

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama pada bidang buatan *Artificial Intelligence* (AI), telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia saat ini¹. Salah satu kemajuan AI memiliki kemampuan dalam memanipulasi data visual dan audio dengan sangat presisi. Teknologi AI memungkinkan terciptanya konten digital yang serupa bahkan bisa dikatakan hampir identik dengan wujud dari visual dan audio manusia yang sebenarnya, termasuk publik figur atau orang terkenal.² Hal ini tidak menutup kemungkinan terdapat peluang bagi pihak-pihak tertentu untuk menyalahgunakan perkembangan teknologi tersebut dengan cara yang ilegal atau melanggar hukum, seperti menggunakan visual atau audio tanpa izin dalam konten komersial, termasuk dalam mempromosikan suatu hal seperti iklan.

Perkembangan kecerdasan buatan yaitu AI yang semakin melesat dengan cepat dan menciptakan dampak yang cukup besar di berbagai sektor kehidupan. Kecerdasan AI yang mampu menganalisis data-data dengan jumlah yang besar serta dapat dengan mudah mempelajari pola dengan cepat, membuatnya sangat dibutuhkan karena bermanfaat dalam industri teknologi,

¹ Muttaqin *et al*, *Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan*, Yayasan Kita Menulis, Aceh, 2023, hlm. 8.

² Syahdi Muharram, "Teknologi AI dan Kejahatan bagi Manusia", *Tempo.co (Online)*, 21 Maret 2025, dalam <https://www.tempo.co/digital/teknologi-ai-dan-kejahatan-bagi-manusia-1222366>, diakses pada 4 Mei 2025.

hiburan, dan Kesehatan. Seiring dengan adanya perkembangan ini, sehingga mampu menciptakan berbagai konten secara digital berupa video, gambar dan audio yang menyerupai orang terkenal atau orang tertentu. Penggunaan teknologi AI yang mampu meniru segala bentuk wajah, gestur tubuh, serta suara diedit dengan menggunakan teknologi *deepfake* dapat menimbulkan adanya kontroversi apabila tidak digunakan dengan bijak dan tidak melanggar aturan sebagaimana mestinya karena hal ini menyangkut dengan hak privasi orang lain terutama *public figure* sebagai tokoh yang dikenal oleh masyarakat.

Salah satu contoh nyatanya, terdapat penyalahgunaan AI untuk membuat iklan penjualan produk, seperti obat-obatan suplemen untuk mengatasi diabetes dengan menampilkan visual atau audio orang terkenal yang adalah seorang dokter, ustadz (pendakwah islam), dan seseorang yang memiliki keahlian pengobatan sunah di Indonesia yang bernama Dr. Zaidul Akbar. Pembuatan video *deepfake* yang dilakukan oleh oknum dengan tanpa adanya izin terlebih dahulu sehingga hal tersebut dilakukan diluar dari sepengetahuan dari orang yang bersangkutan. Tidak sedikit ditemukan beberapa kasus yang dimana nama dan wajah dari *public figure* dipergunakan secara ilegal oleh pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mempromosikan suatu produk komersial pada media sosial, termasuk platform besar seperti Facebook. Penggunaan citra publik figur yang terkenal dalam iklan semacam ini tidak hanya melanggar hak privasi mereka, namun juga dapat merusak nama baik (reputasi) atau citra yang telah di bangunnya. Hal ini terutama berlaku ketika produk yang diiklankan, seperti obat-obatan mempunyai implikasi kesehatan

yang serius atau kontroversial, sehingga dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap orang terkenal yang bersangkutan tersebut.

Perbuatan memasarkan obat-obatan secara *online*, khususnya pada platform media sosial seperti Facebook menjadi sebuah permasalahan tersendiri. Beberapa tahun terakhir, media sosial telah menjadi lahan yang subur untuk melakukan jual-beli berbagai jenis produk, termasuk juga obat-obatan. Walaupun pengiklanan di media sosial memberikan peluang dan akses yang luas, mudah, dan cepat, namun kontrol atas keakuratan konten dan kualitas sering kali terbatas sehingga hal ini menciptakan celah bagi pihak-pihak yang menggunakan teknologi AI untuk menampilkan visual atau audio orang terkenal dalam iklan tanpa izin sebelumnya, sehingga menghilangkan batas antara apa yang bisa dikatakan legal dan apa yang tidak legal.³ Publik figur yang visual wajahnya digunakan tanpa izin seringkali tidak menyadari penyalahgunaan ini dapat membawa dampak yang buruk terhadap citra dan reputasinya maupun terhadap masyarakat yang bisa saja terjerumus oleh klaim palsu pada iklan legal tersebut.

