CAUSA
ISSN 3031-0369

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 8 Tahun 2026

KRIMINALISASI PENYEBARAN BERITA BOHONG BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE YANG MENIMBULKANG KERESAHAN PUBLIK: ANALISIS YURIDIS NORMATIF KASUS FOTO POCONG REKAYASA DI JEMBER DAN BALI

Amanda Mutiara Natasya
Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta

Email: 2310611066@mahasiswa.upnvj.ac.id

Abstrak

Maraknya rekayasa digital berbasis *Artificial Intelligece* (AI), seperti kasus *hoax* foto Pocong AI di Jember dan Bali, memicu keresahan publik sekaligus lonjakan perkara berita bohong di Bareskrim Polri hingga 86,66% pada tahun 2026. Penelitian yuridis normatif ini mengkaji kesiapan hukum positif Indonesia dalam menghadapi penyalahgunaan AI generatif. Masalah utama terletak pada kekaburan norma (*vague norm*) dalam KUHP Baru (UU Nomor 1 Tahun 2023) dan UU ITE (UU Nomor 1 Tahun 2024) yang belum spesifik mengatur batasan konten realitas buatan. Selain itu, terdapat dilema pertanggungjawaban pidana ketika motif pembuat konten hanya sebatas hiburan (*mens rea*), namun dampak visual AI secara objektif menimbulkan kepanikan massal (*actus reus*). Kajian ini menyimpulkan perlunya parameter hukum yang jelas untuk mengkualifikasikan delik manipulasi digital. Sinkronisasi regulasi sangat mendesak demi mencegah overkriminalisasi terhadap kreativitas digital sekaligus menjaga ketertiban ruang siber.

Kata Kunci: Pertanggungjawaban Pidana, Kecerdasan Buatan, Berita Bohong.

Abstract

The rise of Artificial Intelligence (AI) generative technology, exemplified by the Pocong AI photo hoax in Jember and Bali, has caused public unrest and an 86.66% surge in fake news cases handled by Bareskrim Polri in 2026. This normative legal research examines the readiness of Indonesian criminal law regarding generative AI abuse. The primary issue stems from vague norms within the New Criminal Code (Law No. 1/2023) and the ITE Law (Law No. 1/2024), which lack specific regulations for AI synthesized content. Furthermore, a dilemma arises in establishing criminal liability when a content creator's intent is merely entertainment (mens rea), yet the objective AI visual output triggers mass panic (actus reus). This study emphasizes the urgency of clear legal parameters to qualify digital manipulation offenses. Regulatory synchronization is vital to prevent overcriminalization of digital creativity while safeguarding public order.

Keywords: Criminal Liability, Artificial Intelligence, Fake News.

Article History
Received: Juni 2026
Reviewed: Juni 2026
Published: Juni 2026

Plagirism checker no 806
Doi : prefix doi : 10.8734/causa.v1i2.365
Copyright : author
Publish by : causa

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi generatif berbasis *Artificial Intelligence* (Kecerdasan Buatan) telah mengubah lanskap diseminasi informasi di Indonesia secara radikal. Jika beberapa tahun lalu penyebaran berita bohong didominasi oleh teks manipulatif atau penyuntingan gambar konvensional yang cenderung mudah dideteksi, saat ini keberadaan *Artificial Intelligence* mampu memproduksi konten visual dan audio visual palsu dengan tingkat akurasi serta realisme yang

tinggi.[1] Fenomena ini memicu pergeseran modus peran di dalam tindak pidana penyebaran informasi yang menyesatkan. Kasus rekayasa digital foto Pocong *Artificial Intelligence* yang terjadi di Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, serta fenomena serupa di kawasan Monang Maning, Denpasar Bali, menjadi alarm keras bahwa ruang digital Indonesia sedang menghadapi ancaman destabilisasi sosial baru. Konten yang awalnya diproduksi oleh para kreator konten muda untuk tujuan hiburan atau lelucon digital ternyata bertransformasi menjadi pemicu kepanikan kolektif yang nyata di tengah masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa realitas buatan (*synthetic reality*) yang diproduksi oleh *Artificial Intelligence* memiliki daya rusak psikologis yang masif terhadap ketertiban umum.[2]

Eskalasi ancaman ini bukan sekadar asumsi sosiologis, melainkan telah terjustifikasi melalui data empiris penegakan hukum. Berdasarkan data dari aplikasi EMP Bareskrim Polri sepanjang Januari hingga awal Juni tahun 2026, kepolisian telah menangani sebanyak 28 kasus penyebaran berita bohong, angka ini menunjukkan lonjakan tajam sebesar 86,66 persen jika dibandingkan dengan total penanganan kasus sepanjang tahun 2025 yang hanya berjumlah 15 kasus.[3] Kenaikan eksponensial ini menegaskan adanya urgensi hukum (*legal urgency*) yang tidak bisa diabaikan. Ketika teknologi *Artificial Intelligence* mempermudah siapa saja untuk memanipulasi kebenaran hanya dalam hitungan menit, hukum pidana dituntut untuk mampu merespons fenomena tersebut secara cepat dan tepat.[4] Persoalannya, hukum pidana Indonesia secara dogmatis sering kali gagap dalam mengejar ketertinggalan gerak linier teknologi informasi. Ketika instrumen hukum positif yang ada belum secara spesifik mengadopsi terminologi dan batasan teknis mengenai produk rekayasa kecerdasan buatan, penegak hukum dipaksa untuk melakukan simplifikasi hukum demi menjerat para pelaku.[5]

Dari kacamata yuridis normatif, penanganan kasus foto pocong berbasis AI ini menyisakan persoalan mendasar terkait kejelasan kualifikasi tindak pidana (*criminal qualification*). Pemerintah sebenarnya telah memperbarui perangkat hukumnya melalui Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru).[6] Namun, jika ditelaah lebih dalam, teks norma dalam pasal-pasal berita bohong pada kedua undang-undang tersebut masih menggunakan rumusan yang sangat umum. Pasal yang mengatur mengenai penyebaran berita bohong yang mengakibatkan keonaran atau keresahan masyarakat belum memberikan batas demarkasi yang jelas antara konten *hoax* tekstual konvensional dengan konten hasil manipulasi algoritma *Artificial Intelligence* generatif. Akibatnya, terjadi kekaburan norma (*vague norm*) mengenai apakah tindakan membuat konten palsu dengan *Artificial Intelligence* sudah otomatis dapat dipidana bersamaan dengan tindakan menyebarkannya, ataukah delik tersebut hanya fokus pada akibat materiil berupa keonaran yang ditimbulkannya.

