

Kebijakan Pidana Pelaku penyalahgunaan AI Video Publik Figur untuk Promosi Judi Online

Adam Assadhia Azharry^{*}, Dian Alan Setiawan

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

adamassadhia12@gmail.com, dian.alan@unisba.ac.id

Abstract. The development of artificial intelligence (AI) technology brings both convenience and negative impacts, one of which is the misuse of AI to create fake videos of public figures for the purpose of promoting online gambling. This modus operandi deceives the public and damages the reputation of the figures whose faces and voices are stolen. This phenomenon poses legal challenges in Indonesia because regulations have not yet addressed the misuse of AI in the form of deepfakes as Cybercrime. This study aims to analyze the criminal policies applicable to perpetrators of AI misuse in online gambling promotion through fake videos of public figures and to examine the legal provisions that can be used to prosecute the perpetrators. The research method employed is a normative legal approach, involving an analysis of legislation and a literature review. The results indicate that AI misuse can be prosecuted under the Criminal Code related to gambling and fraud, the ITE Law regulating gambling content and electronic information manipulation, and the Personal Data Protection Law prohibiting the falsification of personal data. However, the application of the law faces obstacles due to the absence of specific regulations regarding AI and deepfake technology. Therefore, comprehensive criminal policy updates and modernization of the digital law enforcement system are needed to protect victims and the general public.

Keywords: *Artificial Intelligence, Cybercrime, Personal Data Protection.*

Abstrak. Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membawa kemudahan sekaligus dampak negatif, salah satunya penyalahgunaan AI untuk membuat video palsu publik figur guna promosi judi online. Modus ini menipu masyarakat dan merusak reputasi tokoh yang wajah dan suaranya dicatut. Fenomena ini menimbulkan tantangan hukum di Indonesia karena regulasi belum mengatur penyalahgunaan AI dalam bentuk deepfake sebagai kejahatan siber. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebijakan pidana yang berlaku terhadap pelaku penyalahgunaan AI dalam promosi judi online melalui video palsu publik figur dan mengkaji aturan yuridis yang dapat menjerat pelaku. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan analisis peraturan perundang-undangan dan kajian literatur. Hasil menunjukkan penyalahgunaan AI dapat dipidana berdasarkan KUHP terkait perjudian dan penipuan, UU ITE yang mengatur konten perjudian dan manipulasi informasi elektronik, serta UU Perlindungan Data Pribadi yang melarang pemalsuan data pribadi. Namun, penerapan hukum menghadapi kendala karena belum adanya regulasi khusus mengenai AI dan teknologi deepfake. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan kebijakan pidana yang komprehensif dan modernisasi sistem penegakan hukum digital untuk melindungi korban dan masyarakat luas.

Kata Kunci: *Kecerdasan Buatan, Kejahatan Siber, Perlindungan Data Pribadi.*

A. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, teknologi kecerdasan buatan (AI) adalah salah satu inovasi penting yang memiliki potensi besar untuk mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. AI mengacu pada kemampuan mesin untuk meniru atau meniru kecerdasan manusia, dalam berbagai hal seperti belajar, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan dunia sekitar mereka. Selama 5 tahun terakhir, etika AI telah berkembang dari bidang akademis ke bidang yang lebih dibahas oleh publik dan pemerintah. Bertambahnya jumlah ponsel pintar dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang diandalkan oleh banyak dari kita setiap hari telah menunjukkan bahwa kecerdasan buatan semakin berdampak pada semua bidang, seperti industri, layanan kesehatan, kepolisian dan peradilan, transportasi, keuangan, dan rekreasi. Selain itu, potensi "perlombaan senjata" kecerdasan buatan telah mendorong banyak inisiatif di seluruh negara dan di seluruh dunia, termasuk LSM, kelompok akademis dan industri, badan profesional, dan pemerintah.

Di balik kecerdasan buatan yang canggih, teknologi AI ini ternyata juga digunakan oleh oknum-oknum jahat untuk mengelabui orang awam di media sosial. Selain itu, efek kecerdasan buatan ini sangat mudah digunakan, dan seseorang dapat menggunakannya secara gratis atau berbayar. Selain kemampuannya untuk menggambarkan imajinasi manusia dan membantu pekerjaan manusia, banyak orang jahat yang menggunakan kecanggihan AI untuk mempromosikan judi online dan penipuan lainnya.

