

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang cukup besar dalam kehidupan manusia modern. Beragam rupa jenis transformasi saat ini dipicu oleh adanya inovasi pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI), yaitu sebuah ranah informatika yang dirancang agar sistem mampu mengemban tugas-tugas yang secara konvensional memerlukan kecerdasan manusia.¹ Pemanfaatan sistem navigasi, perangkat lunak berbasis proyeksi, algoritma platform digital, serta teknologi pengenalan fitur wajah menjadi bukti nyata bahwa fungsionalitas kecerdasan buatan telah bertransformasi jauh di atas sekadar pengolahan informasi.²

Kecerdasan buatan memegang peranan yang sangat fundamental dalam mendistorsi batas-batas aktivitas manusia modern, termasuk dalam memfasilitasi penciptaan konten digital yang memiliki kemiripan sangat tinggi pada wajah seseorang bahkan sampai pada kegiatan manusia pada umumnya.³ AI yang dapat melakukan fungsi tersebut ialah *Deepfake*. Gabungan dari 2 (dua) istilah “*deep learning*” dan “*fake*” yang mengacu pada kemampuan AI untuk

¹ Mangapul *et al*, “Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seseorang Penyandang Disabilitas Tunanetra”. *Journal of Information System and Technology*, Vol.01, No.02, November 2020, hlm.2. <https://doi.org/10.37253/joint.v1i2.4322>

² Putu Nadya Tasya Putri dan Anak Agung Ayu, “Pengaturan Hukum dalam Penanggulangan *Deepfake Artificial Intelligence* (AI) terhadap Anak sebagai Korban Kejahatan Siber di Indonesia”. *Udayana Master Law Journal*, Vol.14, No.3, September 2025, hlm.714. <https://doi.org/10.24843/JMHU.2025.v14.i03.p09>

³ *Ibid*, hlm.714.

meniru, baik ekspresi, suara, dan gerakan tertentu yang sangat realistis namun sepenuhnya palsu.⁴

Fenomena ini pertama kali muncul pada tahun 2017 di sebuah platform Reddit, membagikan konten video seksual dengan mengubah wajah asli pemeran konten tersebut menjadi wajah artis *Hollywood*.⁵ Produksi konten yang bersifat sepenuhnya sintesis kini dapat direalisasikan melalui pengaplikasian teknologi *deepfake*, yang mengintegrasikan kapabilitas *machine learning* serta *generative adversarial networks* (GANs) dalam proses pembuatannya.

Kemampuan *deepfake* untuk menciptakan konten membawa dampak positif bagi industri kreatif dan hiburan mulai dari membantu menghasilkan konten kreatif, menciptakan efek-efek visual yang menakjubkan dan realistis, *deepfake* juga berfungsi untuk mengedit video dengan otomatis baik itu membuat adegan tertentu atau menghilangkan adegan yang tidak diinginkan.⁶ Bagaikan pedang bermata dua, *deepfake* juga membawa ancaman serius ketika disalahgunakan oleh oknum-oknum tidak bertanggungjawab. Salah satunya ketika digunakan untuk membuat materi yang bermuatan pornografi.

Survei 2019 yang dilakukan oleh *Deeptrace*, ditemukan sekitar 96 persen dari *deepfake* video adalah pornografi,⁷ selain itu *DeepFaceLab* juga

⁴ Gunawan Widjaja, “*Deepfake* dan Masa Depan Kebenaran: Implikasi Etis dan Sosial”. *Berajah Journal*, Vol.5, No.2, Juli 2025, hlm.149. <https://doi.org/10.47353/bj.v5i2.591>

⁵ Nabila Syahrani Lestari, “Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Atas Praktik *Deepfake* Dilihat Dari Perspektif Kejahatan Siber dan Pornografi”, *Skripsi*, Program Sarjana Universitas Sriwijaya, Palembang, 2024, hlm.4.

⁶ Hanifa *et al*, “Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif di Indonesia”, *Journal of Comprehensive Science*, Vol.2, No.7, Juli 2023, hlm.2162-2163. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i7.446>

⁷ Kasita dan Ivana Dewi, “*Deepfake Pornografi: Tren Kekerasan Gender Berbasis Online (KBGO) di Era Pandemi Covid-19*”, *Jurnal Wanita dan Anak*, Vol.3, No.1, Juli 2022, hlm.20. <https://doi.org/10.22146/jwk.5202>

mengklaim bahwa sekitar 95 persen dari *deepfake* video dihasilkan dari perangkat lunak miliknya.⁸ Perubahan fundamental akibat adanya perkembangan teknologi bisa menyebabkan perubahan yang berlebihan dimana teknologi digital mulai digantikan dengan kecerdasan buatan atau AI, perubahan ini disebut disrupsi teknologi (*disruptive technology*).⁹

Dampak dari perubahan tersebut ternyata membawa dampak negatif, yaitu ketika AI terutama *deepfake* digunakan untuk membuat konten pornografi semakin membahayakan terutama ketika konten-konten seksual tersebut melibatkan anak sebagai korban. Teknologi *deepfake* yang seharusnya digunakan dengan tujuan positif malah berubah menjadi ancaman berbahaya ketika ternyata teknologi *deepfake* dimanfaatkan para pelaku agar dapat memenuhi fantasi seksualnya melalui produksi materi asusila yang memvisualisasikan figur anak, baik melalui manipulasi identitas subjek nyata maupun hasil konstruksi karakter sepenuhnya adalah anak hasil sintesis.¹⁰

Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material (AI-CSAM) merupakan terminologi guna dimanfaatkan untuk mengidentifikasi fenomena penyalahgunaan teknologi dalam bentuk materi asusila anak. AI-CSAM adalah representasi visual seksual yang menggunakan anak-anak dalam pembuatannya, konten tersebut diedit menggunakan teknik *generative*

⁸ Brett Cruz, “2025 *Deepfake* Guide and Statistic”, <https://www.security.org/resources/deepfake-statistics/>, diakses pada 04 November 2025.

⁹ Erick Saragih, *et al*, “Era Disrupsi Digital pada Perkembangan Teknologi di Indonesia”, *Journal of Economics and Business Management*, Vol.2, No.4, Desember 2023, hlm.142-143, <https://doi.org/10.56444/transformasi.v2i4.1152>.