Kasus seperti ini menunjukkan adanya isu mendesak dalam melindungi hak-hak individu, khususnya pada privasi dan hak kekayaan intelektual seseorang, di era digital yang semakin kompleks ini. Publik figur sering kali menjadi target dikarenakan nilai komersial dari citra dan reputasi

³ Wahyu Nurdianto, “Waspada *Deepfake*: Teknologi AI yang Makin Canggih dan Berbahaya”, *TIMES Surabaya (Online)*, 28 Februari 2025, dalam <https://surabaya.times.co.id/news/berita/OtUipjJv5/Waspada-Deepfake-Teknologi-AI-yang-Makin-Canggih-dan-Berbahaya>, diakses pada 4 Mei 2025.

mereka yang mempermudah jalannya iklan agar menarik perhatian publik. Pada saat citra mereka digunakan dengan tanpa izin, maka mengakibatkan kerugian yang serius, baik itu dari segi materiil maupun imateriil. Kerugian materiil disini berupa hilangnya potensi pendapatan dari kontrak kerja iklan yang sah, kemudian untuk kerugian imateriil mencakup kerusakan reputasi yang membutuhkan waktu untuk memulihkan kepada keadaan semula.

Dalam konteks hukum positif Indonesia, pelanggaran-pelanggaran seperti ini dapat diklasifikasikan sebagai perbuatan melanggar hukum. Berdasarkan pada Pasal 1365 KUHPerdara, yang juga dikenal sebagai *Burgelijk Wetboek* (BW) menyatakan bahwasannya setiap perbuatan yang melanggar hukum dan menimbulkan adanya kerugian pada orang lain memberikan hak kepada pihak yang dirugikan untuk meminta adanya ganti kerugian akan hal tersebut⁴. Hal ini menjadi dasar utama bagi pihak korban yang ingin mendapatkan keadilan serta kompensasi atas kerugian yang dialami akibat tindakan ilegal atau melanggar hukum, seperti penyalahgunaan citra mereka dalam iklan.

Perbuatan melanggar hukum, sebagaimana yang telah diatur dalam Pasal 1365 BW memiliki beberapa faktor, antara lainnya terdapat kerugian yang diderita oleh pihak lain, adanya sebab akibat antara tindakan dan kerugian dari hal tersebut, serta adanya kesalahan atau kelalaian dari pihak yang

⁴ Bing Waluyo, "Kajian Terhadap Perbuatan Melawan Hukum Berdasarkan Pada Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata", *Cakrawala Hukum: Majalah Ilmiah*, Vol. 1, No. 13, Maret 2022, hlm. 1–15, dalam <https://jurnal.fhunwiku.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/180>, diakses pada 4 Mei 2025.

melakukan perbuatan melanggar hukum tersebut. Dari semua elemen tersebut pada kasus penggunaan AI untuk promosi atau iklan tanpa izin maka semuanya dapat terpenuhi pada perbuatan melanggar hukum. Penggunaan tanpa izin dari citra seseorang untuk tujuan komersial merupakan tindakan melanggar hukum yang jelas karena telah melanggar privasi pihak yang dirugikan.⁵ Maka dari itu, bagi pihak yang dirugikan atau terancam hak privasinya yang digunakan oleh oknum tidak dikenal maka dapat mengajukan untuk adanya ganti kerugian, baik dari segi materiil maupun imateriil.

Permasalahan ini mengangkat pentingnya perlindungan hukum bagi pihak yang telah dirugikan hak nya, terutama dalam konteks perkembangan teknologi yang memungkinkan terjadinya pelanggaran dengan cara yang semakin kompleks. Peraturan perundang-ndangan yang mengatur terkait hal ini harus mampu mengantisipasi perkembangan teknologi seperti AI dan memberikan fondasi yang kuat bagi korban untuk menuntut hak-haknya yang dirugikan oleh oknum tidak bertanggung jawab. Selain itu, platform media sosial seperti Facebook juga perlu ditingkatkan kembali terkait dengan tanggung jawab dalam memantau aktivitas konten yang perlu diatur lebih baik supaya tidak dijadikan lahan untuk kegiatan ilegal yang merugikan pihak lain. Oleh karena itu, dengan mengkaji terhadap perbuatan melanggar hukum berdasarkan Pasal 1365 BW dalam rangka penyalahgunaan AI pada iklan di media sosial, hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi besar terhadap

⁵ Bernadheta Aurelia O., “Agar Tak Melanggar Hak Cipta Saat Memodifikasi Gambar dari Internet”, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/agar-tak-melanggar-hak-cipta-saat-memodifikasi-gambar-dari-internet-lt503cab8b220b/>, diakses pada 4 Mei 2025.

pengembangan peraturan perundang-undangan yang lebih relevan dengan tantangan zaman, serta perlindungan yang lebih efektif terhadap hak-hak orang terkenal dan individu lainnya yang menjadi korban teknologi yang disalahgunakan perkembangan teknologi AI pada masa kini.

