Analisis Tanggung Gugat dalam Kasus *Deepfake* yang Dihasilkan AI Generatif Berdasarkan KUHPerdata Terkait Kerugian yang Ditimbulkan

Iyanda Vemala*[1], Yunita Reykasasi[2]
Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jember[1,2]
*[1]e-mail: yandavemala@gmail.com

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi tanggung gugat perdata dalam kasus *deepfake* yang dihasilkan oleh AI generatif berdasarkan Kitab Undang Undang Hukum Perdata, khususnya Pasal 1365 tentang Perbuatan Melawan Hukum. *Deepfake* sebagai bentuk manipulasi digital dengan tingkat realisme tinggi berpotensi menimbulkan kerugian materiil dan immateriil, seperti kerugian finansial, pencemaran nama baik, serta trauma psikologis. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang undangan dan konseptual. Bahan hukum yang dianalisis meliputi peraturan perundang undangan, literatur ilmiah, serta doktrin hukum yang relevan dengan perkembangan teknologi AI generatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur unsur Perbuatan Melawan Hukum dalam Pasal 1365 KUHPerdata dapat diterapkan secara progresif terhadap pembuat dan penyebar *deepfake*, baik yang bertindak dengan kesengajaan maupun kelalaian. Selain itu, platform digital juga dapat dimintai tanggung gugat perdata apabila lalai dalam menjalankan kewajiban pengawasan dan moderasi konten. Keberadaan Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang Undang Perlindungan Data Pribadi berfungsi sebagai lex specialis yang memperkuat perlindungan hukum bagi korban. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem hukum perdata Indonesia memiliki kapasitas adaptif dalam merespons tantangan *deepfake*, namun memerlukan penguatan penegakan hukum dan peningkatan literasi digital masyarakat.

Kata kunci : AI Generatif; *Deepfake*; Kerugian; Perbuatan Melawan Hukum; Tanggung Gugat.

ABSTRACT
This study aims to analyze the construction of civil liability in cases of deepfake generated by generative AI based on the Indonesian Civil Code, particularly Article 1365 concerning unlawful acts. Deepfake, as a highly realistic form of digital manipulation, poses serious risks by causing both material and immaterial losses, including financial damage, reputational harm, and psychological trauma. This research employs a normative juridical method using legislative and conceptual approaches. Legal materials analyzed consist of statutory regulations, scholarly literature, and legal doctrines relevant to the development of generative AI technology. The findings indicate that the elements of unlawful acts under Article 1365 of the Civil Code can be progressively applied to both creators and distributors of deepfake content, whether acting intentionally or negligently. Furthermore, digital platforms may also bear civil liability when they fail to exercise due diligence in content moderation and supervision. The Information and Electronic Transactions Law and the Personal Data Protection Law serve as lex specialis that strengthen legal protection for victims. This study concludes that the Indonesian civil law system demonstrates normative adaptability in addressing deepfake related disputes, although stronger law enforcement measures and improved public digital literacy remain essential to ensure effective legal protection.

Keywords : *Civil Liability; Deepfake; Generative AI; Losses; Unlawful Act.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat pesat telah mengubah cara individu berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun relasi sosial di ruang publik. Salah satu inovasi yang berkembang signifikan dalam beberapa tahun terakhir adalah *deepfake* yang dihasilkan melalui AI generatif. Teknologi ini mampu menciptakan konten baru dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video dengan tingkat realisme yang semakin tinggi sehingga sulit dibedakan dari konten autentik. Di satu sisi, kemajuan tersebut

memberikan manfaat besar dalam bidang kreativitas, pendidikan, dan industri kreatif. Namun di sisi lain, pemanfaatan *deepfake* juga menimbulkan persoalan hukum dan sosial yang kompleks, terutama ketika teknologi ini digunakan untuk tujuan yang merugikan individu maupun masyarakat luas.

Deepfake merupakan media palsu yang dibuat dengan memanfaatkan AI generatif untuk memanipulasi wajah, suara, atau gerakan seseorang sehingga tampak seolah olah nyata dan autentik. Proses pembuatannya mengandalkan teknik pembelajaran mendalam dan jaringan saraf yang mampu mereplikasi karakteristik visual dan audio manusia secara presisi. Tingginya kualitas hasil manipulasi tersebut menyebabkan masyarakat semakin kesulitan membedakan antara konten asli dan konten hasil rekayasa digital. Meskipun pada awalnya berkembang dalam ranah hiburan dan seni digital, penggunaan *deepfake* kemudian meluas ke praktik yang merugikan seperti penyebaran berita palsu, penipuan finansial, pornografi tanpa persetujuan, serta tindakan yang mencederai kehormatan dan reputasi individu.

