

KONSEKUENSI HUKUM PENGGUNAAN APLIKASI KECERDASAN BUATAN (AI) DENGAN METODE GAMBAR ATAU VIDEO YANG MERUGIKAN PIHAK LAIN DALAM PERSPEKTIF HUKUM DI INDONESIA;

¹ **Muhammad Yusuf Siregar;**
Pasca Sarjana Universitas Labuhanbatu
yusufsiregarshimh@gmail.com

Abstract:

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif yaitu penelitian terhadap masalah dengan melihat dari sumber peraturan- peraturan yang berlaku berkaitan dengan judul **KONSEKUENSI HUKUM PENGGUNAAN APLIKASI KECERDASAN BUATAN (AI) DENGAN METODE GAMBAR ATAU VIDEO YANG MERUGIKAN PIHAK LAIN DALAM PERSPEKTIF HUKUM DI INDONESIA**. UU ITE merupakan kerangka hukum yang mengatur berbagai aspek terkait informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. Dengan kemajuan teknologi, keberadaan UU ITE menjadi semakin signifikan dalam menjaga keamanan dan keteraturan penggunaan dunia maya khususnya Penggunaan Aplikasi Kecerdasan Buatan (AI) Dengan Metode Gambar Atau Video. Regulasi pencemaran nama baik melalui media sosial belum berkeadilan karena Pasal 27 (A) UU ITE masih dianggap pasal karet, hal ini karena ketentuan dari pasal tersebut merujuk pada delik aduan, namun tidak adanya batasan yang jelas terhadap unsur penghinaan dan pencemaran nama baik, tindak pidana pada Pasal 27 (A) UU ITE tersebut merupakan tindak pidana aduan yang hanya dapat dituntut atas pengaduan korban atau orang yang terkena tindak pidana dan bersifat subjektif. Dalam pasal ITE ini telah mengandung berbagai unsur ancaman tindak pidana serta hukuman tindak pidana berupa pencemaran nama baik bagi siapa saja yang melanggarnya dan hal ini tidak ada pengecualian. Diharapkan dengan adanya kebijakan pemerintah berupa undang-undang ITE ini membuat masyarakat penggunaan media sosial agar lebih dapat mengendalikan dan membatasi jari mereka untuk tidak melanggar kebijakan yang telah diatur oleh pemerintah.

Keywords: *Konsekuensi Hukum, Penggunaan Aplikasi, Kecerdasan Buatan (Ai), Gambar Atau Video, Yang Merugikan Pihak Lain;*

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat hingga sebahagian peneliti berpandangan bahwa teknologi sudah tidak terkendali. Dalam perkembangan teknologi saat ini walaupun banyak membantu masyarakat dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki nilai positif, namun tidak jarang pula teknologi ini juga mempunyai dampak negatif yang bahkan terbilang sangat banyak membuat masyarakat yang belum mengetahui bagaimana teknologi tersebut mengalami kerugian.

Berbagai kasus dari dampak negatif perkembangan teknologi yang pesat biasanya disebut dengan kejahatan siber atau biasa juga disebut dengan Cyber Crime, misalnya beberapa kasus tindak pidana siber yang biasa terjadi. Saat ini, banyaknya kasus yang mengarah kepada perbuatan penghinaan dan pencemaran nama baik sangat sering kita temui di berbagai sosial media baik itu Facebook, Instagram, Twitter ataupun media sosial lainnya. Hal

ini menunjukkan bahwa penghinaan dalam cuitan atau postingan yang mengarah pada pencemaran nama baik menjadi hal yang wajar ketika seseorang melakukan kesalahan yang akhirnya viral di sosial media.

Lahirnya aplikasi dan atau Peluncuran aplikasi kecerdasan buatan (AI) Gemini dari Google berdampak signifikan. Hal ini tentunya mencakup aspek positif pada produktivitas dan inovasi, serta aspek negatif yang berkaitan dengan tantangan etika dan sosial. Tidak jarang bahwa dari hasil aplikasi kecerdasan buatan (AI) Gemini dari Google sangat memudahkan pengguna untuk meminta suatu “keadaan” dan atau “gambar / video” sebagaimana yang diinginkan oleh Penggunanya.