---

[1] Cantika, N., Hidayat, F. A., Indriana, P. S., Sirait, F. R., & Rasyid, Y. A. M. (2025). PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA ATAS PENYALAHGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PRODUKSI KONTEN HOAKS DAN DEEPFAKE DI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, *10*(4), 2590-2599.

[2] Tiara, A., & Basyarudin, B. (2026). PENYALAHGUNAAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) SEBAGAI MODUS BARU KEJAHATAN PENIPUAN DIGITAL DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA. *Legis Nexus: Jurnal Ilmu Hukum*, *1*(1), 17-22.

[3] Data Aplikasi EMP Bareskrim Polri, dikutip dalam Pusiknas Polri, *Statistik Tindak Pidana Penyebaran Berita Bohong di Ruang Digital* (Jakarta: Mabes Polri, 2026), 12 https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/viral_%E2%80%98pocong%E2%80%99_ai,_remaja_kreator_konten_berurusan_dengan_polisi.

[4] Lestari, P. A., Saputri, Z. R., Jamilah, R., Febiyanti, F., Fadilah, M. F., Firnanda, M. F., & Koeswara, T. S. N. (2026). Konten Ilegal Kecerdasan Buatan Berbasis Deepfake dan Upaya Penanggulangannya di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, *5*(1), 26-35.

[5] Quratuainniza, H. S., & Nurkhaerani, E. (2026). Regulasi Kecerdasan Buatan untuk Mengatasi Penyalahgunaan Deepfake di Indonesia. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, *4*(1), 71-87.

[6] Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Dilema yuridis ini semakin meruncing ketika dihadapkan pada asas legalitas yang ketat dalam hukum pidana (*nullum crimen sine lege stricta*).[7] Penggunaan pasal-pasal penyebaran berita bohong konvensional untuk menjerat kreator konten berbasis *Artificial Intelligence* berisiko menimbulkan analogi terselubung atau penafsiran yang terlalu ekstensif oleh aparat penegak hukum. Padahal, karakteristik visual yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* generatif memiliki dimensi pembuktian yang berbeda. Dalam metode yuridis normatif, sinkronisasi vertikal dan horizontal antar regulasi mutlak diperlukan agar tidak terjadi tumpang tindih (*overlapping*) atau bahkan kekosongan hukum (*rechtsvacuum*). KUHP Baru memang telah menggeser pendekatan hukum pidana dari yang semula bersifat keadilan retributif menjadi keadilan korektif dan rehabilitatif, namun ketiadaan parameter normatif yang spesifik mengenai konten rekayasa digital yang dilarang justru berpotensi memicu over kriminalisasi terhadap hak atas kreativitas digital masyarakat.[8]

Di sisi lain, perdebatan hukum yang tidak kalah krusial terletak pada parameter pertanggungjawaban pidana (*criminal liability*) pelaku, khususnya mengenai hubungan antara sikap batin (*mens rea*) dan perbuatan nyata (*actus reus*).[9] Dalam kasus di Jember dan Bali, para remaja yang ditangkap merupakan kreator konten yang mengaku membuat visualisasi pocong *Artificial Intelligence* tersebut murni sebagai candaan atau hiburan digital demi menarik atensi netizen. Secara doktrinal, hukum pidana Indonesia mensyaratkan adanya kesengajaan (*dolus*) yang utuh, baik kesengajaan sebagai maksud, kesengajaan sebagai kepastian, maupun kesengajaan sebagai kemungkinan (*dolus eventualis*), untuk dapat menjatuhkan sanksi pada delik yang mengakibatkan keonaran publik.[10] Masalahnya, apakah motif sekadar hiburan dari seorang kreator konten dapat serta merta dikualifikasikan sebagai kesengajaan untuk menimbulkan keresahan umum.

Apabila logika hukum pidana yang diterapkan secara kaku menganggap bahwa setiap dampak kepanikan publik adalah representasi langsung dari niat jahat pelaku, maka hukum pidana telah mengabaikan gradasi kesalahan (*schuld*). Di sinilah letak anomali hukumnya. Teknologi AI dirancang untuk membuat rekayasa digital tampak sealami dan senyata mungkin, yang berarti potensi terjadinya kepanikan publik akibat konten tersebut sangat besar secara kausalitas objektif. Namun, secara subjektif, pelaku mungkin sama sekali tidak menghendaki terjadinya kerusuhan sosial atau kepanikan massa. Jika penegak hukum secara serampangan menyamakan kelalaian (*culpa*) dalam memprediksi dampak konten dengan kesengajaan penuh untuk menyebar *hoax* destruktif, maka prinsip keadilan substantif yang diamanatkan dalam doktrin hukum pidana modern akan cidera. Oleh karena itu, diperlukan suatu konstruksi hukum normatif yang mampu membedakan secara tegas parameter tanggung jawab pidana antara tindakan penyebaran *hoax* politik yang sistematis dengan tindakan *digital prank* berbasis teknologi *Artificial Intelligence* yang berdampak pada keresahan publik.

Berdasarkan seluruh problematika normatif di atas, penulisan hukum ini mendesak untuk dilakukan. Penelitian ini tidak diarahkan untuk melihat fakta empiris di lapangan melalui wawancara, melainkan difokuskan pada analisis tekstual dan konseptual terhadap hukum positif Indonesia. Fokus kajian diletakkan pada bagaimana KUHP Baru dan UU ITE 2024 mengonstruksikan delik penyebaran berita bohong berbasis AI, serta bagaimana doktrin hukum pidana membedah batas-batas pertanggungjawaban pidana bagi para konten kreator yang

---

[7] Fitri, F. A., Muftia, N., Trilia, I., Munthe, A. H., & Ramlan, R. (2024). Tinjauan teoritis tentang asas legalitas dalam hukum pidana Indonesia. *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, *1*(2), 202-209.