Kemunculan platform Artificial Intelligence (AI) visual dan perkembangannya baru-baru ini memunculkan kehebohan di masyarakat, terutama di linimasa media sosial. Sejumlah platform deepfake mampu menghasilkan gambar yang mirip foto berdasarkan masukan kata-kata atau deskripsi tertentu. Beragam tanggapan pun muncul, mulai dari yang mengagumi dan mengkritisi, hingga yang menganalisis, merasa terancam, atau menolak. Jagad fotografi menjadi salah satu bidang yang terdampak, dengan munculnya banyak 'foto' yang sebenarnya tidak ada dan tidak pernah terjadi. Beberapa kasus keterkecohkan juga terjadi dalam lomba foto, di mana karya pemenang ternyata merupakan hasil deepfake AI.

Salah satu modus kejahatan yang kini semakin marak adalah penggunaan video palsu (deepfake) yang menampilkan publik figur seolah-olah mempromosikan situs judi online. Modus operandi ini tidak hanya menipu masyarakat, tetapi juga berpotensi merusak reputasi para tokoh yang wajah dan suaranya dicatut. Modus deepfake telah terbukti sangat merugikan, di mana peretas menciptakan rekaman palsu untuk meniru wajah seseorang. Rekaman ini dapat berupa wawancara, klip video, atau presentasi yang digunakan untuk mempromosikan judi online, sehingga masyarakat menjadi mudah percaya. Padahal, konten tersebut merupakan hasil dari penyalahgunaan teknologi kecerdasan buatan (AI).

Menurut Drajat Tri Kartono (2023), salah satu faktor yang menyebabkan masyarakat terjerat judi online adalah kondisi sosial ekonomi. Kemudahan akses juga berkontribusi pada peningkatan jumlah orang yang bermain judi online. Selain itu, faktor FOMO (Fear of Missing Out) menciptakan perasaan takut ketinggalan bagi individu yang tidak mencoba judi online.

Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyelenggarakan Program Mentoring Berbasis Risiko (Promensisko) secara hybrid di Kantor PPATK, Jakarta. Program ini merupakan bagian dari Strategi Nasional untuk memitigasi tindak pidana pencucian uang (TPPU) yang bersumber dari kejahatan siber, terutama yang terkait dengan online scam dan judi online. Laporan tahunan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan hal ini. Pada tahun 2017, Indonesia memiliki 250.000 transaksi perjudian online senilai Rp 2 triliun, menurut PPATK.

Pada tahun-tahun berikutnya, transaksi serupa mengalami kenaikan dari tahun 2017 yang jumlah transaksi sebanyak 250,726 transaksi dengan total nilai sebesar 2,01 triliun, lalu pada tahun 2018 sebanyak 666.104 transaksi dengan nilai transaksi 3,98 triliun, tahun 2019 sebanyak 1,84 juta transaksi dengan nilai transaksi 6,18 triliun, tahun 2020 sebanyak 5,63 juta transaksi dengan nilai transaksi 15,77 triliun, lalu pada tahun 2021 mengalami lonjakan yang dimana jumlah transaksi mencapai 43,6 juta transaksi dengan nilai transaksi 57,91 triliun, tahun 2022 mengalami lonjakan kembali dengan jumlah transaksi 104,79 juta transaksi dengan nilai transaksi 104,42 triliun, dan pada tahun 2023 mengalami lonjakan sangat drastic yaitu dengan jumlah transaksi 168 juta transaksi dengan nilai total transaksi mencapai 327 triliun