Dari hasil suatu aplikasi tentang “keadaan” dan atau “gambar / video” sebagaimana yang diinginkan oleh Penggunanya tidak jarang pula bahwa pengguna tersebut mempublikasikannya ke media social sehingga berujung kepada perbuatan penghinaan dan atau pencemaran nama baik. yang secara terang - terangan maupun secara tersirat, pada akhirnya bagi orang yang merasa terhina atau merasa dirugikan akan melakukan tindakan pelaporan ke pada pihak berwajib.

Dengan demikian, Tindak pidana penghinaan dan pencemaran nama baik dari dan akibat penggunaan aplikasi kecerdasan buatan (ai) yang merugikan pihak lain dan sangat meresahkan apa lagi yang dilakukan melalui media sosial yang semua kalangan dapat menjangkaunya. Maka sangat perlu dilakukan Pengkajian tentang sanksi pidana penjara ataupun denda terhadap pelaku yang melakukan tindak pidana penghinaan dan pencemaran nama baik agar pelaku pelanggaran kasus ini mendapat efek jera dan menjadi tujuan akhir agar pelaku maupun masyarakat luas tidak melakukan tindak pidana ini.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas maka penting untuk dilakukan pengkajian tentang **KONSEKUENSI HUKUM PENGGUNAAN APLIKASI KECERDASAN BUATAN (AI) DENGAN METODE GAMBAR ATAU VIDEO YANG MERUGIKAN PIHAK LAIN DALAM PERSPEKTIF HUKUM DI INDONESIA;**

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif yaitu meneliti hukum dari perspektif internal dengan objek penelitiannya adalah norma hukum. Dengan kata lain penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma. Sistem norma yang dimaksud adalah mengenai asas-asas, norma, kaidah dari peraturan perundangan, putusan pengadilan, perjanjian serta doktrin (ajaran). Penelitian ini menggunakan Pendekatan perundang-undangan dan pendekatan secara konseptual. Pendekatan perundang-undangan digunakan untuk mendapat gambaran tentang **KONSEKUENSI HUKUM PENGGUNAAN APLIKASI KECERDASAN BUATAN (AI) YANG MERUGIKAN PIHAK LAIN DALAM PERSPEKTIF HUKUM DI INDONESIA;**

RESULTS AND DISCUSSION

1. PENGATURAN HUKUM TENTANG PENGGUNAAN APLIKASI KECERDASAN BUATAN (AI) YANG MERUGIKAN PIHAK LAIN;

Di Indonesia, belum ada regulasi spesifik yang komprehensif yang mengatur secara tunggal penggunaan aplikasi kecerdasan buatan (AI) yang merugikan pihak lain. Namun, tindakan yang merugikan akibat AI dapat dituntut menggunakan peraturan perundang-undangan yang sudah ada yang relevan, seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP), dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

UU ITE (UU No. 19 Tahun 2016, perubahan dari UU No. 11 Tahun 2008) dapat digunakan untuk menjerat penyalahgunaan AI, terutama yang berkaitan dengan:

- 1) Pencemaran nama baik atau fitnah melalui media elektronik.
- 2) Penyebaran berita bohong atau hoaks yang dihasilkan oleh AI.
- 3) Pelanggaran privasi dan penyebaran data pribadi secara tidak sah.

Selain undang-undang yang disebutkan diatas, dalam ketentuan UU No. 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi memberikan landasan hukum yang kuat jika kerugian disebabkan oleh penyalahgunaan data pribadi dalam aplikasi AI. Hal ini mencakup Pemrosesan data pribadi tanpa persetujuan subjek data serta Kebocoran data yang menyebabkan kerugian pada individu.