[8] Feriandref, A. C., Ermala, E., Ballan, O., Mubaraq, M., & Aryadi, D. (2026). Transformasi Tujuan Pemidanaan di Indonesia: Systematic Literature Review Mengenai Perkembangan Teori, Kebijakan, dan Implementasi Keadilan Restoratif di Era Baru Hukum Pidana. *Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum*, *7*(1), 22-33.

[9] Saraya, S., Plaikoil, M. V., Mulya, J. F., Muhni, A., Maramba, R. S. M., Saputra, E., & Layungasri, R. G. R. (2025). *Hukum Pidana Indonesia: Literasi & Wawasan Komprehensif Hukum Pidana di Indonesia*. PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta-Indonesia.

[10] Utoyo, M., Afriani, K., Rusmini, R., & Husnaini, H. (2020). Sengaja Dan Tidak Sengaja Dalam Hukum Pidana Indonesia. *Lex Librum*, *7*(1), 75-85.

menyalahgunakan teknologi kecerdasan buatan tersebut. Melalui pendekatan yuridis normatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kejelasan teoretis sekaligus rekomendasi praktis mengenai formulasi hukum yang ideal untuk membentengi ruang digital Indonesia dari ancaman manipulasi kecerdasan buatan tanpa harus membunuh kreativitas generasi muda.

Rumusan Masalah

Adapun peristiwa yang sudah dijelaskan pada latar belakang dengan jelas mengenai perumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam proposal kali ini adalah:

1. Bagaimana kualifikasi tindak pidana terhadap perbuatan merekayasa dan menyebarkan foto palsu menggunakan teknologi AI yang memicu keresahan masyarakat berdasarkan KUHP Baru (UU Nomor 1 Tahun 2023) dan UU ITE Nomor 1 Tahun 2024?
2. Bagaimana parameter pertanggungjawaban pidana pelaku jika konten rekayasa AI tersebut awalnya hanya ditujukan untuk hiburan (konten kreator), namun secara nyata menimbulkan kepanikan meluas di tengah masyarakat?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian yuridis normatif, yaitu sebuah metode kajian hukum yang menitikberatkan analisisnya pada dokumen perundangan-undangan, teori-teori hukum, serta regulasi pemerintah yang relevan dengan substansi permasalahan.[11] Guna membedah isu hukum dalam penelitian ini, digunakan tiga jenis pendekatan, antara lain: (1) pendekatan perundang-undangan (*statute approach*); (2) pendekatan konseptual (*conceptual approach*); dan (3) pendekatan perbandingan (*comparative approach*).[12] Melalui ketiga pendekatan tersebut, penelitian ini membandingkan konsep dan formulasi regulasi terkait pertanggungjawaban pidana atas penyebaran berita bohong berbasis *Artificial Intelligence*, serta pelindungan ketertiban umum di Indonesia dan Uni Eropa (melalui instrumen *EU AI Act*), yang kemudian dikorelasikan dengan *ratio decidendi* (pertimbangan hukum) dalam menjerat kreator konten manipulasi digital. Sebagai penelitian normatif, ragam sumber data yang digunakan sepenuhnya berupa bahan hukum, yang meliputi bahan hukum primer berupa Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru), Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), serta regulasi komparatif *European Union Artificial Intelligence Act* (*EU AI Act*). Selain itu, peneliti juga menggunakan bahan hukum sekunder sebagai instrumen pendukung, yang diperoleh dari literatur ilmiah seperti buku teks, artikel jurnal hukum nasional maupun internasional, serta studi pustaka lainnya yang beririsan langsung dengan tema hukum pidana siber dan kecerdasan buatan. Guna menguraikan definisi teknis maupun teoretis secara tepat, digunakan pula bahan hukum tersier yang mencakup Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan Kamus Hukum. Seluruh bahan hukum yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif melalui empat tahapan sistematis, yaitu: (1) pengumpulan data; (2) reduksi dan klasifikasi data; (3) penyajian data; serta (4) penarikan kesimpulan.[13] Dalam menginterpretasikan bahan hukum tersebut, peneliti menggunakan metode penafsiran perbandingan (*komparatif*), yakni sebuah pisau analisis untuk memecahkan problematika hukum dengan cara mengomparasikan dua sistem hukum yang berbeda. Pengolahan data dalam penelitian ini bersifat preskriptif, yang bertujuan untuk memberikan penilaian mengenai kebenaran isu hukum yang dikaji sekaligus menawarkan gagasan atau formulasi hukum yang paling ideal untuk diterapkan. Pada tahap akhir, penarikan

[11] Zainuddin, M., & Karina, A. D. (2023). Penggunaan metode yuridis normatif dalam membuktikan kebenaran pada penelitian hukum. *Smart Law Journal*, *2*(2), 114-123.
[12] Tahir, R., Astawa, I. G. P., Widjajanto, A., Panggabean, M. L., Rohman, M. M., Dewi, N. P. P., ... & Paminto, S. R. (2023). *Metodologi penelitian bidang hukum: Suatu pendekatan teori dan praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
[13] Benuf, K., & Azhar, M. (2020). Metodologi penelitian hukum sebagai instrumen mengurai permasalahan hukum kontemporer. *Gema Keadilan*, *7*(1), 20-33.

kesimpulan dilakukan melalui metode berpikir deduktif, yaitu proses analisis yang bergerak dari prinsip-prinsip hukum yang bersifat umum seperti asas legalitas dan doktrin pertanggungjawaban pidana menuju pada konklusi yang bersifat spesifik (khusus) terkait penegakan hukum pada kasus rekayasa AI.