Artificial Intelligence (AI), atau Kecerdasan Buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. AI menggunakan algoritma dan model matematika untuk memungkinkan komputer belajar dari data, mengenali pola, dan membuat keputusan cerdas. Dalam hal ini Artificial Intelligence (AI), terdapat beberapa konsep penting seperti machine learning (pembelajaran mesin), neural networks (jaringan saraf tiruan), natural language processing (pemrosesan bahasa alami), dan banyak lagi. Pengembangan AI telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang seperti pengenalan suara, pengenalan wajah, mobil otonom, pengobatan, dan masih banyak lagi. Gagasan tentang mesin cerdas telah ada sejak zaman kuno, tetapi AI modern mulai muncul pada pertengahan abad ke-20. Istilah artificial intelligence (AI) pertama kali diperkenalkan oleh John McCarthy pada konferensi Dartmouth tahun 1956. Setelah melalui periode optimisme berlebihan dan kekecewaan, penelitian dan investasi besar-besaran pada dekade 2010-an mendorong kemajuan luar biasa dalam bidang AI (Djoko 2023).

Kecerdasan Buatan (AI) telah mengalami beberapa fase awal dan akhir yang salah selama bertahun-tahun. Hal ini sebagian disebabkan oleh kurangnya pemahaman masyarakat mengenai apa itu AI dan apa yang seharusnya dicapai olehnya. Banyak masalah muncul karena film, acara televisi, dan buku sering memberikan harapan palsu mengenai potensi AI. Selain itu, kecenderungan manusia untuk melakukan antropomorfisasi (memberikan karakteristik manusia) pada teknologi membuat AI tampak seolah-olah harus mampu melakukan lebih dari yang sebenarnya dapat dicapai. Penting untuk memiliki pemahaman yang realistis tentang kemampuan dan batasan AI, agar ekspektasi terhadap teknologi ini tetap sejalan dengan kenyataan (Joseph, 2023).

Dalam penyalahgunaan AI ini merujuk pada *Cybercrime*. Istilah *Cybercrime* saat ini merujuk pada suatu tindakan kejahatan yang berhubungan dengan dunia maya (cyberspace) dan tindakan kejahatan yang menggunakan komputer. Ada ahli yang menyamakan antara tindakan kejahatan *Cybercrime* dengan tindakan kejahatan komputer. Secara umum yang dimaksud kejahatan *Cybercrime* adalah “Upaya memasuki dan atau menggunakan fasilitas komputer atau jaringan komputer tanpa izin dan dengan melawan hukum dengan atau tanpa menyebabkan perubahan dan atau kerusakan pada fasilitas komputer yang dimasuki atau digunakan tersebut” (Dikdik 2005).

Cybercrime adalah jenis kejahatan baru yang muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi informasi. Komputer berfungsi sebagai sarana pelaksanaan kejahatan ini. Karena mereka berbeda dengan kejahatan konvensional, tindakan yang berkaitan dengan kerahasiaan, integritas, dan keberadaan data dan sistem komputer memerlukan perhatian khusus. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi di Indonesia, *Cybercrime* menjadi salah satu masalah yang perlu kita waspadai secara serius. Kejahatan seperti ini sering terjadi di suatu negara atau wilayah, dan pencegahan dan penanganan mereka sangat bergantung pada upaya yang dilakukan negara atau wilayah tersebut (Budiyanto 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini merumuskan dua fokus utama: pertama, bagaimana kebijakan pidana yang berlaku dalam menangani pelaku penyalahgunaan AI untuk promosi judi online dengan modus video palsu publik figur; kedua, bagaimana aturan-aturan yuridis yang mengatur dan dapat digunakan untuk menjerat para pelaku kejahatan tersebut. Rumusan masalah ini menjadi pijakan penting untuk mengevaluasi keefektifan regulasi yang ada dan mencari solusi kebijakan guna memperkuat sistem penegakan hukum pidana di Indonesia dalam menghadapi kejahatan siber berbasis teknologi baru.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis penerapan kebijakan pidana terhadap pelaku penyalahgunaan AI dalam promosi judi online dengan modus video palsu publik figur sebagai bentuk kejahatan siber, serta mengulas secara rinci regulasi dan instrumen hukum yang dapat digunakan untuk menjerat dan menindak pelaku tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi kebijakan pidana yang lebih spesifik, komprehensif, dan efektif sebagai upaya penanggulangan kejahatan siber di era digital.

