



## Analisis Normatif Penyalahgunaan Teknologi *Deepfake* Dalam Kampanye Politik Digital Sebagai Tindak Pidana Siber Berdasarkan Pasal 28 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE)

Hartono<sup>1</sup>, Mohammad Hendra<sup>2</sup>, Moh. Anton Suryadi<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia

[hartonorahman01@gmail.com](mailto:hartonorahman01@gmail.com)<sup>1</sup>, [hendramuhammad603@gmail.com](mailto:hendramuhammad603@gmail.com)<sup>2</sup>, [antonfuture74@gmail.com](mailto:antonfuture74@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang dapat mengoptimalkan penggunaan Artificial Intelligence dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa bernegara, dan berpolitik. Metode Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, dimana data diambil dari beberapa sumber, seperti buku, artikel ilmiah, dan informasi-informasi dari media massa yang relevan. Hasil Penelitian ini adalah: *Pertama*, *deepfake* dalam kampanye politik digital di Indonesia banyak disalahgunakan untuk kepentingan manipulasi. Bentuknya meliputi penciptaan citra palsu kandidat, pembunuhan karakter lawan politik, penyebaran hoaks politik, hingga manipulasi opini publik. Modus yang sering dipakai adalah penggunaan akun anonim, penyebaran lewat media sosial dan aplikasi pesan instan, dukungan buzzer atau bot, serta peluncuran pada momen politik strategis. *Kedua*, Pasal 28 Ayat (2) UU ITE 2024 sudah memberi dasar hukum untuk menjerat penyalahgunaan *deepfake*, terutama jika digunakan untuk menyebarkan kebencian, hoaks, atau propaganda politik. Namun, aturan ini masih bersifat umum dan sering menimbulkan multitafsir sehingga berisiko dipakai untuk mengekang kritik atau ekspresi sah. *Ketiga*, secara yuridis, Pasal 28 ayat (2) UU ITE 2024 sudah memberi landasan yang cukup untuk menindak penyalahgunaan *deepfake* yang menimbulkan kebencian atau permusuhan, namun penerapannya menghadapi kendala serius. Unsur delik seperti kesengajaan, distribusi, dan akibat kebencian sulit dibuktikan tanpa dukungan forensik digital yang andal, sementara kapasitas aparat dan laboratorium siber masih terbatas. Penelitian ini disimpulkan bahwa Pasal 28 ayat (2) UU ITE masih membutuhkan perbaikan secara optimal, supaya menjadi UU yang tegas dan aman untuk diterapkan dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan berpolitik.

**Kata kunci:** Penyalahgunaan Teknologi *Deepfake*, Kampanye Politik Digital, Tindakan Pidana Siber

### Abstract

*This research aims to make a contribution that can optimize the use of Artificial Intelligence in the life of society, the nation, and politics. This research method uses qualitative descriptive with a literature study approach, where data is taken from several sources, such as books, scientific articles, and information from relevant mass media. The results of this study are: First, deepfakes in digital political campaigns in Indonesia are widely misused for the purpose of manipulation. The form includes creating a false image of candidates, killing political opponents' characters, spreading political hoaxes, and manipulating public opinion. The modes that are often used are the use of anonymous accounts, dissemination through social media and instant messaging applications, buzzer or bot support, and launches at strategic political moments. Second, Article 28 Paragraph (2) of the 2024 ITE Law has provided a legal basis for snaring the abuse of deepfakes, especially if they are used to spread hatred, hoaxes, or political propaganda. However, this rule is still general and often gives rise to multiple interpretations so that it risks being used to curb criticism or legitimate expression. Third, juridically, Article 28 paragraph (2) of the 2024 ITE Law has provided a sufficient basis to*

*crack down on the abuse of deepfakes that cause hatred or hostility, but its implementation faces serious obstacles. Elements of crime such as intentionality, distribution, and hate are difficult to prove without reliable digital forensic support, while the capacity of cyber apparatus and laboratories is still limited. This study concluded that Article 28 paragraph (2) of the ITE Law still needs optimal improvement, so that it becomes a firm and safe law to be applied in the life of the nation, state, and politics.*