Di Indonesia, penyalahgunaan *deepfake* berbasis AI generatif telah berkembang menjadi ancaman nyata. Sejumlah kasus menunjukkan pemanfaatan teknologi ini untuk tujuan penipuan dan pencemaran nama baik, seperti beredarnya video *deepfake* yang menampilkan tokoh publik Gubernur Jawa Timur Khofifah Indar Parawansa seolah menawarkan produk dengan harga murah sebagai bagian dari modus penipuan. Selain itu, terdapat pula manipulasi foto dan video guru serta siswa SMAN 11 Semarang yang bersifat cabul dan mencederai martabat korban. Kasus kasus tersebut menimbulkan kerugian immateriil berupa trauma psikologis, rasa malu, dan kerusakan reputasi sosial, serta kerugian materiil berupa hilangnya pendapatan dan kerugian finansial akibat penipuan.

Fenomena *deepfake* menghadirkan tantangan serius dalam ranah hukum perdata karena kerangka regulasi yang berlaku saat ini disusun jauh sebelum perkembangan teknologi AI generatif. Kitab Undang Undang Hukum Perdata sebagai fondasi hukum perdata nasional, khususnya Pasal 1365 tentang Perbuatan Melawan Hukum, memang memiliki karakter terbuka dan fleksibel. Namun demikian, ketentuan tersebut tidak secara eksplisit mengatur bentuk manipulasi digital yang dihasilkan oleh AI generatif. Kondisi ini menimbulkan persoalan mendasar mengenai sejauh mana konsep perbuatan melawan hukum konvensional masih relevan dan mampu menjangkau bentuk kerugian baru yang muncul akibat penggunaan *deepfake*.

Tantangan hukum lainnya berkaitan dengan penentuan subjek hukum yang dapat dimintai tanggung gugat. Dalam ekosistem digital, pelaku *deepfake* tidak hanya terbatas pada pembuat konten, tetapi juga mencakup pihak penyebar, platform digital sebagai sarana distribusi, serta kemungkinan keterlibatan pengembang teknologi AI generatif. Karakter internet yang bersifat anonim dan lintas batas semakin mempersulit proses identifikasi pelaku, pembuktian perbuatan, serta penelusuran hubungan kausal antara tindakan dan kerugian yang dialami korban. Akibatnya, korban sering berada pada posisi lemah dalam memperjuangkan hak dan pemulihan kerugiannya melalui mekanisme hukum perdata.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam penerapan tanggung gugat perdata dalam kasus *deepfake* yang dihasilkan oleh AI generatif dengan berlandaskan pada ketentuan Kitab Undang Undang Hukum Perdata. Fokus kajian diarahkan pada penafsiran dan penerapan unsur unsur Perbuatan Melawan Hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata terhadap praktik manipulasi digital berbasis AI generatif, serta pada mekanisme pemberian kompensasi atas kerugian materiil dan immateriil yang dialami korban.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum perdata dan hukum teknologi. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi aparat penegak hukum, hakim, dan praktisi hukum dalam menangani sengketa perdata terkait *deepfake*, serta memberikan panduan bagi korban dalam memperjuangkan keadilan dan pemulihan haknya. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji secara komprehensif konstruksi tanggung gugat perdata atas penggunaan *deepfake* berbasis AI generatif dengan mengacu pada KUHPerdata, sekaligus menelaah kontribusi regulasi pendukung seperti Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang Undang Perlindungan Data Pribadi dalam memperkuat perlindungan hukum bagi korban *deepfake*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif yang berfokus pada pengkajian norma norma hukum positif untuk menganalisis tanggung gugat perdata dalam kasus *deepfake* yang dihasilkan oleh AI