Tujuan Penelitian

Suatu penelitian pada hakikatnya diselenggarakan demi mewujudkan tujuan dan kemanfaatan tertentu. Sejalan dengan pemikiran Donald Ary dalam literaturnya, metode penelitian diartikan sebagai rumpun pendekatan umum yang diimplementasikan untuk menghimpun sekaligus membedah data yang diperlukan, sebagai upaya menyelesaikan problematika yang dikaji dalam penelitian ini.[14] Berangkat dari pemaparan tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis kualifikasi tindak pidana terhadap perbuatan merekayasa serta menyebarkan foto palsu menggunakan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang memicu keresahan masyarakat berdasarkan ketentuan hukum positif dalam KUHP Baru (UU No. 1/2023) dan UU ITE Nomor 1 Tahun 2024.
2. Untuk mengkaji dan menemukan parameter pertanggungjawaban pidana bagi pelaku (konten kreator) apabila konten rekayasa digital berbasis AI yang semula dibuat hanya untuk tujuan hiburan atau candaan, secara nyata (*actus reus*) menimbulkan kepanikan dan keresahan yang meluas di tengah masyarakat.

Manfaat Penelitian

Selain berorientasi pada pencapaian tujuan, penelitian ini juga diarahkan untuk memberikan kontribusi nyata yang terbagi ke dalam manfaat teoretis maupun manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan kontribusi ilmiah yang signifikan bagi perkembangan Ilmu Hukum Pidana, khususnya dalam ranah Hukum Siber dan Teknologi. Hasil kajian ini berpotensi memperkaya khazanah literatur akademis mengenai pembaruan hukum pidana dalam merespons disrupsi teknologi, terutama terkait penentuan konstruksi delik serta reposisi doktrin pertanggungjawaban pidana terhadap penyalahgunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) di Indonesia, sekaligus dapat berfungsi sebagai referensi konseptual bagi penelitian hukum sejenis di masa mendatang.
2. Manfaat Praktis
   Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan konstruktif dan rujukan solutif bagi berbagai pihak, mulai dari aparat penegak hukum (Kepolisian, Kejaksaan, dan Hakim) dalam menentukan ketepatan pasal serta mengukur parameter kesalahan (*mens rea*) pelaku pada kasus rekayasa digital, hingga bagi legislator sebagai bahan pertimbangan dalam menyinkronkan regulasi demi mencegah kekosongan hukum (*rechtsvacuum*). Selain itu, bagi masyarakat luas dan para kreator konten, hasil kajian ini diharapkan mampu menjadi sarana edukasi yuridis agar lebih bijak dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi AI generatif untuk tujuan hiburan guna menghindari konsekuensi pidana di kemudian hari.

[14] Arief Furchan, Pengantar Penelitian dalam Pendidikan (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm 39.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kualifikasi Tindak Pidana Rekayasa dan Penyebaran Foto Palsu Berbasis Kecerdasan Buatan Menurut UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 dan KUHP Baru

Kualifikasi hukum terhadap tindakan merekayasa dan menyebarkan foto palsu menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang memicu keresahan masyarakat memerlukan penafsiran dogmatis yang komprehensif, mengingat sifat teknologi ini yang mampu menciptakan realitas buatan (*synthetic reality*).[15] Secara normatif, perbuatan para remaja dalam kasus Pocong AI di Jember dan Bali tidak lagi dapat dipandang sebagai sekadar lelucon digital konvensional, melainkan telah memenuhi unsur materiil dari delik penyebaran berita bohong yang dilarang oleh hukum positif Indonesia. Instrumen hukum utama yang digunakan untuk menjerat klaster kejahatan siber ini tersebar dalam dua regulasi payung, yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU ITE dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP Baru. Melalui kedua undang-undang ini, negara mencoba melakukan kriminalisasi terhadap segala bentuk diseminasi informasi elektronik yang memiliki daya rusak terhadap stabilitas psikologis massa dan ketertiban umum.

Apabila dibedah melalui UU ITE Nomor 1 Tahun 2024, perbuatan menyebarkan visualisasi palsu hasil rekayasa AI ini masuk dalam kualifikasi delik yang diatur dalam Pasal 28 ayat (3).[16] Pasal ini secara eksplisit melarang setiap orang dengan sengaja menyebarkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang diketahuinya memuat pemberitahuan bohong yang menimbulkan keonaran di masyarakat.[17] Dalam konteks kasus di lapangan, elemen mengetahui memuat pemberitahuan bohong sudah terpenuhi secara absolut sejak awal, karena para pelaku di Jember secara sadar menggunakan aplikasi AI generatif untuk merancang gambar pocong yang sebenarnya tidak pernah ada di dunia nyata. Ketika gambar tersebut didistribusikan melalui platform media sosial hingga menjadi viral dan diyakini sebagai kebenaran oleh warga pemukiman, unsur menimbulkan keonaran atau keresahan terpenuhi secara objektif melalui indikator kepanikan kolektif warga dan turunnya aparat kepolisian untuk melakukan klarifikasi. Sanksi pidana untuk pelanggaran pasal ini dipertegas dalam Pasal 45A ayat (3) UU ITE 2024, yang mengancam pelaku dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah, suatu ancaman pidana yang menunjukkan bahwa negara memandang serius dampak destruktif dari *hoax* visual.[18]

Sementara itu, jika analisis yuridis digeser menggunakan kacamata kodifikasi hukum pidana nasional, yaitu KUHP Baru, perbuatan ini memenuhi kualifikasi delik kejahatan terhadap ketertiban umum sebagaimana diatur dalam Pasal 263 dan Pasal 264. Pasal 263 ayat (1) KUHP Baru menyatakan bahwa setiap orang yang menyiarkan berita atau pemberitahuan bohong yang mengakibatkan keonaran di masyarakat, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun.[19] Lebih lanjut, Pasal 264 mengancam pelaku yang menyiarkan kabar yang tidak pasti atau berlebihan, sedangkan ia patut menyangka bahwa kabar tersebut dapat menimbulkan keonaran.[20] Keunggulan KUHP Baru dalam mengualifikasikan kasus ini adalah adanya perluasan konsep menyiarkan yang tidak lagi terbatas pada media cetak atau siaran radio konvensional, melainkan mencakup segala bentuk transmisi publik di ruang digital. Dalam fenomena pocong AI di Jember dan Denpasar, para pelaku tidak hanya sekadar membuat dokumen, tetapi mentransmisikannya secara berantai (*broadcast*). Pola penyebaran berantai inilah yang dalam