**Key words:** *Deepfake Technology Abuse, Digital Political Campaigns, Cybercriminal Actions*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dewasa ini menghadirkan inovasi yang membawa dampak positif sekaligus menimbulkan tantangan baru dalam kehidupan sosial, politik, maupun hukum. Berbagai macam teknologi baru dan terbaru selalu hadir dalam kehidupan manusia modern, mulai dari mesin-mesin pertanian, mesin-mesin canggih di bidang kesehatan, hingga mesin-mesin cerdas yang dapat mengolah dan memanfaatkan big data sebagai bentuk prestasi dalam perdaban manusia. Lebih jauh dari itu, salah satu teknologi canggih yang mendapat perhatian luas hari ini adalah *deepfake*, yaitu manipulasi konten visual dan audio berbasis kecerdasan buatan yang mampu menirukan wajah maupun suara seseorang dengan sangat meyakinkan. Pada satu sisi, teknologi ini juga dapat digunakan dalam bidang seni, pendidikan, maupun hiburan. Namun, di sisi lain, *deepfake* membuka ruang bagi penyalahgunaan yang berpotensi merugikan individu, kelompok, bahkan stabilitas demokrasi suatu negara.

Penyalahgunaan *deepfake* telah banyak terjadi dalam tindakan-tindakan kekerasan, seperti penipuan, propaganda, dan pornografi. Dalam catatan Kristiyenda et al., (2025) kasus penipuan yang memanfaatkan *deepfake* dengan menampilkan wajah Presiden Prabowo Subianto pernah terjadi dan menjadi perhatian publik dalam perbincangan mengenai potensi ancaman kecerdasan buatan dalam ranah kejahatan siber. Dalam kasus tersebut, pelaku menggunakan teknologi AI untuk menghasilkan video yang menampilkan wajah dan suara menyerupai Presiden Prabowo, seakan-akan ia secara pribadi menawarkan bantuan keuangan kepada masyarakat. Video manipulatif ini kemudian disebar melalui berbagai platform media sosial dan berhasil menarik perhatian banyak orang yang menganggap tawaran tersebut asli dan dapat dipercaya. Dalam konteks politik digital, keberadaan *deepfake* juga sangat mengkhawatirkan terutama pada saat menjelang penyelenggaraan pemilu. Manipulasi informasi yang memanfaatkan *deepfake* berpotensi menciptakan disinformasi, fitnah, dan ujaran kebencian yang dapat memengaruhi persepsi publik terhadap calon maupun partai politik. Hal ini sejalan dengan maraknya praktik *cyber crime* yang menyasar ruang publik digital sebagai sarana kampanye. Sebagai negara demokrasi yang berbasis hukum, Indonesia menghadapi tantangan serius dalam merespon penyalahgunaan teknologi semacam ini, khususnya terkait regulasi yang termaktub dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Pasal 28 ayat (2) UU ITE menegaskan larangan penyebaran informasi yang mengandung unsur kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA. Meskipun norma ini dapat dijadikan rujukan dalam menindak penyalahgunaan *deepfake* dalam kampanye politik digital, hingga kini masih terdapat perdebatan mengenai sejauh mana ketentuan tersebut dapat secara efektif mengakomodasi bentuk-bentuk kejahatan siber baru yang berkembang cepat. Dengan kata lain, terdapat ruang kosong dalam interpretasi hukum mengenai penggunaan *deepfake* sebagai instrumen kejahatan siber dalam kontestasi politik. Pendapat Ramadhan & Sugama (2024) menyayangkan hal tersebut, karena di Indonesia pengaturan mengenai *deepfake* masih bersifat umum dan belum secara khusus menyinggung penyebarannya dalam ranah politik. Meski demikian, regulasi terkait sudah ada melalui Undang-Undang ITE serta Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (Gandhi et al., 2025).