Penyalahgunaan AI untuk kegiatan ilegal seperti ini menimbulkan berbagai tantangan hukum dan etika. Bagaimana kebijakan pidana dapat diterapkan untuk melindungi para korban penyalahgunaan AI video palsu publik figur dalam promosi judi online. Apakah hukum yang ada sudah cukup efektif dalam menangani kasus-kasus semacam ini? dari uraian latar belakang yang diatas maka penulis tertarik untuk mengangkatnya dalam sebuah penelitian tentang “*Kebijakan Pidana Pelaku Penyalahgunaan Ai Video Publik Figur Untuk Promosi Judi Onlin*”

B. Metode

Tuliskan metode ilmiah yang dipergunakan pada penelitian. Mulai dari metode pengumpulan data, metode pengolahan data, maupun metode analisis data dan pembahasan. Jelaskan cara atau langkah-langkah dalam mengumpulkan data maupun fakta yang akan digunakan dalam proses pengolahan dan pembuatan analisis. Misalnya jika cara mengumpulkan data dengan kuesioner atau wawancara, maka tuliskan sampel yang digunakan. Jika pengumpulan data diperoleh dari data sekunder, tuliskan sumber data dan jumlah variabel atau instrumen yang dipergunakan. Waktu pengumpulan data juga dapat dituliskan pada bagian ini.

Penelitian hukum adalah penelitian yang berobjek pada hukum. Hukum bukan hanya dalam arti sebagai kaidah atau norma saja, namun juga meliputi hukum yang berkaitan dengan perilaku kehidupan masyarakat. Dalam rangka melakukan penelitian hukum, penulis menggunakan metode sebagai berikut. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan yuridis normatif. Penelitian hukum dengan pendekatan yuridis normatif merupakan penelitian dengan analisis terhadap asas-asas hukum, sistematika hukum, taraf sinkronisasi hukum, sejarah hukum, dan perbandingan hukum. Hukum yang dimaksud adalah undang-undang serta menurut ketentuan hukum dan perundang-undangan yang berlaku. Pendekatan permasalahan dari aspek yuridis normatif peraturan perundang-undangan mengenai kejahatan siber (Cyber Crime) dan Perlindungan data Pribadi.

Speksifikasi penelitian merupakan analisis metode penulisan Deskriptif – analisis bertujuan mendeskripsikan konsep kajian pidana terhadap pelaku penyalahgunaan Artificial Intelligence untuk promosi judi online dengan modus video palsu publik figur sebagai kejahatan siber menurut Undang-undang No. 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Jenis pengumpulan data yang digunakan berfungsi sebagai sumber dari sebuah penelitian hukum agar dapat memecahkan permasalahan-permasalahan hukum yang ditemui, maka penulis menggunakan dasar penelitiannya pada bahan hukum primer, sekunder, dan non hukum

Bahan hukum primer merujuk kepada materi hukum yang mencakup peraturan perundang-undangan, risalah resmi, putusan pengadilan, dan dokumen resmi dari Negara. Adapun dalam penelitian ini, yang merupakan bahan hukum primer adalah Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Bahan hukum sekunder merujuk kepada materi hukum yang meliputi buku hukum, jurnal hukum yang memuat prinsip-prinsip dasar (asas hukum), pandangan dari para ahli hukum (doktrin), hasil penelitian hukum, kamus hukum, dan ensiklopedia hukum.

Bahan penelitian yang terdiri atas buku teks bukan hukum, yang terkait dengan penelitian seperti buku Teknologi Informasi, Kejahatan Siber, Jurnal tentang kecerdasan buatan, dan lain sebagainya. Bahan non hukum menjadi penting karena mendukung dalam proses analisis terhadap bahan hukum.

Metode analisis yang digunakan adalah metode deskriptif analisis dengan mengkaji latar belakang dari permasalahan penyalahgunaan Artificial Intelligence untuk promosi Judi online dengan modus video palsu publik figure sebagai kejahatan siber dengan analisis yuridis normatif mengenai peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dan bahan kepustakaan lainnya yang relevan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil kajian ditemukan bahwa kemunculan platform Artificial Intelligence (AI) visual dan perkembangannya baru-baru ini memunculkan kehebohan di masyarakat, terutama di linimasa media sosial. Sejumlah platform *deepfake* mampu menghasilkan gambar yang mirip foto berdasarkan masukan kata-kata atau deskripsi tertentu. Secara ringkas, *Deepfake* AI adalah teknologi yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk membuat atau mengedit gambar dan video yang terlihat sangat nyata sehingga sulit dibedakan dari yang asli. Teknologi ini memungkinkan pembuatan 'foto' atau video palsu.