generatif. Pendekatan perundang undangan digunakan dengan menelaah ketentuan hukum yang terdapat dalam Kitab Undang Undang Hukum Perdata, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Undang Undang Perlindungan Data Pribadi, sedangkan pendekatan konseptual diterapkan untuk mengkaji konsep Perbuatan Melawan Hukum, tanggung gugat perdata, dan perlindungan hak keperdataan dalam konteks perkembangan teknologi AI generatif. Sumber bahan hukum meliputi bahan hukum primer berupa peraturan perundang undangan, bahan hukum sekunder berupa buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan, serta bahan hukum tersier berupa hasil seminar dan sumber daring yang kredibel. Seluruh bahan hukum tersebut dianalisis secara kualitatif melalui penelaahan dan penafsiran norma serta doktrin hukum guna menilai penerapannya dalam kasus *deepfake*, khususnya terkait pemenuhan unsur Perbuatan Melawan Hukum dan mekanisme pemulihan kerugian materiil maupun immateriil bagi korban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun Kitab Undang Undang Hukum Perdata tidak secara eksplisit mengatur fenomena *deepfake*, ketentuan Pasal 1365 KUHPerdata tentang Perbuatan Melawan Hukum tetap dapat diterapkan secara kontekstual dan progresif untuk menjangkau praktik manipulasi digital yang dihasilkan oleh AI generatif. Unsur unsur Perbuatan Melawan Hukum yang meliputi adanya perbuatan, sifat melawan hukum, kesalahan, kerugian, serta hubungan sebab akibat dapat diidentifikasi secara jelas dalam kasus *deepfake*. Pembuatan dan penyebaran konten *deepfake* merupakan perbuatan aktif yang melanggar hukum karena bertentangan dengan hak privasi, hak atas citra diri, serta norma kesusilaan dan kepatutan yang hidup dalam masyarakat. Dengan demikian, praktik manipulasi digital tersebut dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan yang melawan hukum dalam perspektif hukum perdata.

Unsur kesalahan dalam kasus *deepfake* dapat dibuktikan baik dalam bentuk kesengajaan maupun kelalaian. Kesengajaan tampak pada pembuat konten *deepfake* yang secara sadar dan terencana memanfaatkan AI generatif untuk merekayasa identitas orang lain dengan tujuan tertentu yang merugikan. Sementara itu, unsur kelalaian dapat dikenakan kepada pihak yang menyebarluaskan konten *deepfake* tanpa melakukan verifikasi atau tanpa mempertimbangkan dampak yang mungkin timbul bagi korban. Kerugian yang dialami korban tidak hanya bersifat materiil seperti kehilangan pendapatan, biaya pemulihan reputasi, atau kerugian akibat penipuan, tetapi juga bersifat immateriil berupa trauma psikologis, rasa malu, kecemasan, dan kerusakan reputasi sosial. Hubungan sebab akibat antara perbuatan *deepfake* dan kerugian korban semakin mudah ditelusuri dalam konteks digital, terutama karena sifat penyebaran konten yang viral sehingga memperbesar dan memperpanjang dampak kerugian.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa subjek hukum yang dapat dimintai tanggung gugat dalam kasus *deepfake* tidak terbatas pada pembuat konten semata. Pembuat *deepfake* menempati posisi utama sebagai pihak yang bertanggung jawab karena adanya unsur kesengajaan yang relatif mudah dibuktikan melalui proses teknis pembuatan konten. Selain itu, pihak penyebar konten juga dapat dimintai pertanggungjawaban perdata apabila terbukti lalai dalam menyebarkan konten tanpa verifikasi dan tanpa kepedulian terhadap potensi kerugian yang ditimbulkan. Di luar individu, platform digital berpotensi dimintai tanggung gugat apabila terbukti lalai dalam menjalankan kewajiban pengawasan dan moderasi konten. Ketentuan mengenai kewajiban kehati hatian atau due diligence sebagaimana diatur dalam Pasal 26A Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menegaskan bahwa kegagalan platform dalam menanggapi laporan atau mengimplementasikan teknologi pendeteksian *deepfake* dapat menghilangkan perlindungan tanggung jawab terbatas yang selama ini dikenal.

Keberadaan regulasi khusus seperti Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang Undang Perlindungan Data Pribadi berfungsi sebagai lex specialis yang memperkuat posisi hukum korban *deepfake*. Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menegaskan bahwa pencemaran nama baik, penghinaan, serta penyebaran konten ilegal melalui media elektronik merupakan perbuatan melawan hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban. Sementara itu, Undang Undang Perlindungan Data Pribadi memberikan perlindungan yang signifikan terhadap penggunaan data pribadi, termasuk data biometrik berupa wajah dan suara yang kerap menjadi objek utama dalam pembuatan *deepfake*. Pengolahan data pribadi tanpa persetujuan yang sah membuka ruang bagi korban untuk mengajukan gugatan perdata tambahan, sekaligus

memperkuat dasar tuntutan ganti rugi immateriil. Sinergi antara KUHPerdata, Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang Undang Perlindungan Data Pribadi membentuk kerangka hukum berlapis yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi AI generatif.