Masalah utama dalam penegakan hukum AI di Indonesia saat ini adalah ketidakjelasan mengenai subjek yang bertanggung jawab secara hukum: pemilik sistem, pengembang, atau pengguna AI itu sendiri. Para ahli hukum menekankan pentingnya sinergi antara berbagai pihak (pemerintah, akademisi, industri) untuk merumuskan regulasi yang lebih adaptif dan jelas di masa depan. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) juga telah menerbitkan Surat Edaran (SE) yang mengatur etika penggunaan AI, menekankan nilai-nilai inklusivitas, keadilan, dan keamanan dalam pemanfaatannya

2. KONSEKUENSI HUKUM PENGGUNAAN APLIKASI KECERDASAN BUATAN (AI) DENGAN METODE GAMBAR ATAU VIDEO YANG MERUGIKAN PIHAK LAIN DALAM PERSPEKTIF HUKUM DI INDONESIA;

Aplikasi kecerdasan buatan (AI) adalah program perangkat lunak yang menggunakan teknik AI untuk menjalankan tugas-tugas tertentu, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Contoh penerapannya sangat luas, seperti asisten virtual (Siri, Google Assistant), sistem rekomendasi di platform *e-commerce* dan *streaming*, mobil otonom, chatbot layanan pelanggan, serta fitur pengenalan wajah dan suara.

Di era globalisasi sekarang ini, penggunaan teknologi komunikasi seperti handphone dan lain sebagainya merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat. Adapun kegunaan masyarakat dalam penggunaan sarana telekomunikasi adalah untuk melakukan berbagai akses informasi yang berguna. Dan dalam hal ini terjadi pengaruh pada perilaku social setiap individu masyarakat karena terjadinya proses peralihan dari era industrialisasi menjadi era informasi yang kemudian juga melahirkan berbagai masyarakat yang modern dengan mengenal informasi dengan mudah.

Dalam hal adanya tindakan yang merugikan akibat Aplikasi kecerdasan buatan (AI) dapat dituntut menggunakan peraturan perundang-undangan yang sudah ada yang relevan, seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP), dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Tindakan yang merugikan ini juga biasanya disebut dengan Kejahatan Cybercrime.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Cybercrime adalah tindak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama. Dengan kata lain cybercrime merupakan kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet. Cybercrime mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operandinya yang dilakukan sebagai dampak negatif aplikasi internet.⁶ Adapun beberapa pengertian mengenai cybercrime atau kejahatan dunia maya sebagai berikut:

Menurut United Nation Office on Drug and Crime: “Cybercrime adalah bentuk kejahatan transnasional yang terus berkembang. Sifat kompleks kejahatan ini sebagai kejahatan yang terjadi didunia maya tanpa dibatasi oleh batas meningkatkan keterlibatan kelompok kejahatan terorganisir. Pelaku kejahatan dunia maya dan korbannya dapat ditemukan diberbagai wilayah, dan dampaknya dapat beriak di masyarakat di seluruh dunia, menyoroti perlunya meningkatkan respons mendesak, dinamis, dan internasional.

Dalam mengatasi kasus mengenai tindak pidana yang biasanya terjadi dengan menggunakan Aplikasi kecerdasan buatan (AI) yang pada akhirnya berpotensi melakukan tindak pidana penghinaan dan pencemaran nama baik ini pemerintah mengeluarkan Undang-Undang

Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 Tentang informasi dan transaksi elektronik (Untuk Selanjutnya disebut UU ITE). Dalam Undang-Undang ini mengatur mengenai penghinaan dan pencemaran nama baik yaitu dalam Pasal 27 ayat 3 yang menyatakan bahwa **“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”.**”

Berdasarkan Undang-undang ITE, informasi elektronik merupakan salah satu atau sekumpulan data elektronik yang tidak terbatas pada tulisan, gambar, suara, peta, rancangan, foto, elektronik data interchange, surat elektronik atau email dan lain sebagainya yang diolah serta memiliki arti dan juga dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Materi muatan tindak pidana pencemaran nama baik yang secara langsung maupun melalui media sosial atau internet sebagaimana dalam Pasal 27 ayat 3 adalah merupakan delik aduan, dan delik yang hanya dapat diproses oleh pihak kepolisian jika ada pengaduan dari korban tersebut, tanpa adanya pengaduan maka kepolisian tidak akan dapat melakukan penyidikan atas kasus pencemaran nama baik tersebut.

