknologi deepfake menuntut aparat kepolisian, jaksa, maupun hakim untuk memiliki pemahaman yang memadai mengenai kecerdasan buatan, sistem elektronik, dan digital forensik. Peningkatan kemampuan tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan dan pelatihan secara berkelanjutan agar aparat penegak hukum mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan membuktikan adanya manipulasi data elektronik yang dilakukan oleh pelaku. Di samping itu, penguatan sarana dan prasarana laboratorium digital forensik juga diperlukan untuk mendukung proses pembuktian di persidangan sehingga alat bukti elektronik yang diajukan memiliki nilai pembuktian yang kuat.¹⁸

Upaya penanggulangan juga perlu didukung melalui kerja sama antara pemerintah, aparat penegak hukum, ahli teknologi informasi, serta penyelenggara platform digital. Sinergi antar lembaga tersebut diperlukan untuk mempercepat deteksi dan penghapusan konten deepfake yang bermuatan perjudian, sekaligus memperkuat pengawasan terhadap penyalahgunaan teknologi kecerdasan buatan. Dengan adanya pembaruan regulasi, peningkatan kualitas sumber daya manusia, serta kerja sama yang efektif antara berbagai pihak, penegakan hukum terhadap penyalahgunaan deepfake untuk promosi judi online diharapkan dapat berjalan lebih optimal dan mampu memberikan perlindungan hukum yang lebih baik kepada masyarakat.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pertanggungjawaban pidana atas penyalahgunaan teknologi deepfake untuk promosi judi online dalam perspektif Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dapat disimpulkan bahwa penyalahgunaan teknologi deepfake sebagai sarana promosi judi online merupakan bentuk kejahatan siber yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Pertanggungjawaban pidana dapat dibebankan kepada pihak yang membuat,

¹⁷ Meirza Aulia Chairani, Krista Yitawati, dan Angga Pramodya Pradhana, 2024, *Urgensi Pengaturan Hukum bagi Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake*, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 21 No. 2, hal. 223.

¹⁸ Nurul Aulia Fitriani dan Endik Wahyudi, loc.cit

menyebarkan, maupun pihak yang turut serta memfasilitasi penyebaran konten perjudian berbasis deepfake apabila terbukti memenuhi unsur kesalahan dan unsur tindak pidana yang diatur dalam peraturan perundang-undangan.

2. Penegakan hukum terhadap tindak pidana tersebut masih menghadapi berbagai hambatan, khususnya dalam pembuktian unsur manipulasi data pada konten deepfake. Kompleksitas teknologi kecerdasan buatan, keterbatasan kemampuan aparat penegak hukum dalam melakukan identifikasi dan analisis digital forensik, serta belum adanya pengaturan khusus mengenai penyalahgunaan teknologi deepfake di Indonesia menyebabkan proses pembuktian dan penjatuhan pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku belum dapat dilaksanakan secara optimal.

Saran

1. Pemerintah dan pembentuk undang-undang perlu melakukan pembaruan regulasi dengan memberikan pengaturan yang lebih spesifik mengenai penyalahgunaan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), khususnya teknologi deepfake, sehingga dapat memberikan kepastian hukum dalam penegakan tindak pidana yang memanfaatkan manipulasi data elektronik.
2. Aparat penegak hukum perlu meningkatkan kapasitas dan kemampuan di bidang digital forensik melalui pelatihan serta kerja sama dengan ahli teknologi informasi guna mendukung efektivitas pembuktian dan penegakan hukum terhadap penyalahgunaan deepfake untuk promosi judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- A'an Efendi, 2023, "Penelitian hukum doctrinal", Laksbang Justitia: Yogyakarta
- Andriansyah Kartadinata, 2026, *Rekonstruksi Delik Pidana dalam Kejahatan Deepfake: Tantangan Pembuktian dan Perlindungan Korban*, MUARA HUKUM: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum dan Administrasi Publik, Vol. 2 No. 1, hal. 42-125.
- Apriana, M., Fransisco, F., Nugroho, A., 2025, *Perlindungan Hukum Bagi Perempuan Korban Tindak Pidana Kejahatan Artificial Intelligence (Ai) Deepfake Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 Tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual*. Journal of Social and Economics Research, Vol.7, No1, hal 57-75.
- Meirza Aulia Chairani, Krista Yitawati, Angga Pramodya Pradhana, 2024, *Urgensi Pengaturan Hukum bagi Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake*, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 21, No. 13, hal 83-83-223.
- Muhammad Rizki Kurniarullah et,al, 2024, *Tinjauan Kriminologi Terhadap Penyalahgunaan Artificial Intelligence: Deepfake Pornografi dan Pencurian Data Pribadi*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 10 No. 10, hal. 534-547.
- Muhammad Yusuf Ibrahim, 2023, *Karakteristik Rahasia Dagang Sebagai Hak Kebendaan*, Bashish Publishing: Situbondo

8 P.W. Astuti, 2021, *Keberadaan Ajaran Penyertaan Sebagai Perluasan Delik dan Perluasan Pertanggungjawaban Pidana (Pasal 55 dan 56 KUHP)*, Jurnal Juristic, Vol. 1 No. 3, hal. 217-229.

Peter Mahmud Marzuki, 2013, *Penelitian Hukum*, KENCANA: Jakarta

3 Wahyudi Agustiono, Dini Wulan Suci, Novi Prastiti, 2024, *Analisis Forensik Digital Menggunakan Metode NIST untuk Memulihkan Barang Bukti yang Dihapus*, Jurnal Teknologi dan Informasi, Vol. 14 No. 2, hal. 214–223.

4 Wayan Zenitia Devi, 2015, *Implikasi Hukum terhadap Penyalahgunaan Teknologi Deepfake untuk Pemerasan (Sextortion) dalam Perspektif Hukum Teknologi Informasi di Indonesia*, Majelis: Jurnal Hukum Indonesia, Vol. 3, No. 1, hal 102-104.

Perundang-Undangan

9 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023. Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022. Tentang Pelindungan Data Pribadi.