[15] Aziza, R. H. (2025). Epistemologi & Inovasi: Ketertinggalan Masyarakat Indonesia dalam Perkembangan AI.
[16] Pasal 28 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 1 Tahun 2024.
[17] Fadila, N. (2025). *Analisis dampak penerapan Pasal 28 ayat 3 Undang-Undang informasi dan transaksi elektronik ITE terhadap kebebasan berpendapat di media elektronik* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong).
[18] Pasal 45A ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 1 Tahun 2024.
[19] Pasal 263 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Nomor 1 Tahun 2023.
[20] Pasal 264 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Nomor 1 Tahun 2023.

doktrin hukum pidana disebut sebagai perbuatan yang menciptakan bahaya konkret (*concrete gevaarzetting*) terhadap ketertiban sosial.

Namun, penerapan kedua instrumen hukum ini di lapangan sering kali menghadapi kendala teknis dan doktrinal yang cukup rumit. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa Polres Jember dan Polresta Denpasar menghadapi dilema ketika harus menerapkan pasal-pasal tersebut kepada pelaku yang mayoritas masih berusia remaja dan bertindak atas motif konten hiburan. Secara teoretis, teknologi AI generatif memiliki karakteristik khusus di mana produk yang dihasilkan tampak sangat riil (*hyper realistic*), sehingga masyarakat awam kesulitan membedakan antara fakta dan manipulasi.[21] Kondisi psikologis masyarakat yang mudah terprovokasi oleh isu supranatural atau ancaman keamanan lokal mempercepat eskalasi *hoax* tersebut menjadi keresahan massal. Penegak hukum di lapangan akhirnya cenderung menggunakan pendekatan hukum yang pragmatis dengan mengamankan pelaku demi meredam gejolak sosial, namun penuntutan pidananya sering kali terhambat oleh perdebatan mengenai batas pembuktian *mens rea* (niat jahat) pelaku yang sekadar ingin mencari pengikut (*followers*) di media sosial.

Secara kritis, argumentasi hukum normatif melihat adanya kekaburan norma (*vague norm*) atau bahkan celah hukum (*loophole*) yang ditinggalkan oleh UU ITE 2024 dan KUHP Baru terkait terminologi teknologi generatif. Kedua undang-undang tersebut sama sekali tidak membedakan derajat hukuman antara *hoax* yang dibuat secara manual dengan *hoax* yang diproduksi menggunakan algoritma canggih seperti AI. Padahal, bahaya laten dari manipulasi digital menggunakan AI terletak pada kecepatan produksi dan tingkat akurasi visual yang masif, yang secara kausalitas berkorelasi langsung dengan tingkat kepanikan publik yang ditimbulkannya. Data EMP Bareskrim Polri tahun 2026 yang mencatat lonjakan kasus berita bohong sebesar 86,66 persen (dari 15 kasus menjadi 28 kasus) mengonfirmasi bahwa penegakan hukum pidana saat ini masih bersifat reaktif. Hukum positif Indonesia baru bekerja ketika keonaran telah terjadi di masyarakat (*delik materiil*), bukan mengantisipasi tindakan manipulasi teknologinya itu sendiri secara preventif (*delik formal*).

Dengan demikian, kualifikasi tindak pidana terhadap kasus rekayasa foto berbasis AI yang menimbulkan keresahan publik secara normatif bertumpu pada ketentuan Pasal 28 ayat (3) UU ITE 2024 dan Pasal 263 KUHP Baru melalui pendekatan delik materiil. Penegakan hukum di lapangan membuktikan bahwa meskipun perangkat hukum positif sudah diperbarui, aparat penegak hukum masih memerlukan pedoman interpretasi yang seragam untuk mengukur sejauh mana rekayasa teknologi AI dapat dikategorikan sebagai pemberitahuan bohong yang merusak ketertiban.[22] Perlunya sinkronisasi regulasi yang secara khusus mengatur akuntabilitas penggunaan teknologi kecerdasan buatan menjadi mendesak agar hukum pidana tidak hanya menjadi alat pemukul pasca kejadian, melainkan mampu memberikan kepastian hukum yang adil di era disrupsi digital saat ini.[23]

2. Parameter Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Konten Rekayasa AI: Ketegangan antara Motif Hiburan (*Mens Rea*) dan Keresahan Publik (*Actus Reus*)

Menetapkan parameter pertanggungjawaban pidana terhadap kreator konten yang menyebarkan rekayasa digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) merupakan salah satu perdebatan paling pelik dalam dogmatika hukum pidana kontemporer.[24] Persoalan mendasar

[21] Zulfikar, P. V. URGENSI MODEL KERANGKA YURIDIS ADAPTIF TERHADAP DEEPFAKE AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM PERSPEKTIF HUKUM SIBER.
[22] Naili, Y. T. (2025). Optimalisasi Penegakan Hukum terhadap Kejahatan Siber Berbasis AI terhadap Perempuan: Kajian Hukum Pidana dan Kebijakan Digital: Optimizing Law Enforcement against AI-Based Cybercrimes against Women: A Study of Criminal Law and Digital Policy. *Jurnal Media Hukum*, *13*(2), 207-219.
[23] Arief, B. N. (2006). Tindak pidana mayantara: perkembangan kajian cyber crime di Indonesia.
[24] Wafi, M. S., Wisnubroto, A., & Prayudi, Y. (2025). Artificial Intelligence-Based Deepfake Crimes: A Conception of Culpability Principle as a Criminal Liability Reform. *Reformasi Hukum*, *29*(2), 168-183.

muncul ketika terjadi jurang pemisah yang lebar antara sikap batin pelaku (*mens rea*) yang murni bermotif hiburan atau candaan (*animus jocandi*), dengan akibat perbuatan (*actus reus*) yang secara nyata memicu kepanikan meluas di tengah masyarakat.[25] Berdasarkan asas fundamental hukum pidana, yakni *geen straf zonder schuld* atau tiada pidana tanpa kesalahan, penjatuhan sanksi tidak boleh hanya didasarkan pada timbulnya akibat materiil berupa keonaran siber semata.[26] Hukum pidana wajib membongkar kedalaman gradasi kesalahan pelaku untuk menentukan apakah tindakan memproduksi foto Pocong AI seperti di Jember dan Bali dapat dikualifikasikan sebagai kesengajaan, kealpaan, atau justru berada di wilayah abu-abu hukum yang tidak dapat dipidana.