Selain ketentuan sebagaimana tersebut diatas, tindakan yang merugikan akibat Aplikasi kecerdasan buatan (AI) jika mengandung hal-hal yang bersifat bohong dan hoaks, maka Penggunanya dapat dijerat dengan menggunakan Pasal 28 jo. Pasal 45A UU 1/2024 sebagai perubahan kedua UU ITE sebagai berikut: **“Setiap orang yang dengan sengaja mendistribusikan dan/atau mentransmisikan informasi dan/atau dokumen elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiel bagi konsumen dalam transaksi elektronik sebagaimana dimaksud dalam pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar”.**

CONCLUSION

UU ITE merupakan kerangka hukum yang mengatur berbagai aspek terkait informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. Dengan kemajuan teknologi, keberadaan UU ITE menjadi semakin signifikan dalam menjaga keamanan dan keteraturan penggunaan dunia maya

khususnya Penggunaan Aplikasi Kecerdasan Buatan (AI) Dengan Metode Gambar Atau Video. Regulasi pencemaran nama baik melalui media sosial belum berkeadilan karena Pasal 27 (A) UU ITE masih dianggap pasal karet, hal ini karena ketentuan dari pasal tersebut merujuk pada delik aduan, namun tidak adanya batasan yang jelas terhadap unsur penghinaan dan pencemaran nama baik, tindak pidana pada Pasal 27 (A) UU ITE tersebut merupakan tindak pidana aduan yang hanya dapat dituntut atas pengaduan korban atau orang yang terkena tindak pidana dan bersifat subjektif. Dalam pasal ITE ini telah mengandung berbagai unsur ancaman tindak pidana serta hukuman tindak pidana berupa pencemaran nama baik bagi siapa saja yang melanggarnya dan hal ini tidak ada pengecualian. Diharapkan dengan adanya kebijakan pemerintah berupa undang-undang ITE ini membuat masyarakat penggunaan media sosial agar lebih dapat mengendalikan dan membatasi jari mereka untuk tidak melanggar kebijakan yang telah diatur oleh pemerintah.

BIBLIOGRAPHY

A. BOOKS ;

Buku :

Amiruddin, 2006, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta,

Andini, Okti Putri. *Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Cyber Terrorism dalam Perspektif Kejahatan Transnasional Terorganisir*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Semarang, 2020.

Dika, Aldy Kurniawan . Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Di Sosial Media Ditinjau Dari Hukum Pidana, *Jurnal Ilmiah Publika*, Volume 10, Nomor 2 | Edisi Juli–Desember 2022,

Hendrik, Anton. “Pencemaran Nama Baik Dan Penghinaan” *Jurnal Hukum* Vol 1, No 1, (Juni 2019),

I Made Pasek Diantha, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2016)

Tholib Effendi, *Dasar-Dasar Hukum Acara Pidana : Perkembangan dan Pembaharuannya di Indonesia* (Malang : Setara Press, 2015)

Erwin Asmadi, Rumusan Delik Dan Pemidanaan Bagi Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Di Media Sosial, *Delegalata*, Vol 6, No 1 (2021),

Febriana Dwi Wanodya Mukti, Nurchayati, Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency): Sebuah Studi Kasus Pada Remaja Laki-Laki Yang Terjerat Kasus Hukum, *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, Volume 06. Nomor 01. (2019),

UNDANG – UNDANG ;

Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 Tentang informasi dan transaksi elektronik;