Kajian-kajian terdahulu telah banyak menyoroti persoalan *cyber crime* dalam konteks umum, seperti penyebaran hoaks, ujaran kebencian, maupun pencemaran nama baik melalui media sosial. Beberapa penelitian mengkaji aspek yuridis UU ITE terhadap tindak pidana siber secara luas, namun belum banyak yang secara khusus memfokuskan pada *deepfake* sebagai fenomena baru dalam politik digital. Dalam Hasil penelitian Noerman & Ibrahim, (2024) menunjukkan bahwa

Indonesia belum memiliki pengaturan khusus yang secara tegas mengatur tindak pidana *deepfake*. Regulasi yang ada hanya mencakup pemalsuan data pribadi secara umum melalui UU PDP serta pemalsuan berbasis elektronik dalam UU ITE, yang keduanya merupakan turunan dari UUD NRI 1945. Hal ihwal juga diungkap dalam hasil penelitian Gandhi et al., (2025) bahwa saat ini di Indonesia belum terdapat regulasi yang secara tegas menetapkan *deepfake* sebagai objek hukum. UU ITE, misalnya, hanya mengatur mengenai penyebaran konten asusila dan informasi palsu tanpa secara khusus menyebutkan konten hasil manipulasi AI. Demikian pula, UU PDP yang menitikberatkan pada perlindungan data pribadi juga belum mampu secara langsung menanggapi isu rekayasa citra maupun suara individu dengan teknologi AI. Oleh sebab itu, diperlukan pembaruan serta harmonisasi aturan hukum agar dapat mencakup dimensi baru dalam tindak kejahatan digital.

Berdasarkan telaah pustaka di atas, terlihat adanya kesenjangan penelitian, yakni minimnya kajian yang menghubungkan penyalahgunaan *deepfake* secara langsung dengan pasal-pasal spesifik dalam UU ITE, khususnya Pasal 28 ayat (2) yang berkaitan dengan ujaran kebencian. Penelitian sebelumnya cenderung masih membahas *deepfake* dalam ranah etika atau sekadar menyentuh aspek hukum secara umum tanpa mengaitkannya dengan konteks kampanye politik digital di Indonesia. Dengan demikian, terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan analisis yuridis yang lebih tajam dan komprehensif; analisis yuridis terhadap penerapan Pasal 28 ayat (2) UU ITE terhadap kasus penyalahgunaan *deepfake* dalam kampanye politik digital serta bentuk dan modus penyalahgunaan *deepfake* dalam kampanye politik digital di Indonesia.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji penyalahgunaan *deepfake* melalui perspektif yuridis yang berlandaskan Pasal 28 ayat (2) UU ITE. Fokus pada konteks kampanye politik digital membuat kajian ini relevan dan sesuai dengan situasi aktual, mengingat semakin masifnya penggunaan teknologi informasi dalam praktik demokrasi di Indonesia. Nilai novelty penelitian ini terletak pada upaya menghubungkan analisis hukum positif dengan fenomena kejahatan siber yang baru muncul, sehingga mampu memberikan kontribusi akademik sekaligus rekomendasi praktis untuk memperkuat regulasi serta menjaga demokrasi dari ancaman manipulasi digital.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kepustakaan (library research). Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini berorientasi pada penafsiran makna serta pemahaman yang mendalam terhadap konsep dan fenomena diruang digital, bukan pada perhitungan angka atau data statistik. Jenis penelitian pustaka digunakan karena sumber utama yang digunakan adalah literatur berupa buku, artikel jurnal, dokumen resmi, maupun sumber digital yang relevan dengan topik penelitian. Dengan demikian, data yang diperoleh bersifat sekunder dan dianalisis secara kritis untuk menjawab fokus permasalahan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yakni dengan menghimpun, menyeleksi, dan mengklasifikasi sumber-sumber tertulis yang relevan, yaitu berkaitan dengan UU ITE dan erat kaitannya dengan kejahatan politik digital atau kejahatan *cyber*. Proses ini meliputi pencarian literatur, pembacaan mendalam, pencatatan, dan penyusunan data yang sesuai dengan fokus kajian. Analisis data dilakukan dengan analisis isi (content analysis) yang bersifat deskriptif, analitis. Langkah analisis meliputi: (1) reduksi data, yaitu memilih informasi yang relevan dengan rumusan masalah; (2) penyajian data dalam bentuk uraian naratif; dan (3) penarikan kesimpulan dengan menafsirkan data berdasarkan kerangka yang telah digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Bentuk dan Modus Penyalahgunaan *Deepfake* dalam Kampanye Politik Digital di Indonesia