Jika membedah elemen kesengajaan (*dolus*) dalam doktrin hukum pidana Indonesia, terdapat tiga bentuk klasik yaitu kesengajaan sebagai maksud (*oogmerk*), kesengajaan sebagai kepastian (*noodzakelijkheid*), dan kesengajaan sebagai kemungkinan (*dolus eventualis*). Dalam kasus lapangan yang melibatkan tiga remaja kreator konten di Jember serta anak-anak berinisial N, D, dan B di Denpasar, unsur kesengajaan sebagai maksud untuk membuat keonaran jelas tidak terpenuhi. Fakta pemeriksaan kepolisian menunjukkan bahwa motivasi subjektif mereka murni digerakkan oleh dorongan ekonomi digital dan popularitas, yakni memproduksi konten yang menarik perhatian demi meningkatkan eksposur akun media sosial mereka. Namun, argumen hukum tidak boleh berhenti di situ. Penulis berpendapat bahwa parameter pertanggungjawaban pidana pelaku dalam fenomena ini bergeser pada doktrin kesengajaan sebagai kemungkinan (*dolus eventualis*).

Konstruksi *dolus eventualis* terjadi ketika pelaku sadar bahwa perbuatannya memanipulasi visual menggunakan AI generatif tingkat tinggi berpotensi besar melahirkan realitas buatan yang sangat meyakinkan (*hyper realistic*). Ketika konten tersebut dilepas ke ruang publik digital yang memiliki karakteristik laten mudah terprovokasi oleh isu mistis atau teror lokal, pelaku sebenarnya sudah dapat membayangkan (*voorzien*) adanya risiko kepanikan warga. Dengan tetap mengunggah konten tersebut demi mengejar metrik *views* dan *likes*, pelaku dianggap telah menyetujui atau mengambil risiko (*take the risk*) atas timbulnya keonaran tersebut. Oleh karena itu, pembelaan pelaku yang menyatakan bahwa tindakan mereka hanya untuk hiburan secara normatif gugur demi hukum, karena kesadaran akan risiko dampak sosial teknologi AI yang masif telah mengabaikan tanggung jawab hukum yang melekat pada diri seorang pengguna media sosial.

Namun, fakta riil di lapangan sering kali memperlihatkan disparitas penegakan hukum yang disebabkan oleh pendekatan yang terlalu pragmatis dari aparat kepolisian. Polres Jember dan Polresta Denpasar dalam menangani kasus pocong AI ini cenderung memprioritaskan fungsi stabilisator sosial untuk meredam keresahan warga dengan cara mengamankan pelaku dan melakukan interogasi. Pada kenyataannya, proses hukum terhadap pelaku yang masih di bawah umur atau remaja ini sering kali berujung pada penyelesaian di luar pengadilan melalui mekanisme keadilan restoratif (*restorative justice*) atau sekadar pembinaan dan pernyataan maaf.[27] Langkah ini diambil karena polisi melihat tidak adanya niat jahat (*mens rea*) yang bersifat destruktif terhadap keamanan negara atau niat untuk menyebarkan propaganda politik. Kendati demikian, dari sudut pandang yuridis normatif, penyelesaian berbasis diskresi kepolisian ini tidak menyelesaikan akar persoalan mengenai kepastian parameter hukum positif Indonesia. Jika

[25] Ar, A. M., Wirda, W., Rusbandi, A. S., Zulhendra, M., Bahri, S., & Fajri, D. (2024). Peran Niat (Mens rea) dalam Pertanggungjawaban Pidana di Indonesia. *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, *1*(3), 240-252.
[26] Nawawi, J., Nursyam, A. R., Ariyanto, E., Setiyono, S., Judijanto, L., Hulu, E., ... & Yani, S. I. (2026). *Asas-Asas Hukum Pidana*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
[27] Iswari, M. S. (2020). Keadilan Restorative Justice; Penanganan Anak yang Berhadapan dengan Hukum (ABH) dalam Prespektif Kesejahteraan Sosial. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, *1*(2), 77-93.

parameter ini tidak dirumuskan secara *rigid* dalam sebuah pedoman penuntutan, maka penegakan hukum pidana siber di masa depan akan terus terjebak dalam inkonsistensi yang merugikan keadilan bagi terdakwa.

Lebih lanjut, jika mengaitkannya dengan rumusan tekstual UU ITE dan KUHP Baru, tantangan terbesar adalah pembuktian elemen diketahuinya memuat pemberitahuan bohong yang berkelanjutan dengan akibat keonaran. Dalam pasal 28 ayat (3) UU ITE 2024, kesengajaan harus mencakup pengetahuan pelaku bahwa konten tersebut bohong *dan* berpotensi menimbulkan keonaran. Masalahnya, teknologi AI mengaburkan batasan antara kreativitas seni digital (*digital art*) dengan disinformasi. Apabila seorang konten kreator membuat gambar pocong AI dengan tujuan estetika atau komedi situasi, namun kemudian konten tersebut diambil oleh pihak ketiga secara berantai tanpa konteks awal hingga memicu kepanikan warga Monang Maning, Bali, siapakah yang harus memikul pertanggungjawaban pidana. Di sinilah doktrin kausalitas (teori *adequat*) harus diterapkan secara ketat. Tanggung jawab pidana hanya dapat dibebankan kepada orang yang perbuatannya secara langsung dan wajar menurut pengalaman manusia dapat menimbulkan akibat dilarang tersebut. Kreator awal tidak dapat dipidana jika kepanikan itu timbul akibat distorsi konteks yang dilakukan oleh penyebar rantai berikutnya.