Penyalahgunaan kecerdasan buatan dalam bentuk video palsu publik figur untuk mempromosikan judi online merupakan salah satu bentuk kejahatan siber yang cukup kompleks dan memiliki dampak luas, baik dari sisi sosial maupun hukum. Modus ini memanfaatkan teknologi *deepfake* yang mampu membuat audio visual manipulatif dengan kualitas sangat realistis sehingga sulit dikenali sebagai rekayasa oleh masyarakat awam.

Hasil Temuan Pertama penyalahgunaan AI Video Publik Figur

Hasil temuan pertama bahwa penyalahgunaan AI untuk promos judi online ini telah marak terjadi dilingkungan masyarakat. Contohnya terdapat pada kasus “Najwa Shihab yang mempromosikan Situs Judi Onlin Milik Atta Halilintar dan Raffi Ahmad.” Pada tanggal 18 Maret 2024 Pemilik Akun facebook yang bernama “Cari Cuan Bareng Disini” mengunggah video manipulatif publik figur ternama seperti Najwa Shihab, Atta Halilintar, dan Rafi Ahmad. Dalam video tersebut ketiganya tampak seolah olah sedang mempromosikan situs judi online bernama “Kobe138”. Namun setelah ditelusuri video tersebut terbukti merupakan hasil rekayasa menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI).

Sebuah video menjelaskan kronologi di mana jurnalis Najwa Shihab diduga mempromosikan situs judi yang mengklaim dapat memberikan penghasilan jutaan rupiah. Video yang menampilkan Najwa Shihab tersebut dibagikan oleh akun Facebook, di mana dalam video itu, Najwa menyebutkan adanya situs judi yang diklaim dapat menghasilkan uang dalam jumlah besar.



Gambar 1. Screenshot video editan AI Najwa Shihab Mempromosikan situs judi

Dalam video tersebut, terdengar suara yang tampak berasal dari Najwa Shihab, yang mempertanyakan alasan dan tujuan Raffi Ahmad serta Atta Halilintar dalam menyuntikkan dana besar-besaran ke situs judi online. Selanjutnya, ada suara yang menyerupai Raffi Ahmad yang menyatakan keyakinannya bahwa situs judi online tersebut dapat memberikan kemenangan besar kepada penggunanya. Di sisi lain, suara yang mirip dengan Atta Halilintar mengungkapkan niatnya untuk membantu banyak orang dengan menyuntikkan dana besar ke situs tersebut.

Dalam pernyataannya, suara yang menyerupai Raffi Ahmad menyatakan, "Jadi begini, KOBE138 itu kemarin sempat bekerja sama dengan saya. Saya meminta mereka untuk memberikan kemenangan yang besar bagi para penggunanya. Jika tidak, saya tidak akan mengakui bahwa situs KOBE adalah situs yang mudah menang. Saya minta kepada pusat untuk memberikan 90 persen kemenangan kepada para pengguna."

Sementara itu, suara yang menyerupai Atta Halilintar menambahkan, "Kemarin saya menyuntikkan kurang lebih 100 miliar untuk membantu ekonomi warga melalui permainan KOBE. Hanya lewat KOBE saya bisa berbagi. Saya rela menyuntikkan dana besar-besaran karena melihat dampak dari Covid-19 ini belum sepenuhnya selesai. Banyak ibu rumah tangga yang masih kesulitan. Saya minta pihak KOBE untuk totalitas membantu warga."

Lebih lanjut, video yang memperlihatkan Najwa Shihab mewawancarai Raffi Ahmad dan Atta Halilintar berasal dari tayangan di TV Trans 7. Namun, video tersebut diunggah dengan menggunakan template Kompas TV, yang menunjukkan ketidaksesuaian dalam konteks penyampaian. Berdasarkan informasi ini, dapat dipastikan bahwa video yang beredar tersebut adalah hasil editan. Selain itu, suara yang menyerupai Raffi Ahmad dan Atta Halilintar dalam video tersebut merupakan hasil dari kecerdasan buatan (AI) audio, yang artinya suara tersebut tidak asli atau palsu.