¹⁰ Putu Nadya Tasya Putri dan Anak Agung Ayu, *Loc.Cit*.

adversarial networks (GANs) atau teknologi sintesis gambar dan video berbasis AI salah satunya *Deepfake*.¹¹

AI-CSAM sebagai bentuk dari kekerasan seksual siber sangat kompleks terutama ketika melibatkan kemajuan internet. Materi tersebut secara esensial tetap diklasifikasikan sebagai sebuah bentuk eksploitasi seksual, kendatipun tahapan produksinya sama sekali tidak melibatkan hubungan fisik anak secara langsung. Penggambaran visual anak yang sedang melakukan kegiatan seksual bahkan hingga pada posisi-posisi tertentu baik itu yang dihasilkan sepenuhnya dengan *deepfake* atau menggunakan wajah anak nyata lalu diubah, sangat menyebabkan kerugian psikologis, sosial, dan kontribusi pada normalisasi pornografi anak.¹²

Menurut data dari *Internet Watch Technology* (IWF) mengungkapkan lebih dari 20.000 gambar hasil rekayasa AI di forum web gelap dalam 1 (satu) bulan, yang dimana lebih dari 3.000 diantaranya menggunakan wajah anak-anak.¹³ Pada tahun yang sama di 2024 NCMEC selaku pilar institusional dalam penanggulangan insidensi anak hilang dan tindakan eksploitatif menerima 5 juta laporan tambahan adanya peningkatan konten video CSAM dibandingkan dengan laporan gambar CSAM.¹⁴

¹¹ Ciardha, C.O., Buckley, J., and Portronoff, R.S., (2025), “*AI Generated Child Sexual Abuse Material-What’s the Harm?*”, hlm.2. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2510.02978>

¹² Putu Nadya Tasya Putri dan Anak Agung Ayu, *Op Cit.*, hlm. 715.

¹³ Susie Hargreaves, “*Artificial Intelligence (AI) and the Production of Child Sexual Abuse Imagery*”, <https://www.iwf.org.uk/about-us/why-we-exist/our-research/how-ai-is-being-abused-to-create-child-sexual-abuse-imagery/>, diakses pada 07 November 2025.

¹⁴ Ciardha, C.O., Buckley, J., and Portronoff, R.S., *Loc. Cit.*

United States Department of Justice, pada bulan November 2023 juga ada kasus tentang seorang psikiater anak di Charlotte, Carolina Utara, dijatuhi hukuman 40 tahun penjara, dan 30 tahun pembebasan bersyarat atas tuduhan eksploitasi seksual terhadap anak dibawah dibawah umur dan penggunaan AI untuk membuat gambar CSAM anak dibawah umur.¹⁵ Dalam bukti persidangan juga ditetapkan bahwa Tatum menggunakan AI untuk mengubah gambar anak dibawah umur secara digital dengan 2 (dua) gambar yang dimodifikasi didapatkan dari acara dansa sekolah dan foto peringatan sekolah.¹⁶

Kasus-kasus diatas menunjukkan dampak-dampak negatif dari penggunaan *deepfake* yang dimana kemampuan kecerdasan buatan digunakan untuk menciptakan konten-konten pornografi anak secara global, termasuk Indonesia. Tindak pidana serupa nyatanya telah merambah wilayah hukum Indonesia, yang salah satunya terepresentasikan melalui kasus “Skandal Smense”.

Perkara tersebut menjerat Chiko, seorang mahasiswa Universitas Diponegoro, yang terbukti memproduksi muatan pornografi menggunakan teknologi *Deepfake* dengan target cakupan civitas akademika SMAN 11 Semarang yakni menyematkan wajah dari peserta didik, lulusan, hingga tenaga pendidik perempuan secara realistis. Eskalasi kejahatan ini terkonfirmasi melalui penemuan sekitar 300 distribusi unggahan di platform X (Twitter) serta

¹⁵ *United States Departement of Justice*, US Attorney;s Office Western District of North Calirifornia, <https://www.justice.gov/criminal/criminal-ceos/citizens-guide-us-federal-law-extraterritorial-sexual-exploitation-children>, diakses pada 7 November 2025.

¹⁶ *Ibid.*

1.100 berkas di dalam Google Drive, yang secara spesifik menargetkan korban anak-anak pada rentang usia 16 hingga 19 tahun.¹⁷

Timbulnya degradasi kepercayaan diri, keengganan untuk mengakses platform digital, serta hilangnya rasa aman akibat penyalahgunaan wajah dalam materi asusila merupakan realitas kelam yang harus dihadapi korban akibat konten seperti itu. Instrumen hukum Indonesia saat ini masih belum cukup responsif dalam hal perkembangan AI dan teknologi *deepfake* terutama ketika dikaitkan pada spektrum penanggulangan hukum pidana nasional.

Pertanggungjawaban pidana pelaku pembuatan konten AI-CSAM sudah diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan,¹⁸ seperti dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pengaturan pertanggungjawaban pidana juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, UU Pornografi penting diperhatikan terutama ketika menyangkut konten seksual memuat anak. Untuk perlindungan anak, Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang tentang Perlindungan Anak.

Ketetapan Pasal 27 ayat (1) UU ITE yang mengatur mengenai membuat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan melanggar kesusilaan terlalu bersifat umum dan tidak mengandung secara eksplisit apakah konten itu

¹⁷ “Gunakan *Deepfake*, Mahasiswa Undip Memanipulasi Foto Temannya Jadi Konten Porno”, <https://gerakanpis.id/gunakan-deepfake-mahasiswa-undip-manipulasi-foto-temannya-jadi-konten-prno/>, diakses pada 10 November 2025

¹⁸ Amanda Putri A.S., “Perspektif Kriminologi Terhadap Pelaku Pelecehan Seksual Disertai Penyebaran Konten Pornografi Pada Anak (Studi Kasus Pencabulan oleh Bos Pengepul Barang Bekas terhadap Karyawan di Kabupaten Serang)”, *Skripsi*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, 2025, hlm.4.

termasuk jika hasil rekayasa *Deepfake*. Pasal 4 ayat (1) huruf f dan pengertian Pornografi pada Pasal 1 ayat (1) UU Pornografi juga tidak memuat AI didalamnya dan melarang kepemilikan konten pornografi anak tanpa memberikan pengertian apakah anak yang seluruhnya dihasilkan dengan AI termasuk di dalamnya.