Pentingnya peran hukum disini untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi.⁶ Dengan adanya perkembangan teknologi seperti ini, akan membuka banyak kemungkinan yang terjadi karena dapat disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Oleh sebab itu, hukum harus memiliki kemampuan lebih untuk dapat memberikan perlindungan terhadap hak-hak individu. Pasal 1365 BW yang dijadikan sebagai dasar tuntutan ganti rugi atas perbuatan melanggar hukum harus diterapkan secara adaptif pada kasus yang melibatkan penggunaan AI dan teknologi digital lainnya⁷. Pihak-pihak yang dirugikan harus mempunyai akses yang jelas dan efektif untuk memperoleh keadilan yang bertujuan untuk dapat menjelajahi peran dari platform media sosial dalam mengatasi adanya penyebar luasan konten secara ilegal, serta mendorong regulasi yang lebih kuat, hukumnya yang jelas, dan tanggung jawab dalam melindungi penyelenggaraan teknologi ini. Untuk itu, penulis melalui penelitian ini membahas skripsi dengan judul berikut **“Ganti Kerugian Akibat**

⁶ Magister Hukum Universitas Muhammadiyah Kotabumi, “Pembahasan Terkini: Peran Ilmu Hukum dalam Penegakan Hukum di Era Digital”, <https://mh.umko.ac.id/pembahasan-terkini-peran-ilmu-hukum-dalam-penegakan-hukum-di-era-digital/>, diakses pada 4 Mei 2025.

⁷ Gita Anggreina Kamagi, “Perbuatan Melawan Hukum (*Onrechtmatige Daad*) menurut Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Perkembangannya”, *Lex Privatum*, Vol. 6, No. 5, 2018, hlm. 58-65, dalam <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexprivatum/article/view/21369/21069>, diakses pada 4 Mei 2025.

Penyalahgunaan *Artificial Intelligence (Deepfake)* Pada Citra Orang Terkenal Di Facebook Berdasarkan Pasal 1365 BW”.

1.2 Rumusan Masalah

Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, secara khusus dirumuskan dan dibatasi sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk ganti kerugian akibat Penyalahgunaan *Artificial Intelligence (Deepfake)* pada citra orang terkenal di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW?
2. Bagaimana penyelesaian sengketa akibat penyalahgunaan *Artificial Intelligence (Deepfake)* pada citra orang terkenal di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, terdapat dua jenis tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni :

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terkait bentuk ganti kerugian dan penyelesaian dari sengketa akibat penyalahgunaan *Artificial Intelligence (Deepfake)* pada citra orang terkenal di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW.

2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis kriteria perbuatan melanggar hukum terkait pada penggunaan aplikasi *Artificial Intelligence (AI)* dalam memanfaatkan citra publik figur (orang terkenal) tanpa izin berdasarkan Pasal 1365

BW.

- b. Mengidentifikasi implikasi hukum dan kerugian yang timbul akibat menggunakan citra publik figur (orang terkenal) tanpa adanya izin dalam iklan penjualan obat-obatan di media sosial Facebook.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang dijabarkan, adapun manfaat dari penelitian ini, yakni :

1. Manfaat Teoritik :

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu hukum perdata dengan memperluas pemahaman mengenai penerapan dari Pasal 1365 BW pada perbuatan melanggar hukum yang berkaitan dengan teknologi AI, khususnya pelanggaran privasi dan hak kekayaan intelektual. Melalui penelitian ini, referensi literatur hukum siber juga semakin berkembang mengenai regulasi penggunaan visual orang secara ilegal atau tidak sah pada dunia digital khususnya pada teknologi AI dan media sosial yang cukup erat hubungan keduanya. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menyempurnakan konsep pertanggungjawaban hukum dengan menggunakan AI untuk mengembangkan teori perbuatan melanggar hukum pada kasus-kasus baru yang serupa. Penelitian ini juga dapat membantu memperjelas peraturan hukum yang masih belum terdapat adanya peraturan yang spesifik terkait hal ini. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga relevan untuk menjawab terkait tantangan-tantangan hukum akibat dari perkembangan teknologi yang kemudian dapat

memberikan kontribusi juga terhadap teori dan praktik hukum dalam lingkup penggunaan kecanggihan AI dan media digital..

2. Manfaat Praktik :

Hasil penelitian ini secara praktik diharapkan dapat turut dijadikan sebagai bahan literasi kepastakaan serta refrensi bagi mahasiswa lain yang berencana melakukan penelitian terkait dengan ganti kerugian akibat Penyalahgunaan *Artificial Intelligence (Deepfake)* pada citra orang terkenal di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW. Secara praktik, hasil dari penelitian ini digunakan sebagai syarat kelulusan mahasiswa strata-1 pada Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

1.5 Keaslian Penelitian

Dalam konsep penelitian ini, penulis tidak lepas dari penelitian terdahulu, dan terdapat perbedaan terhadap penelitian terdahulu dengan penelitian ini walaupun sama-sama membahas terkait dengan konsep *Artificial Intelligent (AI)*. Hal tersebut diuraikan sebagaimana berikut :

No.	Nama Penulis, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Ainin Niam (2024) : Konsep Pertanggung jawaban <i>Artificial Intelligence</i> Dalam Konteks Perbuatan	1. Membahas mengenai isu hukum terkait dengan <i>Artificial Intelligence (AI)</i> yang terdapat unsur Perbuatan melanggar hukum. 2. Objek penelitiannya sama yakni mengenai penyalahgunaan	1. Penelitian ini tidak membahas kasus spesifik didalamnya, hanya menggunakan konsep umum mengenai pertanggungjawaban <i>Artificial Intelligence (AI)</i> dalam konteks Perbuatan melanggar hukum.