Pada dasarnya, kampanye politik digital merupakan bagian dari komunikasi politik. Dalam proses kampanye, aktor politik pada umumnya melakukan transaksi pesan dan informasi bersama audiens atau publik yang bersifat satu arah atau dua arah. Menurut Syarifuddin (2023),

komunikasi politik dapat terjadi dimana saja, seperti di kafe, di pasar, di ruang diskusi atau seminar, dan diruang publik lainnya, baik formal maupun nonformal. Karena itu, perkembangan gaya kampanye politik bersifat dinamis: berkemungkinan adaptif terhadap perkembangan teknologi modern. Hari ini, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam lanskap komunikasi politik di Indonesia. Kampanye politik yang sebelumnya mengandalkan media cetak, televisi, dan kegiatan tatap muka, kini telah bergeser ke ruang digital dengan pemanfaatan media sosial, platform daring, dan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Salah satu teknologi yang mendapat perhatian khusus adalah *deepfake*. *Deepfake* adalah teknik manipulasi audiovisual berbasis *deep learning* yang mampu menciptakan representasi wajah, suara, dan gerakan seseorang secara sangat realistis.

Secara definitif, *deepfake* berasal dari gabungan dua istilah, yaitu “deep learning” dan “fake.” Deep learning sendiri merupakan jenis pembelajaran mesin (machine learning) yang membuat komputer mampu belajar dari pengalaman serta memahami dunia melalui hierarki konsep. Pendekatan dalam deep learning menggunakan beberapa lapisan representasi yang dibentuk dari susunan modul-modul sederhana secara bertingkat (Nisa et al., 2025). Menurut definisi dari *Organization of European Community Development*, kejahatan komputer (*deepfake*) sebagai segala bentuk tindakan ilegal, tidak etis, atau tidak sah yang berkaitan dengan pemrosesan otomatis maupun transmisi data. Sementara itu, Kepolisian Inggris mendefinisikan kejahatan siber sebagai setiap bentuk pemanfaatan jaringan komputer untuk aktivitas kriminal dan/atau tindak kejahatan berteknologi tinggi dengan memanfaatkan kemudahan teknologi digital (Chairani et al., 2024). Karena itu, *deepfake* memiliki potensi untuk digunakan dalam ranah hiburan atau pendidikan, meski dalam konteks kampanye politik teknologi ini justru lebih banyak menimbulkan problematika, terutama ketika disalahgunakan untuk kepentingan propaganda, disinformasi, dan pembunuhan karakter.

Dalam catatan Hasan & Salah (2019), *deepfake* bukan sekadar berpotensi merusak nama baik seseorang, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana manipulasi dalam ranah politik maupun ekonomi, misalnya untuk tujuan propaganda atau kampanye negatif (Nagara, 2025). Dalam kajian ilmu komunikasi, fenomena ini disebut dengan *disinformation* atau informasi palsu yang dilakukan dan dibuat dengan cara tidak etis serta dilatarbelakangi oleh algoritma media sosial yang dirancang untuk memberikan prioritas pada konten yang memiliki tingkat viralitas tinggi dan sensasional. Adapaun penyalahgunaan *deepfake* dalam panggung kampanye politik digital di Indonesia dapat dikategorikan dalam beberapa bentuk utama:

a. **Pembentukan Citra Palsu (*Fictitious Image Formation*)**

*Deepfake* digunakan untuk menciptakan citra positif palsu terhadap kandidat politik. Misalnya, dibuat video yang menampilkan seorang kandidat seolah-olah sedang menyampaikan pidato kebangsaan, berinteraksi dengan masyarakat miskin, atau menunjukkan kepedulian terhadap isu-isu tertentu, padahal peristiwa tersebut tidak pernah terjadi. Video semacam ini berpotensi menyesatkan pemilih dan membangun popularitas berbasis manipulasi. Sebagai contoh, dalam rekaman artikel Chairani et al., (2024) Erwin Aksa, politisi dari Partai Golkar, menggunakan teknologi *deepfake* dalam video kampanye yang menampilkan sosok Soeharto sebagai upaya inovatif untuk menarik minat pemilih.