Analisis dan Pembahasan penyalahgunaan AI Video Publik Figur

Analisis peraturan perundang-undangan yang berlaku mengungkapkan bahwa penyalahgunaan AI tersebut secara hukum dapat dikenai sanksi pidana berdasarkan beberapa ketentuan. Di antaranya adalah Pasal 303 KUHP (perjudian) dan pasal terkait penipuan serta pencemaran nama baik seperti Pasal 378 dan Pasal 310 KUHP. Namun, penerapan hukum di bidang ini masih menghadapi sejumlah kendala karena pasal-pasal KUHP lebih umum dan tidak secara spesifik mengatur teknologi digital yang berkembang pesat.

Dalam konteks aturan yang lebih modern, Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi pijakan penting karena mengatur larangan distribusi konten perjudian melalui media elektronik (Pasal 27 ayat 2) serta manipulasi informasi elektronik dan dokumen elektronik dengan ancaman pidana yang berat (Pasal 35 juncto Pasal 51). UU ITE memberikan landasan hukum yang cukup efektif untuk menjerat pelaku penyalahgunaan AI deepfake yang sejak secara langsung berkontribusi menghasilkan dan menyebarkan informasi elektronik palsu demi kepentingan promosi judi online.

Selain itu, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) menjadi instrumen hukum lain yang penting sebagai payung perlindungan bagi publik figur. Pasal-pasal di dalamnya melarang pengambilan, pengumpulan, dan pemalsuan data pribadi secara ilegal (Pasal 65, 66, dan 68), yang sangat relevan karena pembuatan video deepfake memerlukan data pribadi seperti gambar wajah dan suara seseorang yang dipergunakan tanpa izin. Keberadaan UU PDP memberikan kerangka hukum untuk menanggapi aspek privasi dan hak asasi individu korban.

Pembahasan terhadap implementasi peraturan tersebut menunjukkan bahwa meskipun sudah terdapat regulasi yang dapat digunakan sebagai dasar penegakan hukum, keberadaan regulasi khusus yang secara eksplisit membahas teknologi AI dan deepfake sebagai bentuk kejahatan siber masih sangat terbatas. Kondisi ini menyebabkan aparat penegak hukum menghadapi kesulitan dalam mengidentifikasi dan memproses kasus penyalahgunaan AI secara optimal.

Lebih lanjut, hasil penelitian mengindikasikan perlunya pengembangan kebijakan pidana yang komprehensif dan modernisasi sistem penegakan hukum digital Indonesia agar mampu bersaing dan menanggulangi tindakan kejahatan berbasis teknologi mutakhir seperti deepfake secara efektif. Hal ini mencakup penerapan teknologi deteksi deepfake, peningkatan kapasitas sumber daya manusia aparat penegak hukum, serta penyusunan peraturan baru yang menjadi payung hukum khusus terhadap penyalahgunaan AI.

D. Kesimpulan

Kesimpulannya, temuan penelitian ini menegaskan bahwa penyalahgunaan AI deepfake dalam promosi judi online masuk kategori kejahatan siber yang memiliki implikasi luas. UU ITE dan UU PDP menjadi instrumen hukum utama saat ini yang dapat menjerat pelaku, namun kerangka regulasi tersebut masih harus dikembangkan dan diperkuat agar bisa menanggulangi sepenuhnya tantangan yang muncul dari teknologi AI. Saran strategis termasuk pembentukan regulasi khusus tentang teknologi AI serta peningkatan koordinasi antar lembaga penegak hukum sangat diperlukan untuk menghadirkan perlindungan hukum yang efektif bagi korban dan masyarakat pada umumnya.