	melanggar hukum. ⁸	<i>Artificial Intelligence</i> (AI).	2. Penelitian ini hanya fokus pada konsep pertanggungjawaban hukumnya saja dalam kasus <i>Artificial Intelligence</i> (AI) secara umum, tidak ada spesifikasi kasusnya.
2.	Adzhar Anugerah Trunapasha, Pan Lindawaty Suherman Sewu, Dian Narwastuty, Shelly Kurniawan (2023): <i>Penyalahgunaan Artificial Intelligence Terhadap Tokoh Masyarakat Dalam Konten Di Media Sosial Berdasarkan Perundang-Undangan Di Indonesia</i> . ⁹	1. Membahas mengenai penyalahgunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) yang berpotensi merugikan pihak lain. 2. Menganalisis terkait dengan dampak hukum dari penyalahgunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI).	1. Menganalisis penyalahgunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI) terhadap tokoh masyarakat yang berfokus pada media sosial berdasarkan aturan hukum Indonesia. 2. Menganalisis berdasarkan pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
3.	I Made Heriyana, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, Ni Made Puspasutari Ujianti (2020) : <i>Gugatan Ganti Kerugian Dalam Kasus Pencemaran Nama Baik Menurut Kitab</i>	1. Menganalisis mengenai ganti kerugian dan Perbuatan Melanggar Hukum di dalam penelitian. 2. Menganalisis pelanggaran hak individu, baik dalam hal pencemaran	1. Penelitian ini permasalahannya berfokus pada pencemaran nama baik secara umum yang merusak reputasi seseorang. 2. Objek kasus dari penelitian ini tidak mencakup kecanggihan

⁸ Muhammad Ainun Niam, "Konsep Pertanggungjawaban Artificial Intelligence Dalam Konteks Perbuatan Melawan Hukum", *Skripsi*, Program Sarjana Universitas Diponegoro, Semarang, 2024.

⁹ Adzar Anugerah T. *et al*, "Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Terhadap Tokoh Masyarakat Dalam Konten Di Media Sosial Berdasarkan Perundang-Undangan Di Indonesia". *VERITAS: Jurnal Program Pascasarjana Ilmu Hukum*, Vol. 9, No. 2, 2023, hlm. 1-15, dalam <https://uia.e-journal.id/veritas/about>, Diakses pada 4 Mei 2025.

	Undang-Undang Hukum Perdata ¹⁰	nama baik maupun dalam penggunaan visual atau citra seseorang tanpa izin.	teknologi buatan seperti <i>Artificial Intelligence</i> (AI).
--	---	---	---

Tabel 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian yuridis normatif. Yuridis normatif dilakukan dengan cara meneliti bahan kepustakaan atau data sekunder yang berkaitan dengan peraturan undang-undang, doktrin hukum, serta berdasarkan pada putusan pengadilan yang relevan¹¹. Dalam penelitian ini, penulis melakukan telaahan mengenai berbagai sumber hukum seperti Undang-Undang Hukum Perdata dan literatur hukum terkait dengan kasus perbuatan melanggar hukum pada penyalahgunaan perkembangan teknologi AI. Penulis juga menggunakan pendekatan analitis untuk mengidentifikasi bagaimana aturan hukum yang ada diaplikasikan pada kasus pelanggaran hak terkait penggunaan visual dan audio publik figur tanpa izin.

Sifat penelitian yang digunakan penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah Penelitian ini bersifat preskriptif sebagaimana dijelaskan oleh

¹⁰ I Made H., Anak Agung S.D., dan Ni Made P.U., “Gugatan Ganti Kerugian dalam Kasus Pencemaran Nama Baik menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata”, *Jurnal Prefensi Hukum*, Vol 1, No. 1, 27 Juli 2020, hlm. 45-60, dalam <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/juprehum/article/view/1989>, diakses pada 4 Mei 2025.

¹¹ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, 2020, hlm 45.

Peter Mahmud Marzuki¹², bahwa hukum normatif berfokus pada kesesuaian antara norma dan prinsip hukum, serta perilaku individu terhadap norma hukum. Dalam konteks penelitian ini, penulis mengkaji penerapan Pasal 1365 BW terkait perbuatan melanggar hukum dalam penggunaan teknologi AI untuk menampilkan publik figur atau orang terkenal tanpa izin. Sebagai ilmu yang preskriptif, hukum juga mempelajari tujuan hukum dan nilai keadilan¹³, sehingga penulis berupaya memberikan solusi hukum yang tepat terkait bentuk ganti kerugian. Hukum sebagai ilmu terapan menetapkan aturan dan pedoman yang harus dipatuhi dalam aktivitas hukum, termasuk dalam kasus ini. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengusulkan rekomendasi terkait penerapan norma hukum yang sesuai dengan kasus yang dihadapi.

1.6.2 Pendekatan (*Approach*)

Penulis menggunakan beberapa pendekatan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conseptual approach*)¹⁴.