b. **Pembunuhan Karakter (*Character Assassination*)**

Bentuk lain adalah pembuatan video atau audio palsu yang menampilkan kandidat politik melakukan tindakan tercela, seperti menerima suap, mengucapkan ujaran kebencian, atau melakukan perbuatan asusila. Konten semacam ini dapat dengan cepat menyebar di media sosial dan menurunkan kepercayaan publik terhadap kandidat yang diserang. Contoh kasus yang pernah terjadi sebagaimana telah diulas, dalam catatan Kristiyenda et al., (2025) kasus penipuan yang memanfaatkan *deepfake* dengan menampilkan wajah Presiden Prabowo Subianto pernah terjadi dan menjadi perhatian publik dalam perbincangan mengenai potensi ancaman kecerdasan buatan dalam ranah kejahatan siber. Dalam kasus tersebut, pelaku menggunakan teknologi AI untuk menghasilkan video yang menampilkan wajah dan suara menyerupai Presiden Prabowo, seakan-akan beliau secara pribadi

menawarkan bantuan keuangan kepada masyarakat. Video manipulatif ini kemudian disebarakan melalui berbagai platform media sosial dan berhasil menarik perhatian banyak orang yang menganggap tawaran tersebut asli dan dapat dipercaya.

c. **Penyebaran Hoaks Politik (*Political Hoax*)**

*Deepfake* juga sering digunakan sebagai sarana penyebaran hoaks, misalnya menampilkan tokoh politik seolah-olah menyatakan dukungan kepada pihak tertentu atau mengumumkan kebijakan yang tidak pernah dikeluarkan. Hoaks berbasis *deepfake* ini lebih berbahaya dibanding hoaks teks biasa, karena kekuatan visualnya membuat publik lebih mudah percaya. Salah satu kasus, dalam dokumentasi Peele (2018) penyalahgunaan *deepfake* yang cukup populer terjadi pada tahun 2018, ketika beredar sebuah video di media sosial yang menampilkan mantan Presiden Amerika Serikat, Barack Obama. Dalam video tersebut, Obama tampak mengucapkan pernyataan yang sebenarnya tidak pernah ia sampaikan. Konten ini diunggah oleh akun BuzzFeedVideo di YouTube dengan tujuan memperlihatkan betapa mudahnya teknologi *deepfake* dipakai untuk menyebarkan informasi palsu. Menariknya, suara dalam video tersebut berasal dari Jordan Peele, seorang aktor sekaligus komedian, yang menyampaikan pesan peringatan mengenai potensi bahaya dari penggunaan *deepfake* (Nagara, 2025).

d. **Manipulasi Opini Publik (*Manipulative Public Opinion*)**

*Deepfake* dapat dipakai untuk memanipulasi opini publik melalui video yang seolah-olah bersumber dari figur otoritatif, seperti presiden, pejabat, atau tokoh agama. Dengan kredibilitas palsu tersebut, konten *deepfake* mampu memengaruhi arah perdebatan politik dan menciptakan polarisasi di masyarakat. Meski demikian, masyarakat Indonesia hari ini sudah dapat memilah bagaimana membedakan konten hasil buatan Artifisial Intelegen atau bukan. Dalam hasil kajian kualitatif Gandhi et al., (2025), masyarakat Indonesia cenderung lebih sering menyampaikan opini bernuansa negatif dibandingkan positif terkait pemanfaatan teknologi *deepfake* yang melibatkan figur publik. Dari total 95 data yang dianalisis, sebanyak 22 data memperlihatkan sentimen negatif, sedangkan hanya 8 data yang menunjukkan sentimen positif. Sementara itu, mayoritas, yaitu 63 data, berada pada kategori netral. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia relatif tidak terlalu terpengaruh dalam mengekspresikan pandangan mereka mengenai penggunaan *deepfake* pada tokoh publik. Data ini secara tidak langsung menunjukkan, bahwa konten-konten manipulatif terbuat dari AI yang bertujuan untuk menggiring opini public terhadap tujuan-tujuan tertentu merupakan tindakan yang immoral yang masuk dalam kategori penyalahgunaan teknologi informasi.