Penulis merumuskan bahwa parameter pertanggungjawaban pidana dalam kasus penyalahgunaan AI untuk konten hiburan yang berujung *hoax* destruktif harus diukur melalui dua indikator normatif yang kumulatif. Pertama, indikator keterbacaan rekayasa (*detectability*), artinya sejauh mana pelaku memberikan penanda atau *disclaimer* bahwa konten tersebut adalah produk kecerdasan buatan. Jika pelaku sengaja menyembunyikan fakta bahwa visual tersebut adalah hasil AI demi mengejar sensasi viral, maka unsur kelalaian berat (*culpa lata*) atau kesengajaan kemungkinan telah terpenuhi. Kedua, indikator eskalasi dampak, yakni adanya hubungan kausalitas yang tak terputus antara unggahan awal pelaku dengan manifestasi kepanikan nyata di lapangan. Melalui parameter yang jelas ini, hukum pidana dapat bertindak secara proporsional dalam melindungi masyarakat dari horor disinformasi berbasis AI tanpa harus mengkriminalisasi hak berkreasi anak muda di ruang siber.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yuridis normatif terhadap rumusan masalah pertama, dapat disimpulkan bahwa perbuatan merekayasa dan menyebarkan foto palsu berbasis teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang memicu keresahan publik secara sah masuk dalam kualifikasi tindak pidana menurut hukum positif Indonesia. Instrumen penegakan hukumnya bersandar secara kumulatif pada Pasal 28 ayat (3) UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 serta Pasal 263 ayat (1) KUHP Baru (UU Nomor 1 Tahun 2023) mengenai delik materiil penyebaran berita bohong yang mengakibatkan keonaran. Kendati perangkat regulasi ini telah diperbarui, teks norma di dalamnya dinilai masih menyisakan kekaburan (*vague norm*) karena belum membedakan derajat bahaya antara *hoax* teks konvensional dengan realitas buatan (*synthetic reality*) yang diproduksi oleh algoritma AI generatif. Akibatnya, penegakan hukum di lapangan, seperti yang dilakukan oleh Polres Jember dan Polresta Denpasar, cenderung berjalan secara reaktif dan pragmatis demi meredam gejolak sosial sesaat tanpa menyentuh esensi pengaturan teknologi informasinya.

Sementara itu, kesimpulan untuk rumusan masalah kedua menetapkan bahwa parameter pertanggungjawaban pidana bagi kreator konten yang menyalahgunakan AI tidak dapat digugurkan oleh dalih motif hiburan atau candaan semata. Meskipun pelaku tidak memiliki maksud jahat langsung untuk mengacaukan ketertiban umum, sikap batin mereka dapat dijerat menggunakan doktrin kesengajaan sebagai kemungkinan (*dolus eventualis*). Hal ini dikarenakan pelaku secara sadar melepaskan konten rekayasa digital tingkat tinggi yang tampak sangat riil (*hyper realistic*) ke ruang siber yang rentan, sehingga mereka dianggap telah menyetujui risiko munculnya kepanikan kolektif di tengah masyarakat. Kendati demikian, penerapan asas

pertanggungjawaban ini wajib dipandu oleh teori kausalitas (*teori adequat*) yang ketat. Penegak hukum harus jeli memisahkan akuntabilitas pidana antara kreator awal yang tidak menyertakan penanda atau *disclaimer* rekayasa dengan pihak ketiga yang sengaja mendistorsi konteks konten secara berantai hingga memicu keresahan konkret di lapangan.

SARAN

Untuk mengatasi kekaburan norma serta mengantisipasi lonjakan kasus disinformasi berbasis teknologi yang kian masif, pemerintah bersama DPR disarankan segera merumuskan regulasi turunan atau pedoman interpretasi resmi yang spesifik mengatur batasan hukum teknologi AI generatif. Pemerintah tidak boleh terus mengandalkan pasal-pasal berita bohong konvensional dalam KUHP atau UU ITE yang bersifat reaktif pasca kejadian. Sebaliknya, diperlukan pembaruan hukum normatif yang mewajibkan seluruh kreator konten maupun penyedia platform digital untuk menyematkan penanda digital berupa *watermark* otomatis atau *labeling disclaimer* dibuat dengan AI pada setiap produk realitas buatan yang dilepas ke publik. Formulasi regulasi preventif ini sangat mendesak agar hukum pidana memiliki parameter formal yang *rigid* dalam menentukan batas kelayakan sebuah konten digital. Langkah ini penting dilakukan sebagai bentuk sinkronisasi hukum demi melindungi psikologis masyarakat dari horor manipulasi informasi siber, sekaligus mencegah terjadinya overkriminalisasi yang dapat mematikan kebebasan berekspresi dan kreativitas seni digital generasi muda di masa depan.

Kepada aparat penegak hukum, khususnya kepolisian di tingkat dasar, disarankan untuk tidak hanya mengedepankan pendekatan represif pragmatis demi meredam kepanikan massa, melainkan harus seragam dalam menerapkan parameter *mens rea* berbasis *dolus eventualis* secara objektif. Polisi perlu menyusun Standard Operating Procedure (SOP) yang jelas dalam menilai hubungan kausalitas antara unggahan awal kreator konten dengan penyebaran berantai oleh pihak ketiga agar penegakan hukum tidak salah sasaran. Di sisi lain, bagi masyarakat luas dan para kreator konten, disarankan untuk meningkatkan literasi digital serta kecerdasan kritis dalam menyaring arus informasi di ruang siber. Kreator konten harus memiliki tanggung jawab moral dan hukum dengan selalu memberikan klarifikasi langsung pada karya rekayasa mereka agar tidak menyulut keonaran publik. Sementara warga selaku konsumen informasi wajib membiasakan diri melakukan verifikasi sederhana dan menahan diri untuk tidak langsung membagikan ulang visual yang terlalu sensasional atau berbau mistis sebelum kebenarannya terbukti secara valid oleh pihak berwenang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Arief, B. N. (2006). Tindak pidana mayantara: perkembangan kajian cyber crime di Indonesia.