1. Pendekatan Konseptual (*conseptual approach*).

Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis aturan hukum yang telah tertulis pada Pasal 1365 BW mengenai perbuatan melanggar hukum. Penelitian Perundang-Undangan mengatur terkait

¹² Peter Mahmud M., *Penelitian Hukum*, Penerbit Kencana, Jakarta, 2006, hlm. 133.

¹³ Dwinanda Linchia L.H.N.K., “Hakekat dan Implementasi Keilmuan Ilmu Hukum”, *Jurnal Suara Pengabdian* 45, Vol. 2, No. 4, 30 November 2023, hlm. 12.

¹⁴ Peter M. Marzuki, *Loc.Cit.*, hlm. 133.

tanggung jawab hukum terhadap kasus-kasus yang ada perihal perbuatan melanggar hukum yang terkhusus dalam kasus penyalahgunaan perkembangan AI dan hak pribadi.

2. Pendekatan Perundang-undangan (*statute approach*)

Pendekatan ini fokus pada konsep hukum terkait perbuatan melanggar hukum, hak pribadi seseorang, tanggung jawab hukum, dan ganti kerugian. Penelitian ini dapat menggali lebih dalam mengenai pemahaman teoritis dalam tanggung jawab terhadap akibat penggunaan AI yang melanggar hak seseorang. Dengan adanya analisis secara teoritis sehingga dapat memahami bagaimana peraturan hukum yang berlaku menerapkan konsep-konsep tersebut dalam praktiknya secara nyata. Penting sekali untuk diterapkan, agar dapat memberikan perlindungan terhadap hak-hak individu khususnya yang merasa haknya dirugikan pihak lain akibat penggunaan AI yang ilegal dan menuntut adanya ganti kerugian dalam konteks ini.

1.6.3 Bahan Hukum

Bahan Hukum adalah untuk menganalisis hukum yang berlaku, yang dikandung oleh istilah-istilah yang digunakan dalam peraturan Undang-Undang secara konseptual. Penelitian ini berjenis yuridis normatif yang menggunakan pendekatan kepustakaan. Kemudian penulis juga menggunakan sumber data secara sekunder yang diperoleh

dari jurnal, buku yang ditulis oleh para ahli hukum, dan hasil penelitian.

Terdapat juga beberapa sumber data yang terdiri dari :

1. Bahan Hukum Primer :

Bahan hukum dasar penelitian ini berupa aturan atau regulasi yang dibuat dan disahkan oleh kelembagaan negara yang memiliki otoritas untuk mengundangkannya. Penyusunan penelitian ini menggunakan bahan hukum primer, antara lainnya:

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (BW) (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1847 No. 23).
- b. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 No. 58, Tambahan Lembaran Negara No. 4843) yang telah diubah dengan UU No. 19 Tahun 2016 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 No. 251, Tambahan Lembaran Negara No. 5952).
- c. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Republik Indonesia Tahun 2014 No. 261, Tambahan Lembaran Negara No 5582).
- d. Peraturan tentang Perlindungan Data Pribadi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 No. 246, Tambahan Lembaran Negara No. 7480).

2. Bahan Hukum Sekunder : Bahan hukum yang meliputi kepustakaan seperti buku, artikel, Jurnal, dan Penelitian terdahulu.

Hal ini bertujuan agar dapat memberikan penjelasan yang berkaitan dengan bahan hukum primer.

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer yang merupakan kajian peraturan perundang-undangan terkait dengan ganti kerugian perbuatan melanggar hukum pada teknologi AI terhadap *public figure* atau orang terkenal. Kemudian penelitian ini juga didukung dengan bahan hukum sekunder yang meliputi buku, makalah serta jurnal yang relevan.

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum pada penelitian ini merujuk pada suatu metode analisis deskriptif terhadap rumusan masalah yang dihubungkan dengan peraturan perundang-undangan maupun literatur atau buku bacaan dan pendapat para pakar hukum.¹⁵ Bahan deskriptif mencakup informasi dan penjelasan rinci mengenai aspek-aspek hukum yang relevan dengan tema penelitian yakni ganti kerugian akibat penyalahgunaan *artificial intelligence (deepfake)* pada citra orang terkenal di facebook berdasarkan Pasal 1365 BW. Kemudian penelitian ini juga menggunakan cara sistematisasi sebagai analisis bahan hukum, dengan tujuan untuk mengungkap adanya konsistensi dan

¹⁵ Muhammad Sidiq A., *Penentuan Metode dan Pendekatan Penelitian Hukum*, Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia (LKKI), Banda Aceh, 2022, hlm. 14.

ketidakselarasan pada norma hukum yang telah ada serta memberikan solusi hukum atau rekomendasi untuk mengungkapkan isu hukum yang menjadi objek pada kajian. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendasar yang membahas mengenai masalah yang diangkat dan implikasi hukumnya.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 (empat) bab, yang dimana terdapat sub-bab didalamnya beserta uraian di setiap bagian dalam penelitian untuk memberikan kemudahan akan pemahaman dan sesuai dengan kaidah penulisan hukum. Berikut rincian sistematika penulisan :

Bab I (satu) adalah pendahuluan, dalam skripsi ini akan memuat pemaparan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian yang digunakan, sistematika penulisan, dan tinjauan pustaka. Pada bab ini menjelaskan terkait pentingnya studi atas ganti kerugian akibat Penyalahgunaan *Artificial Intelligence (Deepfake)* pada citra orang terkenal di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW. Selain itu juga berfokus pada peraturan Undang-Undang terkait serta Pasal 1365 mengenai perbuatan melanggar hukum yang dikaitkan dengan judul pada penelitian ini.