Selain bentuknya, modus atau strategi penyalahgunaan *deepfake* dalam politik digital juga perlu dipahami. Beberapa modus yang banyak diketahui secara umum di antaranya ialah:

1) **Anonimitas Digital**

Pelaku sering menyebarkan konten *deepfake* melalui akun anonim atau palsu, sehingga sulit dilacak oleh aparat penegak hukum. Modus ini memanfaatkan kerentanan sistem hukum digital yang masih memiliki keterbatasan dalam identifikasi pelaku.

2) **Distribusi Melalui Media Sosial dan Aplikasi Pesan Instan**

Konten *deepfake* biasanya disebarakan melalui platform populer seperti Facebook, TikTok, Instagram, WhatsApp, atau Telegram. Pola distribusinya sengaja dibuat viral dengan memanfaatkan algoritma platform dan pola *share* cepat antar pengguna.

3) **Astroturfing Politik**

Modus ini dilakukan dengan menyebarkan konten *deepfake* melalui jaringan buzzer atau akun robot (*bots*), sehingga menciptakan kesan seolah-olah ada dukungan atau kemarahan publik yang masif terhadap isu tertentu. Contoh kasus, dalam laporan Byman et al., (2023) dalam artikelnya yang berjudul *Deepfakes And International Conflict*, pada 2 Maret 2022, tak lama setelah Rusia melancarkan serangan besar ke Ukraina, beredar sebuah video di situs berita *Ukraina24* yang menampilkan Presiden Ukraina Volodymyr Zelenskyy. Dalam video itu, Zelenskyy tampak mengenakan kemeja hijau zaitun khasnya

dan berbicara dengan gaya yang mirip seperti pidato resminya. Namun, isi pesannya berbeda dari biasanya, bukan menyerukan rakyatnya untuk terus berjuang, tetapi justru meminta mereka untuk meletakkan senjata dan menyerah. Video tersebut kemudian cepat menyebar melalui VKontakte, Telegram, serta berbagai platform media sosial lainnya, hingga akhirnya diliput oleh sejumlah media internasional. Contoh kasus ini merupakan bentuk *astrotufing politic* yang bertujuan mendukung terhadap isu tertentu, seperti peletakan senjata dalam situasi perang.

#### 4) **Timing Strategis dalam Momentum Politik**

Deepfake sering dimunculkan pada saat-saat krusial, misalnya menjelang debat publik, hari tenang sebelum pemilu, atau di tengah isu politik besar. Tujuannya adalah memengaruhi persepsi publik dalam waktu singkat, sebelum kebenaran sempat diverifikasi. Sebagai contoh, *deepfake* Presiden Ukraina sebagaimana yang telah disebut sebelumnya, muncul dalam momen strategis, yaitu dalam istiusi perang bersenjata Ukraina melawan Rusia.

#### 5) **Kombinasi dengan Disinformasi Lain**

Deepfake tidak berdiri sendiri, melainkan dikombinasikan dengan disinformasi berbentuk teks, meme, atau *clickbait*. Hal ini membuat serangan semakin sulit dipatahkan karena terlihat konsisten dari berbagai sumber.