Penjelasan secara eksplisit mengenai *deepfake* dan apakah korban anak harus anak secara nyata atau tidak disaat pelaku secara nyata sudah melakukan tindak pidana AI-CSAM yang merugikan anak namun tidak adanya definisi jelas terkait hal tersebut menjadikan pertanggungjawaban pidana sulit dilakukan. Negara seperti Inggris telah merespons dengan cepat fenomena AI-CSAM dengan peraturan dan kebijakan yaitu melalui *Online Safety Act 2023* selain itu dalam undang-undang Inggris, CSAM berbasis AI adalah kriminal dan dapat ditindak berdasarkan hukum yang sama seperti CSAM nyata.

Undang-Undang Perlindungan Anak (*Protection of Children Act 1978*) juga mengkriminalisasi tindakan terkait "fotografi tidak senonoh atau pseudo-fotografi anak". Undang-Undang tersebut membuktikan apakah sebuah gambar dibuat oleh AI tidak menjadi syarat untuk penuntutan pidana berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak. Satu-satunya persyaratan adalah gambar tersebut menyerupai sebuah foto dan merupakan gambar tidak senonoh dari seorang anak.¹⁹

¹⁹ Kokolaki, E., & Fragopoulou, P. (2025). Unveiling AI's Threats to Child Protection: Regulatory efforts to Criminalize AI-Generated CSAM and Emerging Children's Rights Violations. ArXiv, abs/2503.00433. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2503.00433>.

Keterlambatan Indonesia dalam beradaptasi terkait fenomena AI-CSAM menjadikan sanksi pidana terhadap pelaku tidak dapat dilakukan dengan efektif. Pengaturan secara jelas dan tegas terkait perlu dilakukan untuk memberikan kepastian hukum, perlindungan kepada anak, dan memastikan penggunaan AI terutama *Deepfake* yang digunakan untuk memuat materi seksual anak dapat dipidana sekalipun konten tersebut seluruhnya hasil karya sintesis.

Penelitian ini akan berfokus pada dua aspek yaitu, unsur-unsur tindak pidana *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* (AI-CSAM) menggunakan *Deepfake* berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Pornografi, Undang-Undang Perlindungan Anak dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Nasional dan pertanggungjawaban pidana bagi pelaku pembuatan *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* menggunakan *Deepfake* dalam sistem hukum pidana di Indonesia.

Kajian mendalam yakni menganalisis unsur-unsur dari tindak kepidanaan serta mekanisme pertanggungjawaban pidana bagi pembuat konten AI-CSAM menggunakan *Deepfake* menjadi dua pilar utama yang mendasari fokus penelitian dalam ranah hukum positif Indonesia ini. Penelitian ini akan dititikberatkan pada dua substansi utama, yakni analisis terhadap unsur-unsur tindak kepidanaan dari perbuatan tersebut, beserta cara untuk mekonstruksi Pertanggungjawaban Pidana bagi pelaku pembuatan AI-CSAM menggunakan *Deepfake* dalam sistem hukum pidana positif di Indonesia.

Berpijak pada rasionalisasi latar belakang tersebut, Penulis mengartikulasikan gagasan ini ke dalam sebuah penelitian skripsi yang berjudul **“Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Pembuatan *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* (AI-CSAM) Menggunakan *Deepfake*”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana unsur-unsur tindak pidana *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* (AI-CSAM) menggunakan *Deepfake* berdasarkan Undang-Undang ITE, Undang-Undang Pornografi, Undang-Undang Perlindungan Anak dan KUHP Nasional?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana bagi pelaku pembuatan *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* (AI-CSAM) menggunakan *Deepfake*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui unsur-unsur tindak pidana *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* (AI-CSAM) menggunakan *Deepfake* berdasarkan Undang-Undang ITE, Undang-Undang Pornografi, Undang-Undang Perlindungan Anak dan KUHP Nasional?
2. Untuk mengetahui pertanggungjawaban pelaku pembuatan *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* (AI-CSAM) menggunakan *Deepfake*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Demi merespons dinamika hukum positif di Indonesia, kajian ini diproyeksikan bisa mengasihikan kontribusi substansial terhadap pengembangan kepandaian dari segi hukum serta menawarkan perspektif analitis yang mendalam terkait AI-CSAM menggunakan *Deepfake* pada tataran teoritis.
- b. Penelitian ini juga diharapkan bisa berkontribusi dalam pembaharuan mengenai pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana AI-CSAM menggunakan *Deepfake* terutama dalam pembentukan regulasi yang adaptif terhadap pertanggungjawaban pidana pelaku AI-CSAM menggunakan *Deepfake* serta pembuatan konten anak yang digunakan harus menggunakan anak biologis atau anak yang sepenuhnya hasil sintesis.

2. Manfaat Praktis

- a. Dalam tataran praktis, luaran penelitian ini diproyeksikan menjadi acuan normatif serta referensi teknis untuk petugas/ otoritas hukum guna memformulasikan langkah penanganan hukum yang efektif bagi insidensi tindak kepidanaan AI-CSAM berbasis *Deepfake*.
- b. Rekomendasi dari hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi mengenai kebijakan hukum terkait AI-CSAM terutama pertanggungjawaban pelaku.