Ucapan Terimakasih

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu saya dalam pembuatan ini khususnya yang terhormat:

1. Prof. Dr. Efik Yusdiansyah, S.H., M.H selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung.
2. Bapak Dr. Ade Mahmud, S.H., M.H. selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum Universitas Islam Bandung.
3. Bapak Dian Alan Setiawan, S.H., M. selaku dosen pembimbing
4. Seluruh Dosen pada Program Studi Sarjana Ilmu Hukum Universitas Islam Bandung yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sewaktu penulis mengikuti perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Staf Bagian Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung, yang telah membantu dan memberikan kelancaran selama penulis mengikuti kuliah

dan menyusun Skripsi ini pada Program Studi Sarjana Ilmu Hukum Universitas Islam Bandung.

6. Serta Rekan Rekan yang menemani proses mengerjakan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Aliyyu Hakim, A., & Alan Setiawan, D. (2024). Perlindungan Korban Kejahatan Penipuan Online Bermodus Apk (Android Package Kit) melalui Whatsapp. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 4(1), 23–28. <https://doi.org/10.29313/jrih.v4i1.3778>
- Fadilla, M. F., & Nurcahyono, A. (2023). *Kajian Kriminologi terhadap Penyebaran Data Pribadi yang Dilakukan oleh Peretas (Hacker) Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi*. <https://journal.sbpubliher.com/index.php/loi>
- Gonaricha Amelia, & Ade Mahmud. (2022). Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Penipuan Investasi Ilegal Uang Kripto di Perusahaan E-Dinar Coin Cash (EDCCash) Ditinjau dari Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 1(2), 117–123. <https://doi.org/10.29313/jrih.v1i2.529>
- Adi hidayat, Judi Online Kian Marak, Transaksinya Tembus Ratusan Triliun, <https://databoks.katadata.co.id/ekonomi-makro/statistik/2bdcd34bb7533f5/judi-online-kian-marak-transaksinya-tembus-ratusan-triliun>,
- Adi Syafitrah, [SALAH] “Najwa Shihab mempromosikan situs judi online milik Atta Halilintar dan Raffi Ahmad”, <https://turnbackhoax.id/2024/03/19/salah-najwa-shihab-mempromosikan-situs-judi-online-milik-atta-halilintar-dan-raffi-ahmad/>
- Budi Raharjo, TEORI ETIKA DALAM KECERDASAN BUATAN (AI), Yayasan Prima Agus Teknik, Semarang, 2023.
- Djoko Sutrisno (Dkk), Mengoptimalkan Pembelajaran: Peran Transformasi AI dalam Dunia Pendidikan, Mutiara Intelektual Indonesia Press, Kebumen, 2023.
- Emi Sita Eriana dan Afrizal Zein, ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI), EUREKA MEDIA AKSARA, Purbalingga, 2023.
- Hardika Dwi Hermawan (dkk), Literasi Digital: pencegahan Hoax & Judi online, Muhammadiyah University Press, Surakarta 2024.
- Irwandi, Menanggapi "Deep Fake" AI secara Produktif, https://www.kompas.id/artikel/menanggapi-deep-fake-ai-secara-produktif?open_from=Baca_Juga_Card.
- Joseph Teguh Santoso, KECERDASAN BUATAN (Artificial Intelligence), YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK, 2023.,
- Lamhot Situmorang, "Penyalahgunaan Efek AI Sebagai Alat Promosi Judi dengan Meniru Wajah dan Suara Publik Figur",

https://www.kompasiana.com/lamhotsitumorang/66af12fe34777c37420238c4/penyelagunaan-efek-ai-sebagai-alat-promosi-judi-dengan-meniru-wajah-dan-suara-publik-figur?page=2&page_images=2.

Muhaimin, Metode Penelitian Hukum, Mataram University Press, NTB, 2020

Naura Salsabila, Waspada Teknologi AI untuk Promosi Judi Online: Ancaman Bagi Masyarakat?,

<https://www.kompasiana.com/naura11/676a66a7c925c4130c450946/waspada-teknologi-ai-untuk-promosi-judi-online-ancaman-bagi-masyarakat>

Suratman dan Phillips Dillah, Metode Penelitian Hukum, Penerbit Alfabeta, Bandung, 2014.

Siti Masrichah, “Ancaman Dan Peluang Artificial Intelegence”, Khatulistiwa: Jurnal Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol.3, No.3, 2023.