Dari bentuk dan modus di atas, terlihat bahwa deepfake menjadi instrumen baru dalam praktik politik digital yang manipulatif. Penyalahgunaannya berimplikasi serius terhadap kualitas demokrasi, karena merusak integritas informasi yang menjadi dasar pengambilan keputusan publik. Pemilih dapat dibuat salah kaprah, baik dengan mengagungkan kandidat secara berlebihan maupun menjatuhkan lawan politik tanpa dasar fakta yang valid. Lebih jauh, penyalahgunaan deepfake berpotensi memperburuk polarisasi politik di Indonesia. Dalam situasi masyarakat yang sudah terbelah secara ideologis, kemunculan konten deepfake dapat memantik konflik horizontal, memperkuat kebencian antarpengukung, dan menurunkan kepercayaan terhadap lembaga demokrasi, termasuk penyelenggara pemilu. Di sisi lain, lemahnya literasi digital masyarakat serta keterbatasan perangkat hukum menambah kompleksitas persoalan ini. UU ITE 2024 memang dapat dijadikan dasar untuk menjerat pelaku penyebaran konten deepfake bermuatan kebencian atau disinformasi, tetapi ketiadaan pengaturan yang lebih spesifik sering kali menyulitkan pembuktian di pengadilan.

## 2. **Ketentuan Hukum dalam Pasal 28 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang *Deepfake* Sebagai Tindak Pidana Siber**

Fenomena *deepfake* menjadi salah satu isu paling menonjol dalam perkembangan teknologi kecerdasan buatan. Teknologi ini menggunakan algoritma *deep learning* untuk memanipulasi wajah, suara, maupun gerakan seseorang sehingga tercipta konten digital yang seolah-olah nyata. Meskipun dapat dimanfaatkan untuk tujuan kreatif dan positif, seperti di bidang film atau hiburan, keberadaan *deepfake* juga menimbulkan ancaman serius, terutama ketika digunakan untuk menyebarkan informasi palsu, pornografi non-konsensual, penipuan, atau propaganda politik. Dalam konteks inilah, regulasi hukum menjadi instrumen penting untuk memastikan bahwa pemanfaatan teknologi tidak merugikan masyarakat. Di Indonesia, pengaturan mengenai penyebaran informasi palsu, hoaks, dan ujaran kebencian tercantum dalam Pasal 28 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Tahun 2024. Pasal tersebut menegaskan larangan bagi setiap orang untuk menyebarkan informasi elektronik yang mengandung muatan kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan SARA (suku, agama, ras, dan antargolongan). Ketentuan ini diperluas pemaknaannya untuk merespons dinamika baru, termasuk penggunaan deepfake yang berpotensi menjadi sarana penyebaran kebencian dan disinformasi. Namun, menurut Saputra et al., (2025) dalam implementasinya, aturan tersebut sering kali tidak dijalankan secara konsisten. Pasal ini pun kerap dipadukan dengan Pasal 156a KUHP mengenai penodaan

agama, atau diterapkan dengan merujuk pada pedoman teknis dalam Surat Edaran Kapolri Nomor SE/6/X/2015 tentang penanganan ujaran kebencian. Selain itu, Penerapan Pasal 28 ayat (2) UU ITE kerap menuai kontroversi karena dianggap sering dipakai secara keliru untuk menjerat kritik maupun perbedaan pendapat yang sebenarnya sah. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap jaminan kebebasan berekspresi. Dengan demikian, meskipun perangkat hukum telah tersedia, praktik penerapan yang tidak tepat berpotensi melahirkan ketidakadilan serta pelanggaran hak asasi manusia.

Secara hukum, *deepfake* dapat diposisikan sebagai tindak pidana siber apabila digunakan dengan maksud menyesatkan, memanipulasi opini publik, atau menyerang reputasi orang lain. Misalnya, pembuatan video *deepfake* seorang tokoh publik yang seolah-olah menyampaikan ujaran kebencian terhadap kelompok tertentu. Video semacam ini tidak hanya menimbulkan kerugian pribadi, tetapi juga berpotensi memicu konflik sosial yang lebih luas. Dengan demikian, praktik *deepfake* dalam konteks penyebaran kebencian jelas masuk ke dalam ranah tindak pidana sebagaimana diatur Pasal 28 Ayat (2) UU ITE 2024. Namun, perlu dianalisis lebih lanjut bahwa UU ITE pada dasarnya masih bersifat generalis. Artinya, pasal-pasal dalam UU ini belum secara eksplisit menyebut istilah “*deepfake*”, tetapi sifat perbuatannya dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana siber. Hal ini menimbulkan dua implikasi penting. Pertama, hukum positif Indonesia masih menempatkan *deepfake* sebagai bagian dari *umbrella crime*, yakni kejahatan yang dikategorikan berdasarkan akibat dan dampaknya, bukan pada jenis teknologinya. Kedua, penegakan hukum terhadap kasus *deepfake* sangat bergantung pada interpretasi aparat penegak hukum, khususnya jaksa dan hakim, dalam menghubungkan perbuatan dengan unsur pasal.