1.5 Keaslian Penelitian

Rincian analisis terhadap kajian-kajian terdahulu yang difungsikan sebagai pilar pendukung penelitian ini bisa ditinjau selengkapnya dalam Tabel 1.1, yakni:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Rumusan Masalah	Kesamaan	Gap
1.	Kasita dan Ivana Dewi, “ <i>Deepfake Pornografi: Tren Kekerasan Gender Berbasis Online (KBGO) di Era Pandemi Covid-19</i> ”, 2022. ²⁰	Bagaimana tren dan dampak serta upaya penanggulangan <i>Deepfake Pornografi KBGO</i> di masa pandemi?	Penelitian ini sama-sama membahas penyalahgunaan <i>Deepfake</i> dalam kejahatan seksual berbasis siber.	Penelitian sebelumnya lebih banyak fokus pada kekerasan berbasis gender online (KBGO), khususnya pada korban perempuan dewasa, tanpa menyoroti AI-CSAM terhadap anak.
2.	Putu N. Ayu Gorda, “Pengaturan Hukum dalam Penanggulangan <i>Deepfake</i> Kepada Anak Sebagai Korban Kejahatan Siber”, 2025. ²¹	Bagaimana pengaturan hukum di Indonesia dan urgensi pembaharuannya terhadap kejahatan <i>Deepfake</i> AI terhadap anak?	Penelitian ini kesamaannya berfokus pada aspek hukum AI-CSAM menggunakan <i>Deepfake</i> di Indonesia	Penelitian sebelumnya berfokus pada urgensi pengaturan hukum terkait pelaku kejahatan AI-CSAM, namun dalam penelitian ini akan lebih menyoroti pada pertanggungjawaban pidana pelaku AI-CSAM.
3.	Ni Kadek A., “Analisis Pertanggungjawaban Pidana Pelaku <i>Deepfake Porn</i> Berdasarkan Hukum Positif”, 2024 ²²	Bagaimana pengaturan <i>Deepfake Porn</i> dan pertanggungjawaban pelaku berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku saat ini?	Menyoroti pada pertanggungjawaban pidana pelaku pembuatan <i>Deepfake Porn</i> berdasarkan peraturan hukum pidana di Indonesia.	Penelitian ini akan lebih berfokus pada pertanggungjawaban pidana pelaku pembuatan AI-CSAM atau konten materi seksual anak menggunakan <i>Deepfake</i> .

²⁰ Kasita dan Ivana Dewi, “*Deepfake Pornografi: Tren Kekerasan Gender Berbasis Online (KBGO) di Era Pandemi Covid-19*”, *Jurnal Wanita dan Anak*, Vol.3, No.1, Juli 2022, hlm.16-26. <https://doi.org/10.22146/jwk.5202>.

²¹ Putu Nadya Tasya Putri dan Anak Agung Ayu, “Pengaturan Hukum dalam Penanggulangan *Deepfake Artificial Intelligence* (AI) terhadap Anak sebagai Korban Kejahatan Siber di Indonesia”. *Udayana Master Law Journal*, Vol.14, No.3, September 2025, hlm.713-728. <https://doi.org/10.24843/JMHU.2025.v14.i03.p09>.

²² Ni Kadek Dwi Ika Ardiyani, “Analisis Pertanggungjawaban Pidana Pelaku *Deepfake Porn* Berdasarkan Hukum Positif”, *Jurnal Kajian dan Kebijakan Publik*, Vol2, No.1, Desember 2024, hlm.603-608. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jkhkp>.

Nilai kebaruan sekaligus orisinalitas dari penelitian ini dititikberatkan pada kajian yang lebih mendalam terkait pertanggungjawaban pidana pelaku pembuatan AI-CSAM menggunakan *deepfake* ditinjau dari hukum pidana di Indonesia, lalu penelitian ini akan tealah mendalam mengenai unsur-unsur tindak pidana AI-CSAM turut menjadi fokus esensial dalam penelitian ini. Penulis mengeskpektasikan riset ini mampu berkontribusi sebagai landasan referensi yang esensial bagi pembuat kebijakan dan penegak hukum dalam pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku AI-CSAM.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Melalui identifikasi berbagai kaidah hukum beserta penelaahan regulasi yang tepat, jenis penelitian ini menerapkan hukum normatif dalam memusatkan fokus kajiannya pada tatanan hukum positif. Berdasarkan pandangan Peter Mahmud Marzuki, metode semacam ini tidak mengenal eksistensi hipotesis, mengingat karakteristik fundamental dari ilmu hukum praktis adalah untuk memformulasikan jalan keluar guna memecahkan isu hukum yang sedang diteliti.²³

Mengkorelasikan muatan hukum positif beserta asas dan teori hukum yang relevan terhadap fokus kajian, hasil dari penelitian ini akan berupa rekomendasi normatif (preskriptif) tentang apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan isu yang diajukan.²⁴ Guna mengkonstruksikan argumentasi

²³ Peter Mahmud Marzuki, "Pengantar Ilmu Hukum, Prenada Media", Jakarta, 2021 (selanjutnya disingkat Peter Mahmud I), hlm. 31.

²⁴ Fathor Rasyid. 2021. "Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek", IAIN Kediri Press. Kediri

yuridis yang komprehensif atas isu hukum yang diteliti, jenis kajian ini mengimplementasikan hukum normatif yang berkarakter preskriptif.

Kajian perihal keselarasan asas dengan norma hukum, aturan hukum beserta normanya, hingga ketaatan penduduk terhadap ketentuan hukum tersebut, merupakan fokus utama dari penelitian hukum normatif yang bersifat preskriptif sebagaimana dikemukakan dalam kacamata Peter Mahmud Marzuki.²⁵ Oleh karena itu, penelitian akan menguraikan isu yang diangkat guna menemukan jawaban atas isu yang diteliti.

1.6.2 Pendekatan Penelitian

Mengombinasikan *statute approach*, *conceptual approach*, dan *comparative approach* sebagai instrumen pendekatan untuk membedah problematika hukum yang dikaji, penelitian ini memformulasikan analisisnya berdasarkan landasan-landasan yang dijabarkan di bawah ini:

a. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*)

Kebutuhan guna diteliti secara mendalam berbagai regulasi dan aturan hukum positif yang berkaitan dengan fokus penelitian, menjadi landasan utama digunakannya pendekatan ini.²⁶ Pemfungsian pendekatan perundang-undangan dalam kajian ini difungsikan ganda, di samping kapasitasnya sebagai pondasi landasan hukum primer, tetapi sekaligus difungsikan sebagai parameter guna mengidentifikasi eksistensi AI dalam sistem hukum Indonesia.

²⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2005. (selanjutnya disingkat Peter Mahmud II).

²⁶ Wiwik Sri Widiarty, "Buku Ajar Metode Penelitian Hukum", Publika Global Media, Yogyakarta, 2024, hlm.119.