Bab II (dua), membahas terkait rumusan masalah yang pertama mengenai ganti kerugian akibat penyalahgunaan *Artificial Intelligence*

(*Deepfake*) pada citra orang terkenal di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW. Pada bab ini terbagi menjadi dua sub-bab, yang pertama menganalisis mengenai penyalahgunaan *Artificial Intelligence* (*Deepfake*) pada citra orang terkenal di Facebook berkaitan dengan unsur perbuatan melanggar hukum. Sub-bab kedua membahas mengenai bentuk ganti kerugian akibat Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* (*Deepfake*) pada citra orang terkenal Di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW.

Bab III (tiga), membahas terkait rumusan masalah kedua mengenai penyelesaian sengketa akibat Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* (*Deepfake*) pada citra orang terkenal di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW. Bab ini memiliki 2 sub bab di dalamnya yang membahas mengenai penyelesaian sengketa yaitu, sub bab pertama penyelesaian secara non-litigasi dan sub bab kedua penyelesaian secara litigasi akibat penyalahgunaan *Artificial Intelligence* (*Deepfake*) pada citra orang terkenal di Facebook berdasarkan Pasal 1365 BW.

Bab IV (empat), berisikan penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran sebagai rangkuman dari keseluruhan pada penelitian ini. Dari kesimpulan, akan memberikan jawaban singkat atas semua rumusan masalah yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya. Kemudian saran berisikan tentang rekomendasi hukum dan kebijakan yang bisa diambil untuk dapat melakukan pencegahan atas kasus serupa di masa yang akan datang.

1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Tinjauan Tentang Perbuatan Melanggar Hukum Berdasarkan

Pasal 1365 BW

1.7.1.1 Definisi Perbuatan Melanggar Hukum

Perbuatan melanggar hukum (PMH) atau yang dikenal dalam Bahasa Belanda dengan istilah *onrechtmatige daad* di definisikan sebagai setiap perbuatan melanggar hukum dan menimbulkan adanya kerugian kepada pihak lain, maka pihak pelaku dibebankan untuk dapat mengganti kerugiannya yang mana telah diatur secara jelas pada Pasal 1365 KUH Perdata.

Adanya kerugian yang ditimbulkan pada perbuatan tersebut menimbulkan kewajiban bagi si pelaku untuk memberikan ganti rugi yang mana telah disebutkan pada Pasal 1366 KUH Perdata yang menyatakan bahwa setiap bertanggung jawab, tidak hanya pada kerugian yang disebabkan dari perbuatannya namun juga harus bertanggung jawab atas kerugian yang disebabkan oleh kelalaian atau kurang kehati-hatian.¹⁶

Perbuatan melanggar hukum tidak hanya terbatas pada pelanggaran Undang-Undang namun juga terhadap melanggar

¹⁶ Anindita W., Triwanto, & Harmoyo, B., “Penerapan Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Atas Perbuatan Melawan Hukum Terhadap Transaksi Elektronik, *Paugeran Law Review*, Vol 1 No. 1, dalam <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/plr/article/view/11065>, diakses pada 4 Mei 2025.

hak dari orang lain. Selain melanggar hak orang lain juga melanggar norma kesusilaan yang dilihat masyarakat tidak baik sehingga perbuatan tersebut tidak dapat diterima. Siapapun pelakunya, apabila terbukti adanya perbuatan melanggar hukum, maka wajib untuk mengganti atas kerugian.

Pasal 1365 KUH Perdata ini memberikan dasar untuk pihak korban dalam menuntut ganti rugi dari pelaku yang melanggar hak orang lain. Pertanggungjawaban pihak pelaku harus sesuai ganti kerugiannya dengan perbuatan yang telah dilakukannya terhadap orang lain. Dengan ini, maka memberikan perlindungan kepada tiap-tiap individu dan menanamkan nilai tanggung jawab atas perilakunya sehingga perlunya kehati-hatian dalam perbuatannya di dalam masyarakat agar tersadar bahwa perbuatannya juga berdampak kepada orang lain.

Hakikatnya, hal ini sesuai dengan pemahaman atau teori yang digagas oleh Subekti yang mana menjelaskan lebih lanjut bahwa *onreclamtige daad* memiliki definisi bahwa ketika terdapat subjek hukum yang atas kesalahannya melakukan perbuatan dan ternyata menyebabkan kerugian, maka pihak tersebut diwajibkan untuk memberikan ganti kerugian.¹⁷ Dalam hal ini, perbuatan melanggar hukum berarti terdapat keadaan

¹⁷ Subekti, Hukum Perjanjian, PT. Intermasa, Jakarta, 2005. hlm. 2.

dimana pelaku telah melakukan pelanggaran atas hak subjektif korban. Sehingga fokus utama dalam PMH adalah berkaitan dengan kesalahan dari pelaku.