Bentuk ganti rugi yang dapat dimintakan dalam perkara *deepfake* mencakup kompensasi atas kerugian materiil dan immateriil. Ganti rugi materiil meliputi kerugian finansial yang nyata seperti kerugian akibat penipuan, biaya penanganan hukum, biaya pemulihan psikologis, serta hilangnya peluang ekonomi. Adapun ganti rugi immateriil ditujukan untuk mengompensasi penderitaan non ekonomi seperti trauma, rasa malu, tekanan mental, dan kerusakan reputasi yang sulit diukur secara kuantitatif. Dalam praktik peradilan, penilaian ganti rugi immateriil pada umumnya diserahkan kepada hakim dengan mempertimbangkan prinsip keadilan, tingkat kesalahan pelaku, dan besarnya dampak yang dialami korban. Pada kasus tertentu yang menunjukkan unsur kesengajaan kuat dan dampak yang luas, ganti rugi yang bersifat penghukuman dapat dipertimbangkan sebagai sarana memberikan efek jera.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa hukum perdata Indonesia memiliki potensi normatif yang memadai untuk merespons tantangan hukum akibat *deepfake* berbasis AI generatif. Penerapan Pasal 1365 KUHPerdata secara progresif dan kontekstual, dengan dukungan regulasi sektoral di bidang teknologi informasi dan perlindungan data pribadi, dapat menjadi dasar yang efektif bagi korban dalam menuntut keadilan dan pemulihan. Namun demikian, efektivitas penerapan kerangka hukum tersebut sangat bergantung pada pemahaman aparat penegak hukum terhadap perkembangan teknologi digital serta kesiapan sistem peradilan dalam mengakomodasi alat bukti elektronik dan kerugian immateriil yang bersifat abstrak tetapi berdampak nyata bagi kehidupan korban.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menyimpulkan bahwa praktik *deepfake* yang dihasilkan oleh AI generatif dapat menimbulkan konsekuensi hukum yang serius, baik dalam ranah pidana maupun perdata. Pembuat *deepfake*, pihak yang menyebarkan konten tersebut, serta platform digital yang tidak menjalankan kewajiban kehati hatian dapat dimintai pertanggungjawaban atas kesalahan yang dilakukan. Dalam perspektif hukum perdata, Pasal 1365 Kitab Undang Undang Hukum Perdata memberikan dasar normatif yang kuat untuk menuntut tanggung gugat terhadap pelaku individu yang bertindak dengan kesengajaan atau kelalaian, dengan kewajiban memberikan ganti rugi atas kerugian materiil dan immateriil yang dialami korban. Selain itu, platform digital sebagai entitas bisnis juga dapat dimintai tanggung gugat perdata apabila terbukti lalai dalam menjalankan fungsi pengawasan dan moderasi konten, sehingga berkontribusi terhadap terjadinya dan meluasnya kerugian akibat *deepfake*.

Sebagai saran, diperlukan penguatan pemahaman aparat penegak hukum dan hakim terhadap karakteristik teknologi AI generatif agar penerapan ketentuan hukum perdata dapat dilakukan secara lebih kontekstual dan efektif. Di samping itu, platform digital perlu meningkatkan standar kepatuhan melalui penerapan mekanisme pengawasan dan teknologi pendeteksian *deepfake* secara optimal. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Pasal 1365 KUHPerdata secara progresif, yang didukung oleh regulasi di bidang teknologi informasi dan perlindungan data pribadi, dapat berperan penting dalam memberikan perlindungan hukum yang lebih komprehensif bagi korban *deepfake* sekaligus mendorong terciptanya tata kelola ruang digital yang lebih bertanggung jawab dan berkeadilan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Haris, & Nuning, S. (2024). *Panduan penggunaan generative artificial intelligence (GenAI) pada pembelajaran di perguruan tinggi* (1st ed.). Jakarta.

Djojodiredjo, M. A. M. (1982). *Perbuatan melawan hukum* (2nd ed.). P. T. Pradnya Paramita.

Rozaq, A. (2019). *Artificial intelligence untuk pemula* (E. D. Hapsari, Ed.). UNIMPA Press.

Santoso, J. T. (2018). *Kecerdasan buatan* (M. Sholikan, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.

Singgih Subiyantoro. (2024). *Artificial intelligence* (Ardiyanto, Ed.). Penerbit Underline.

Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Sulianta, F. (2025). *Deepfake teknologi, dampak, dan potensinya* (1st ed.). Bandung.

Solikin, N. (2021). *Pengantar metodologi penelitian hukum*. CV Penerbit Qiara Media.

Tumurang, M. (2024). *Metodologi penelitian*. PT Media Pustaka Indo.

Tri Norbertus, Azizah, N., et al. (2025). *Deep learning teori, algoritma, dan aplikasi*. PT Saada Kurnia Pustaka.