Melalui penelusuran regulasi tersebut, kajian ini secara spesifik akan membedah rumusan sanksi beserta pemenuhan unsur-unsur pertanggungjawaban pidana bagi subjek yang memproduksi konten kekerasan seksual anak menggunakan *deepfake*, baik yang memvisualisasikan anak secara nyata maupun yang sepenuhnya merupakan hasil rekayasa kecerdasan buatan.

b. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*)

Telaah secara teoretis terhadap berbagai pandangan maupun doktrin ilmu hukum yang memiliki korelasi dengan pokok permasalahan, menjadi landasan dan esensi utama digunakannya pendekatan ini.²⁷ Melalui pendekatan konseptual, penulis akan memberikan analisis hukum untuk menjawab isu hukum dalam penelitian penulis dengan menggali konsep dasar dan teori hukum terkait isu hukum yang diangkat terutama mengenai AI-CSAM menggunakan *deepfake*.

c. Pendekatan kasus (*case study*)

Penelaahan terhadap perkara-perkara yang pernah terjadi guna menggali ragam sudut pandang hukum, merupakan karakteristik dari pendekatan kasus yang diaplikasikan untuk membangun landasan argumentasi yang tepat atas permasalahan hukum ini.²⁸

²⁷ Ika Atikah, "Metode Penelitian Hukum", Haura Utama, Sukabumi, 2022, hlm.58.

²⁸ *Ibid.* hlm.62.

1.6.3 Bahan Hukum

Mengingat karakteristiknya sebagai penelitian yuridis normatif, penelitian mengimplementasikan studi kepustakaan (*library research*) untuk menggali informasi hukum yang selaras dengan objek penelitian. Penelaahan ini difokuskan pada pemanfaatan literatur hukum sekunder yang mencakup pustaka akademik, diskursus ilmiah, serta kompilasi riset terdahulu yang kemudian disinergikan dengan telaah kritis terhadap berbagai instrumen regulasi dan dokumentasi hukum formal.

Data sekunder tersebut diantaranya:

a. Bahan hukum primer

Ragam instrumen legislasi, dokumentasi otoritatif dari lembaga berwenang, hingga putusan pengadilan yang bersinggungan dengan isu yang dikaji, secara keseluruhan diklasifikasikan sebagai bahan hukum dasar dalam penelitian ini.²⁹

1. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP);
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
3. Undang-Undang Nomor Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;

²⁹ Peter Mahmud Marzuki II, *Op. cit*, hlm.182.

4. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
5. Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi;
6. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak;
7. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak;
8. Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2003 tentang Etika AI;

b. Bahan hukum sekunder

Penelusuran literatur yang bersumber dari jurnal ilmiah hukum, karya tulis akademik, artikel dari situs web terpercaya, hingga ulasan analitis dari para ahli secara keseluruhan diklasifikasikan sebagai bahan hukum pelengkap guna menyokong penyelesaian penelitian ini.³⁰

c. Bahan hukum tersier

Pemanfaatan pustaka hukum beserta koleksi referensi komprehensif guna memperjelas terminologi dan memberikan pemahaman tambahan atas isu hukum yang dikaji, diklasifikasikan kedudukannya menjadi bahan tambahan lanjut.

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Guna menunjang ketajaman eksaminasi serta menjamin validitas sumber hukum terkait isu Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Pembuatan AI-CSAM

³⁰ Wiwik Sri Widiarty, *Op.cit.*, hlm.122.

menggunakan *Deepfake*, diperlukan penghimpunan bahan hukum yang komprehensif dan mutakhir. Bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan (*literature review*) agar peneliti dapat membangun dasar teori yang kuat dan memahami perkembangan hukum pidana dalam menghadapi kejahatan berbasis teknologi kecerdasan buatan.

Berbagai instrumen yuridis yang meliputi norma perundang-undangan, putusan hakim yang berkekuatan hukum dan dokumen otoritatif, serta diperkuat oleh literatur hukum, hingga ragam hasil penelitian lainnya dijadikan basis sumber yang ditelaah secara intensif guna menjawab isu hukum yang menjadi pokok bahasan pada kajian.

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Guna memberikan gambaran komprehensif mengenai data primer dan sekunder yang sudah dihimpun, penelitian ini memanfaatkan teknik analisis deskriptif kualitatif dalam mengolah seluruh bahan hukumnya.³¹ Penyusunan instrumen regulasi, yurisprudensi, serta prespektif secara terstruktur merupakan awal dari tahap analisis yang dilakukan setelah seluruh literatur berhasil dihimpun.

Data yang selesai dihimpun akan dibedah melalui metode analisis interpretatif, di mana Penulis tidak sekadar memaparkan data secara deskriptif, melainkan mengkorelasikannya dengan kerangka teori serta norma hukum yang

³¹ Salim H. S. dan Erlies Septiana Nurbani, "Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi", RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 19.

berlaku dalam skala nasional ataupun internasional. Tujuannya untuk mendapatkan jawaban yang komprehensif terhadap isu hukum yang diteliti.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pemaparan dalam kajian ini dipetakan secara hierarkis ke dalam beberapa bab yang mana pada setiap babnya terbagi lagi menjadi beberapa sub-bab secara terperinci. Adapun skripsi ini disusun dengan judul:

“Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Pembuatan *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* (AI-CSAM) Menggunakan *Deepfake* Ditinjau dari Hukum Pidana di Indonesia”

Guna menjamin koherensi dan kejelasan alur pemikiran bagi para pembaca, struktur penulisan dalam penelitian ini dirancang secara terstruktur. Adapun rincian dari kerangka penulisan tersebut dapat dijelaskan diantaranya:

Bab pertama berisi Pendahuluan, dalam pendahuluan bab ini menyajikan gambaran umum dan komprehensif tentang pokok permasalahan yang diteliti. Pemaparan permasalahan sebagai pengantar untuk topik-topik utama penelitian yang akan dibahas. Bab ini mencakup sub-bab pertama yaitu latar belakang masalah, sub-bab kedua berisi rumusan masalah, lalu sub-bab ketiga tujuan penelitian. Selanjutnya sub-bab keempat memaparkan manfaat dari penelitian tersebut, diikuti bab-kelima dengan mengulas keaslian penelitian, dan sub-bab keenam adalah metodologi penelitian, lalu yang terakhir sub-bab ketujuh berisi tinjauan pustaka.