Nawawi, J., Nursyam, A. R., Ariyanto, E., Setiyono, S., Judijanto, L., Hulu, E., ... & Yani, S. I. (2026). *Asas-Asas Hukum Pidana*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Tahir, R., Astawa, I. G. P., Widjajanto, A., Panggabean, M. L., Rohman, M. M., Dewi, N. P. P., ... & Paminto, S. R. (2023). *Metodologi penelitian bidang hukum: Suatu pendekatan teori dan praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Saraya, S., Plaikoil, M. V., Mulya, J. F., Muhni, A., Maramba, R. S. M., Saputra, E., & Layungasri, R. G. R. (2025). *Hukum Pidana Indonesia: Literasi & Wawasan Komprehensif Hukum Pidana di Indonesia*. PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta Indonesia.

Perundang-undangan

Undang-undang Pidana No 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Lama) Sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Pidana No 1 Tahun 2023 Tentang Undang-undang Hukum Pidana (KUHP Baru).

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Jurnal

Ar, A. M., Wirda, W., Rusbandi, A. S., Zulhendra, M., Bahri, S., & Fajri, D. (2024). Peran Niat (Mens rea) dalam Pertanggungjawaban Pidana di Indonesia. *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, *1*(3), 240-252. https://doi.org/10.71153/jimmi.v1i3.140

Aziza, R. H. (2025). Epistemologi & Inovasi: Ketertinggalan Masyarakat Indonesia dalam Perkembangan AI.

Benuf, K., & Azhar, M. (2020). Metodologi penelitian hukum sebagai instrumen mengurai permasalahan hukum kontemporer. *Gema Keadilan*, *7*(1), 20-33. https://doi.org/10.14710/gk.2020.7504

Cantika, N., Hidayat, F. A., Indriana, P. S., Sirait, F. R., & Rasyid, Y. A. M. (2025). PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA ATAS PENYALAHGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PRODUKSI KONTEN HOAKS DAN DEEPFAKE DI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, *10*(4), 2590-2599. https://doi.org/10.34125/jkps.v10i4.1435

Fadila, N. (2025). *Analisis dampak penerapan Pasal 28 ayat 3 Undang-Undang informasi dan transaksi elektronik ITE terhadap kebebasan berpendapat di media elektronik* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong). http://eprints.unimudasorong.ac.id/id/eprint/564

Feriandref, A. C., Ermala, E., Ballan, O., Mubaraq, M., & Aryadi, D. (2026). Transformasi Tujuan Pemidanaan di Indonesia: Systematic Literature Review Mengenai Perkembangan Teori, Kebijakan, dan Implementasi Keadilan Restoratif di Era Baru Hukum Pidana. *Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum*, *7*(1), 22-33. https://doi.org/10.55357/is.v7i1.1155

Fitri, F. A., Muftia, N., Trilia, I., Munthe, A. H., & Ramlan, R. (2024). Tinjauan teoritis tentang asas legalitas dalam hukum pidana Indonesia. *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, *1*(2), 202-209. https://doi.org/10.71153/jimmi.v1i2.134

Iswari, M. S. (2020). Keadilan Restorative Justice; Penanganan Anak yang Berhadapan dengan Hukum (ABH) dalam Prespektif Kesejahteraan Sosial. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, *1*(2), 77-93. https://doi.org/10.24853/jks.v1i2.7834

Lestari, P. A., Saputri, Z. R., Jamilah, R., Febiyanti, F., Fadilah, M. F., Firnanda, M. F., & Koeswara, T. S. N. (2026). Konten Ilegal Kecerdasan Buatan Berbasis Deepfake dan Upaya Penanggulangannya di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, *5*(1), 26-35. https://doi.org/10.51903/r5xwq018

Naili, Y. T. (2025). Optimalisasi Penegakan Hukum terhadap Kejahatan Siber Berbasis AI terhadap Perempuan: Kajian Hukum Pidana dan Kebijakan Digital: Optimizing Law Enforcement against AI-Based Cybercrimes against Women: A Study of Criminal Law and Digital Policy. *Jurnal Media Hukum*, *13*(2), 207-219. https://doi.org/10.59414/jmh.v13i2.1030

Quratuainniza, H. S., & Nurkhaerani, E. (2026). Regulasi Kecerdasan Buatan untuk Mengatasi Penyalahgunaan Deepfake di Indonesia. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, *4*(1), 71-87. https://doi.org/10.59246/aladalah.v4i1.1694

Tiara, A., & Basyarudin, B. (2026). PENYALAHGUNAAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) SEBAGAI MODUS BARU KEJAHATAN PENIPUAN DIGITAL DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA. *Legis Nexus: Jurnal Ilmu Hukum*, *1*(1), 17-22. https://jurnal.cakrawalariset.com/index.php/jih/article/view/2

Utoyo, M., Afriani, K., Rusmini, R., & Husnaini, H. (2020). Sengaja Dan Tidak Sengaja Dalam Hukum Pidana Indonesia. *Lex Librum*, *7*(1), 75-85. http://doi.org/10.5281/zenodo.4291791

Wafi, M. S., Wisnubroto, A., & Prayudi, Y. (2025). Artificial Intelligence-Based Deepfake Crimes: A Conception of Culpability Principle as a Criminal Liability Reform. *Reformasi Hukum*, *29*(2), 168-183. https://doi.org/10.46257/jrh.v29i2.1304

Zainuddin, M., & Karina, A. D. (2023). Penggunaan metode yuridis normatif dalam membuktikan kebenaran pada penelitian hukum. *Smart Law Journal*, *2*(2), 114-123. https://e-journal.unkaha.ac.id/index.php/slj/article/view/26

Zulfikar, P. V. URGENSI MODEL KERANGKA YURIDIS ADAPTIF TERHADAP DEEPFAKE AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DALAM PERSPEKTIF HUKUM SIBER. https://doi.org/10.31539/61dkna59

Website

Pusiknas Bareskrim Polri, ”Viral Pocong AI, Remaja Kreator Konten Berurusan dengan Polisi”, https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/viral_%E2%80%98pocong%E2%80%99_ai,_remaja_kreator_konten_berurusan_dengan_polisi