Kerugian dalam perbuatan melanggar hukum muncul sebagai suatu akibat dari perbuatan atas unsur kesalahan yang mana tanpa adanya perjanjian sebelumnya.¹⁸ Sehingga pengajuan gugatan perbuatan melanggar hukum bagi pihak yang merasa dirugikan tidak diperlukan adanya hubungan para pihak yang bersifat kontraktual.¹⁹ Hal ini didasarkan pendapat oeh Rosa Agustina dalam Buku Hukum Perikatan (*Law of Obligation*) yang menjelaskan bahwa perbuatan melanggar hukum ini lebih fokus terhadap perbuatan yang bersifat melukai (*injury*) dibandingkan dengan perbuatan yang melanggar atas suatu kontrak (*breach of contract*).²⁰

1.7.1.2 Unsur-Unsur Perbuatan Melanggar Hukum

Terdapat beberapa pembuktian pada unsur-unsur perbuatan melanggar hukum pada Pasal 1365 KUH Perdata, antara lain²¹:

¹⁸ Ayup Suran Ningsih dan Harumsari Puspa Wardhani., “ Perbuatan Melawan Hukum dalam Hukum Perikatan: Unsur-Unsur Perbuatan dan Implikasi Kewajiban Ganti Rugi”, *The Prosecutor Law Review*, Vol 2 No. 1, 2024. hlm. 31.

¹⁹ Sedyo Prayogo., “Penerapan Batas-Batas Wanprestasi Dan Perbuatan Melawan Hukum Dalam Perjanjian”. *Jurnal Pembaharuan Hukum*, Volume 3 No. 2. 2016, hlm. 283

²⁰ Rosa Agustina et al, *Hukum Perikatan (Law of Obligations)*, Pustaka Larasan, Bali, 2012. hlm. 3.

²¹ SIP Law Firm, “Perbuatan Melawan Hukum dalam Hukum Perdata: Definisi, Unsur, dan Ganti Rugi”, <https://siplawfirm.id/perbuatan-melawan-hukum/?lang=id>, diakses pada 4 Mei 2025.

1. Adanya perbuatan melanggar hukum, perbuatan melanggar hukum diawali dengan pelaku yang terlebih dulu melakukannya dan dianggap hal tersebut adalah perbuatan melanggar hukum yang didasarkan pada aturan dan prinsip hukum yang berlaku di masyarakat.
2. Adanya kesalahan, kesalahan yang dilakukan baik itu karena disengaja ataupun disebabkan karena kelalaian, sehingga menimbulkan kerugian terhadap orang lain.
3. Adanya kerugian, suatu perbuatan dinyatakan perbuatan melanggar hukum apabila terdapat unsur kerugian yang diderita oleh korban baik secara nyata seperti kerusakan finansial atau barang (materiil) maupun kerugian yang tidak dapat diukur dengan nominal atau uang seperti rusaknya nama baik (immaterial).
4. Adanya hubungan sebab akibat (kausal) antara perbuatan melanggar hukum dan kerugian, artinya adanya hubungan kausal diantara para pihaknya yang dialami secara langsung dan itu termasuk dalam perbuatan melanggar hukum yang dilakukan pihak pelaku. Hubungan ini dijadikan sebagai dasar untuk meminta adanya bentuk tanggung jawab pelaku terhadap pihak lain yang dirugikan atas perbuatannya.

1.7.2 Tinjauan Umum Tentang Ganti Kerugian Pada Perbuatan Melanggar Hukum

1.7.2.1 Pengertian Ganti Kerugian Pada Perbuatan Melanggar Hukum

Ganti kerugian dalam perbuatan melanggar hukum (PMH) merupakan sebuah kompensasi atau imbalan yang diberikan kepada pihak korban atas kerugian yang didapati akibat adanya kelalaian yang menyebabkan dianggap hal tersebut merupakan suatu perbuatan melanggar hukum. Seperti yang telah tertulis di dalam Pasal 1365 KUH Perdata bahwa “Setiap perbuatan melanggar hukum yang membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut”²². Tujuan adanya ganti kerugian dalam konteks perbuatan melanggar hukum adalah untuk memulihkan keadaan korban kepada keadaan yang semula. Kemudian dengan adanya kompensasi ganti kerugian, tujuannya agar membuat masyarakat menjadi lebih berhati-hati dan pelaku harapannya memiliki rasa enggan untuk mengulangi perbuatan melanggar hukum itu kembali. Selain mengganti adanya kerugian, bentuk ganti kerugian dalam perbuatan melanggar hukum juga bisa dalam bentuk kompensasi

²² Bing Waluyo, *Op.Cit*, hlm. 16

tambahan untuk meningkatkan rasa keadilan bagi pihak korban.