Bab kedua ialah bagian pembahasan untuk menjawab rumusan masalah pertama dengan 2 sub-bab pada sub-bab pertama akan mengkaji lebih dalam bagaimana unsur-unsur pidana dalam tindak pidana AI-CSAM menggunakan *Deepfake* serta sub-bab kedua berisi analisis penulis mengenai unsur-unsur tindak pidana *Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material* (AI-CSAM) menggunakan *Deepfake* untuk dapat dikatakan suatu tindak pidana dengan kedua sub-bab tersebut berdasarkan Undang-Undang ITE, Undang-Undang Pornografi, Undang-Undang Perlindungan Anak dan KUHP Nasional.

Bab ketiga ialah bagian pembahasan yang difokuskan untuk mengurai respon atas rumusan masalah kedua yang memberikan penjelasan tentang pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana AI-CSAM menggunakan *Deepfake*. Terdapat dua sub-bab dalam bagian ini, di mana bagian pertama membahas mengenai pertanggungjawaban pidana bagi pelaku pembuatan AI-CSAM menggunakan *deepfake*, sedangkan bagian kedua menyajikan analisis pertanggungjawaban pidana bagi pelaku tindak pidana AI-CSAM menggunakan *deepfake*.

Bab keempat ialah bagian penutup, di mana bab ini memberikan tanda bahwa adanya penyelesaian dari seluruh penelitian. Bagian ini menjelaskan dua sub-bab yakni kesimpulan yang merangkum hasil analisis secara menyeluruh, serta saran yang memuat rekomendasi Penulis terhadap kasus hukum yang telah diteliti.

1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Tinjauan Umum tentang Pertanggungjawaban Pidana

1.7.1.1 Pengertian Pertanggungjawaban Pidana

Penilaian mengenai apakah seorang tersangka atau terdakwa memiliki kapasitas untuk dijatuhi sanksi atas aktualisasi tindak pidana yang dituduhkan merupakan esensi utama dari diterapkannya prinsip pertanggungjawaban pidana atau *criminal responsibility*.³² Seseorang dapat dinyatakan bersalah atas perbuatannya apabila ia melawan hukum, sebaliknya, tiadanya sifat melawan hukum pada suatu perbuatan mengakibatkan hilangnya dasar untuk menuntut pertanggungjawaban dari subjek hukum yang bersangkutan.³³

Kemampuan seseorang untuk memahami dampak tindakannya (1), menyadari pertentangan perbuatan tersebut dengan tatanan masyarakat (2), serta kecakapan dalam mengarahkan kehendak batinnya (3), merupakan tiga pilar kondisi psikis normal yang oleh Van Hamel dikonstruksikan sebagai esensi dari pertanggungjawaban pidana.³⁴ Artinya bahwa beban pertanggungjawaban pidana secara eksklusif hanya dilekatkan kepada subjek hukum yang sudah sah melawan hukum dan memenuhi unsur-unsur dari kemampuan bertanggungjawab.

³² Fitri Wahyuni, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, Nusantara Persada Utama, Tangerang Selatan, 2017. hlm. 67

³³ I Ketut Mertha *et al*, *Buku Ajar Hukum Pidana*, Fakultas Hukum Udayana, Denpasar, 2016. hlm. 145-146

³⁴ Fitri Wahyuni, *Loc.Cit.*

1.7.1.2 Unsur-Unsur Pertanggungjawaban Pidana

Hakikat pertanggungjawaban pidana selaras dengan norma hukum positif ialah sebuah konsep mengenai kesalahan, menurut Pompe bahwa hubungan tindakan dengan orang yang melakukan tindakan ditinjau dari sudut “kehendak” yang berarti kesalahan orang yang bertindak merupakan bagian dari kehendak tersebut.³⁵

Kondisi tersebut melahirkan doktrin *geen straf zonder schuld*, di mana secara esensial menegaskan bahwa sanksi pidana mutlak tidak dapat dijatuhkan kepada siapapun kecuali subjek hukum tersebut terbukti memiliki unsur kesalahan dalam perbuatannya. Adanya aspek kesengajaan serta kealpaan yang terangkum dalam unsur subjektif merupakan satu dari dua komponen fundamental menurut Martiman Prodjohamidjojo untuk menilai layak atau tidaknya seseorang dinyatakan bersalah.³⁶

Pertanggungjawaban pidana secara umum memuat rincian unsur yang wajib dipenuhi secara kumulatif antara lain:

1. Melakukan perbuatan melawan hukum

Adanya tindakan yang dilakukan, kesesuaian dengan kriteria normatif yang digariskan dalam hukum positif, sekaligus teraktualisasinya sifat bertentangan dengan hukum secara substantif,

³⁵ Fitri Wahyuni, *Op.cit*, hlm.75.

³⁶ Fitri Wahyuni, *Op.cit*, hlm.75-76.

merupakan tiga pilar utama yang menyusun pengertian perbuatan pidana menurut pemikiran Moeljatno.³⁷

2. Mampu Bertanggungjawab

Kapasitas pertanggungjawaban seorang subjek hukum ditentukan oleh stabilitas kondisi psikis yang bebas dari gangguan, serta adanya kemampuan intelektual untuk memahami sekaligus menginsyafi hakikat nilai dari perbuatan yang dilakukannya.

3. Adanya unsur sikap batin pelaku berupa kehendak (*dolus*) atau kurang hati-hati (*culpa*)

Seluruh rangkaian prasyarat yang melandasi terjadinya perilaku menyimpang dari seorang subjek hukum merupakan hakikat dari kesalahan, sebagaimana dikemukakan oleh Mezger dalam kutipan Tri Andrisman.³⁸ KUHP tidak secara jelas menyebut makna dari kesengajaan, namun secara umum ketika seseorang melakukan suatu perbuatan dan ia mengerti arti dari perbuatannya dan akibatnya maka itu adalah kesengajaan.

Kealpaan ialah ketika perbuatan melawan hukum terjadi karena tidak hati-hati atau ketelitian. Ukuran kehatian-hatian dalam hal ini apakah orang lain yang segolongan dengan pelaku akan

³⁷ Rahmanuddin Tomalili, *Hukum Pidana*, Deppublish, Yogyakarta, 2019, hlm.13.

³⁸ Indri Kurnia Andani, "Pertanggungjawaban Pidana *Deepfake* Mengandung Unsur Pornografi Melalui *Artificial Intelligence (AI)*", *Skripsi*, Universitas Borneo Tarakan, Kalimantan Utara, hlm.11.

berbuat yang berbeda dan bagaimana orang terbaik dalam situasi tersebut bertindak.³⁹

1.7.2 Tinjauan Umum tentang Artificial Intelligence-Generated Child Sexual Abuse Material (AI-CSAM)

1.7.2.1 Pengertian AI-CSAM

CSAM atau *Child Sexual Abuse Material* adalah segala bentuk konten visual baik berupa gambar, video, maupun konten lainnya yang menampilkan pelecehan seksual terhadap anak. Konten-konten CSAM baik berupa foto, video dan lainnya sekarang dapat diciptakan dengan menggunakan teknologi AI, konten yang dihasilkan oleh AI tersebut ialah AI-CSAM. AI-CSAM adalah materi pelecehan seksual anak yang menggambarkan anak-anak dalam perilaku seksual baik itu gambar maupun video melalui citra buatan.⁴⁰

AI CSAM mengacu pada penggambaran visual anak yang eksplisit secara seksual, yang dibuat atau diciptakan menggunakan teknik seperti model difusi, *generative adversarial networks* (GANs), atau teknologi sintesis gambar dan video berbasis AI lainnya. Tidak seperti CSAM yang dibuat melalui pelecehan anak sungguhan, AI CSAM dihasilkan secara sintetis.⁴¹

Produksi tersebut masih dapat menjadikan anak sungguhan sebagai korban. Melalui penggunaan AI saat ini ada 2 kategori utama

³⁹ M. Rosid Kusnan, *Hukum Pidana*, Cempaka Putih, Klaten, 2018. hlm.46.

⁴⁰ “Generative AI (GAI)”, <https://www.missingkids.org/theissues/generative-ai>, diakses pada 15 November 2025.

⁴¹ Ciardha, C.O., Buckley, J., and Portronoff, R.S, *Loc. Cit.*

AI-CSAM yaitu: (1) CSAM yang dihasilkan menggunakan AI dengan gambar atau video anak-anak asli diubah menjadi konten seksual eksplisit, dan (2) CSAM yang sepenuhnya dihasilkan AI, gambar ataupun video seksual anak yang sepenuhnya baru direkayasa.⁴²

1.7.2.2 AI-CSAM Sebagai Kejahatan Seksual Siber

Penggunaan teknologi komputer sebagai sarana untuk memperoleh kemanfaatan dengan melawan hukum dengan cara mengorbankan kepentingan pihak lain adalah esensi dari apa yang diklasifikasikan sebagai kejahatan siber atau *cybercrime*. Ciri-ciri khusus kejahatan siber yaitu, (1) *Non-violence* (tanpa kekerasan); (2) Kontak fisik yang minim; (3) Menggunakan teknologi; dan (4) menggunakan internet merupakan ciri khusus kejahatan siber sebagaimana menurut Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom.⁴³

Kejahatan berhubungan dengan perkembangan teknologi terutama AI memiliki beberapa bentuk salah satunya kekerasan seksual siber. Kekerasan seksual berbasis siber ialah segala bentuk perbuatan seksual yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi. Kekerasan seksual ini memuat pembuatan, penyebaran dan penggunaan konten seksual tanpa persetujuan.

⁴² Deanna Davy, “AI-produced child sexual abuse material: Insights from Dark Web forum discussions”, <https://www.weprotect.org/blog/ai-produced-child-sexual-abuse-material-insights-from-dark-web-forum-discussions/>, diakses pada 16 November 2025.

⁴³ Go Lisanawati, “Cyber Child Sexual Exploitation dalam Perspektif Perlindungan atas Kejahatan Siber”, *Journal Unnes*, Vol.8, No.1, Januari 2025, hlm.5.

1.7.3 Tinjauan Umum tentang Artificial Intelligence

1.7.3.1 Pengertian Artificial Intelligence

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan adalah teknologi berbasis sistem komputer yang memungkinkan mempunyai kemampuan untuk melakukan kegiatan manusia yang membutuhkan intelegensi.⁴⁴ Orientasi terhadap penciptaan mesin-mesin cerdas merupakan tujuan fundamental dari AI yang menurut John McCarthy merupakan salah satu cabang penting dalam ranah ilmu komputer.⁴⁵ Kecerdasan AI mencakup kemampuan mempersepsikan bentuk, mengenali suara, membuat keputusan, dan menerjemahkan bahasa.

Berfokus pada pengembangan mesin yang mampu mengolah pengalaman dan mengenali pola data guna menyelesaikan tugas-tugas rumit serta pengambilan keputusan yang biasanya memerlukan kecakapan intelektual manusia, AI dikonstruksikan sebagai instrumen teknologi yang beroperasi secara cepat dan terukur sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

Memanfaatkan data yang dimasukkan oleh penggunanya, AI dibagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu, *Machine Learning* dan *Deep Learning*. *Machine Learning* pada dasarnya teknologi komputer yang dilatih dengan contoh-contoh data yang diberikan, seperti melatih bayi

⁴⁴ Rony Sandra Yofa Zebua *et al*, *Fenomena Artificial Intelligence*, Sonpedia Publishing, Jambi, 2023, hlm.1.