1.7.2.2 Jenis-Jenis Kerugian Akibat Perbuatan Melanggar Hukum

Beberapa penjelasan bentuk ganti kerugian dalam perbuatan melanggar hukum, sebagai berikut²³:

1. Ganti kerugian dalam bentuk materiil, ganti kerugian ini merupakan suatu kompensasi dalam bentuk uang yang diberikan kepada pihak korban atau pihak yang dirugikan guna untuk pengganti kerugian yang telah dialami akibat perbuatan pelaku yang melanggar hukum. Besaran nominal uang yang diberikan, dihitung sesuai dengan berapa besar kerugiannya yang bisa diukur dengan materi.
2. Ganti kerugian dalam bentuk immateriil, merupakan kerugian yang tidak dapat diukur langsung karena bukan merupakan suatu kerugian yang berwujud dan tidak adanya nilai fisik. Kerugian immateriil bersifat non-materiil yang dapat berpengaruh pada manfaat yang seharusnya diterima dan dirasakan oleh seseorang di masa mendatang, seperti kehilangan reputasi, kehilangan peluang, gangguan pada emosionalnya, dan lain-lain.

²³ Ria Mantili, "Ganti Kerugian Immateriil Terhadap Perbuatan Melawan Hukum Dalam Praktik: Perbandingan Indonesia Dan Belanda", *Jurnal Ilmiah Hukum DE JURE Kajian Ilmiah Hukum*, Vol. 4, No. 2, September 2024, hlm. 308.

1.7.3 Tinjauan Tentang Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI)

1.7.3.1 Pengertian *Artificial Intelligence* (AI)

Artificial Intelligence (AI) merupakan suatu kecerdasan buatan dari teknologi saat ini yang semakin berkembang pesat penggunaannya yang membantu manusia dalam mempercepat perkembangan informasi dalam bentuk teknologi²⁴. Dengan adanya kecanggihan teknologi buatan ini, membuat perubahan dalam kehidupan manusia. Dulunya manusia yang selalu digiring untuk berpikir dan menentukan sendiri berbagai halnya, namun sekarang dengan adanya AI jika ditarik hal positifnya ini dapat membantu banyak manusia. AI dirancang semakin canggih karena dapat menirukan bagaimana manusia berpikir, pemecahan sebuah masalah, dan juga dapat memberikan keputusan yang relevan dengan cara yang efisien. AI dalam hal ini dapat dimanfaatkan di berbagai sektor bidang kehidupan manusia salah satunya yang paling sering ditemui adalah pada media dan hiburan dengan tujuan dapat memberikan konten dan karya dengan kecerdasan buatan yang memuaskan.

Kecanggihan AI seperti *Deepfake* merupakan salah satu dari kecerdasan buatan seperti AI yang digunakan untuk menciptakan adanya foto, audio, dan video yang dapat

²⁴ Shabrina Fadiah G., “Urgensi Pengaturan *Artificial Intelligence* pada Sektor Bisnis Daring di Indonesia” *Jurnal Hukum Lex Generalis*, Vol 8 No.2, Agustus 2021, hlm 788.

meyakinkan bahwa hal tersebut mirip sama seperti aslinya. *Deepfake* merupakan istilah yang digabungkan antara “*deep learning*” dan “*fake*” yang artinya palsu. Hal ini biasa digunakan untuk mengubah wajah seseorang menjadi serupa dalam sebuah video. Kecanggihan teknologi *deepfake*, menggunakan teknik pembelajaran yang mendalam khususnya dalam metode saraf tiruan seperti *Generative Adversial Networks* (GAN). GAN digunakan untuk mempelajari berbagai pola, bentuk, gerakan, dan raut wajah seseorang. Oleh sebab itu, dalam pembuatan video atau gambar biasanya hasilnya seperti asli (autentik), namun berisikan konten video atau gambar yang telah diubah.

Menurut John McCarthy, AI merupakan suatu teknologi yang memiliki kegiatan untuk selalu berproses dan berpikir dengan menggunakan mesin yang dirancang agar dapat meniru layaknya manusia. Dalam AI terdapat beberapa hal penting di dalamnya, seperti *machine learning* (mempelajari mesin), *netural language processing* (memproses bahasa alami), *neural networks* (jaringan tiruan) dan lain-lainnya. Berlakunya AI dalam perkembangan teknologi di era saat ini, memberikan banyak sekali dampak besar dan baik untuk berbagai bidang, seperti pengenalan wajah, suara, mobil otonom yang dapat membantu memahami lingkungan dengan mandiri, dan kesehatan dalam hal pengobatan untuk mendiagnosis

penyakit dan lain-lain yang berkaitan dengan kesehatan. Dengan banyaknya dampak yang timbul dengan kemajuan teknologi AI ini harapannya dapat juga memberikan inovasi baru yang mampu mengubah aspek kehidupan menjadi lebih baik dengan sesuai aturan yang berlaku di masa depan.²⁵

²⁵ Emi Sita Eriana dan Afrizal Zein, *Artificial Intelligence*, Eureka Media Aksara, Purbalingga, 2023, hlm. 30.