⁴⁵ I.G.K. Budhi H., *Artificial Intelligence Konsep, Potensi Masalah, Hingga Pertanggungjawaban Pidana*, Rajagrafindo Persada, Depok, 2022, hlm.2.

agar bayi dapat berbuat sesuatu melalui contoh sedangkan,⁴⁶ *Deep Learning* merupakan model AI yang berupaya meniru cara kerja otak manusia, berfokus pada algoritma sehingga memungkinkan untuk mengenali objek, memahami bahasa, dan interaksi melalui chat.⁴⁷

1.7.3.2 *Deepfake* Sebagai Kecerdasan Buatan

Berawal dari unggahan seorang pengguna yang tidak teridentifikasi di media sosial Reddit pada tahun 2017, istilah *deepfake* kemudian lahir sebagai penamaan bagi teknologi manipulasi konten digital tersebut. Menggunakan kemampuan *Deep Learning* melalui kumpulan data video dan gambar, meniru ekspresi, dan gerakan seseorang lalu diciptakan dalam bentuk video palsu dapat dilakukan. *Deepfake*.

Berbagai bentuk penyimpangan hukum seperti penipuan, eksploitasi seksual melalui konten pornografi, hingga penyebaran disinformasi kini dapat dieksekusi dengan tingkat akurasi yang tinggi melalui penggunaan *deepfake* yang mampu memanipulasi representasi suara dan fisik seseorang secara realistis.⁴⁸ Identifikasi *deepfake* semakin sulit karena proses pembuatannya semakin kompleks.

Teknologi *deepfake* yang mudah digunakan sangat membantu dalam pelatihan *deep learning* bahkan bagi seseorang yang baru menggunakannya. Banyaknya konten online menjadikan identifikasi

⁴⁶ *Ibid.*, hlm. 16.

⁴⁷ *Ibid.*, hlm.19.

⁴⁸ *Ibid.*, hlm.104.

apakah konten tersebut asli atau tidak sulit dilakukan. Mengingat akselerasi AI membawa kemajuan sekaligus potensi ancaman kejahatan baru, maka keberadaan instrumen hukum yang responsif dalam mencegah dan menindak penyalahgunaan teknologi tersebut menjadi sebuah kebutuhan yang bersifat mutlak.

1.7.3.3 Jenis-Jenis *Deepfake*

Deepfake mencakup beragam variasi teknis yang meliputi:⁴⁹

1. *Deepfake* berbentuk foto, mekanisme ini bekerja dengan mentransposisikan atau menyatukan fitur wajah serta postur tubuh seseorang ke dalam representasi fisik subjek lainnya;⁵⁰
2. *Deepfake* berbentuk suara, fitur pertukaran suara asli seseorang dengan suara orang lain. Dengan meniru suara pria dan wanita dalam berbagai aksen mengubah teks menjadi suara juga dapat dilakukan. Teknologi ini mengkonversi teks menjadi sebuah audio;⁵¹
3. *Deepfake* berbentuk video, memanfaatkan dua teknik utama yaitu pertukaran wajar (*face swapping*) yang bekerja menggunakan algoritma guna mengganti wajah pihak lain ke atas subjek asli dengan tetap mempertahankan gerakan aslinya. Teknik mengubah bentuk wajah (*face morphing*) dengan menggabungkan ciri-ciri dua wajah atau lebih lalu mencampurnya secara bertahap sehingga

⁴⁹ Khan, R., Dkk. (2024). Comparative study of Deeplearning techniques for Deepfake video detection. ICT Express. Hlm. 1227.

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ *Ibid.*

menghasilkan hasil akhir tampak seperti wajah asli dalam berbagai posisi;

4. *Deepfake* berbentuk suara dan video, merupakan fitur yang membuat gerakan mulut seseorang dalam video mengikuti suara atau kata-kata orang lain. Jadi, bukan cuma wajah yang diubah, tapi juga gerakan mulutnya disesuaikan supaya terlihat seperti orang itu sedang mengucapkan kata-kata tertentu. Kadang, suara yang kita dengar adalah suara asli dari pembuat video, tapi yang tampak di video adalah wajah orang lain yang diganti dengan teknologi ini.⁵²

1.7.4 Tinjauan Umum tentang Anak

Seseorang yang secara hukum dianggap belum memiliki kecakapan untuk melakukan tindakan hukum mandiri serta masih berada di bawah otoritas orang tua atau perwalian diklasifikasikan sebagai individu di bawah umur atau yang dalam terminologi yuridis disebut sebagai anak. Berkaca pada pandang dari Bisma Siregar menuturkan bahwasannya dalam pengadopsian sistem hukum tertulis dalam tatanan penduduk, penentuan klasifikasi seorang individu sebagai subjek hukum dewasa atau anak didasarkan pada parameter usia tertentu, seperti 16 atau 18 tahun.⁵³

Anak adalah tunas, potensi, dan generasi penerus cita-cita bangsa. Anak memiliki peran strategis dalam menjamin eksistensi bangsa dan negara di masa mendatang. Agar mereka mampu memikul tanggung jawab

⁵² *Ibid.*

⁵³ Bismar Siregar, Telaah tentang Perlindungan Hukum terhadap Anak dan Wanita, Yogyakarta: Pusat Studi Kriminologi F.H. UII, 1986, hal 90.

itu, mereka perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maupun spiritual. Mereka perlu mendapatkan hak-haknya, perlu dilindungi, dan disejahterakan. Karenanya segala bentuk kekerasan pada anak perlu dicegah dan diatasi.⁵⁴

Pengertian anak dalam peraturan di Indonesia juga berbeda:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Pengertian kedudukan anak dalam hukum pidana diletakkan dalam pengertian seorang anak yang belum dewasa, sebagai orang yang mempunyai hak-hak khusus dan perlu mendapatkan perlindungan menurut ketentuan hukum yang berlaku. Pengertian anak dalam hukum pidana menimbulkan aspek hukum positif terhadap proses normalisasi anak dari perilaku menyimpang untuk membentuk kepribadian dan tanggung jawab yang pada akhirnya anak tersebut berhak atas kesejahteraan yang layak.

2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak

Pengertian anak menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak terdapat dalam Bab I Ketentuan Umum. Pasal 1 angka 1 menyebutkan bahwa “ Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan”.

⁵⁴ *Ibid*, hlm.92

3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak
Pengertian anak menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak terdapat dalam Bab I Ketentuan Umum. Pasal 1 angka 1 menyebutkan bahwa “ Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan”.
4. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak
Pengertian anak menurut Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak, terdapat dalam Bab I Ketentuan Umum. Pasal 1 angka 2 menyebutkan “anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah kawin”.