Selain itu, penggunaan Pasal 28 Ayat (2) dalam konteks *deepfake* juga menimbulkan diskursus antara kebebasan berekspresi dan perlindungan masyarakat dari dampak kejahatan digital. Di satu sisi, ada kekhawatiran bahwa penerapan pasal ini secara berlebihan dapat mengekang kebebasan berekspresi warga negara, terutama dalam bentuk karya parodi, satire, atau kritik sosial yang menggunakan teknologi *deepfake*. Di sisi lain, tanpa pengaturan yang tegas, *deepfake* justru bisa menjadi instrumen berbahaya untuk merusak tatanan demokrasi, memanipulasi opini publik, bahkan merusak integritas pemilu. Dengan demikian, pembahasan mengenai *deepfake* dalam kerangka Pasal 28 Ayat (2) UU ITE 2024 perlu dipandang sebagai upaya regulatif preventif sekaligus represif. Preventif, karena keberadaan pasal ini berfungsi sebagai peringatan hukum bagi siapa saja agar tidak menyalahgunakan teknologi. Represif, karena pasal ini memberikan dasar yuridis bagi aparat penegak hukum untuk menindak tegas pelaku kejahatan siber berbasis *deepfake*.

Secara analitis, dapat disimpulkan bahwa ketentuan hukum dalam Pasal 28 Ayat (2) UU ITE 2024 sudah memberikan landasan normatif untuk menjerat penyalahgunaan *deepfake*, tetapi masih terdapat ruang untuk penyempurnaan. Dibutuhkan peraturan turunan atau pedoman teknis yang lebih spesifik agar aparat penegak hukum dapat membedakan antara penggunaan *deepfake* yang bersifat kreatif dan yang bersifat kriminal. Dengan adanya pengaturan yang lebih rinci, maka kepastian hukum dapat tercapai tanpa mengorbankan kebebasan berekspresi di ruang digital. Menurut Syaputra, (2024) diperlukan regulasi yang secara khusus mengatur penggunaan teknologi *deepfake* berbasis kecerdasan buatan, baik melalui pembentukan aturan baru maupun revisi terhadap ketentuan yang sudah ada, sehingga penyalahgunaan AI dapat diatur dengan norma yang jelas, tegas, dan mengikat pelaku. Dengan adanya aturan tersebut, kepastian hukum dan perlindungan bagi korban penyalahgunaan *deepfake* dapat terjamin. Indonesia seharusnya segera memiliki regulasi yang spesifik dan melakukan pembaruan hukum dengan memperhatikan substansi hukum, struktur, serta kebutuhan masyarakat. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengantisipasi penggunaan teknologi *deepfake* AI yang berlebihan sekaligus berfungsi sebagai mekanisme kontrol dalam pemanfaatan kecerdasan buatan.

### 3. Analisis Normatif Penerapan Pasal 28 Ayat (2) UU ITE 2024 terhadap Kasus Penyalahgunaan *Deepfake* Dalam Kampanye Politik Digital

Penerapan Pasal 28 ayat (2) UU ITE terhadap kasus penyalahgunaan *deepfake* dalam kampanye politik digital harus dimulai dari telaah terhadap **unsur-unsur normatif** yang dirumuskan oleh undang-undang. Pasal tersebut melarang “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik” (Mahkamah Konstitusi, 2024). Selain itu, dalam Arvitto, (2025) Pasal 28 ayat (2), yang melarang penyebaran konten berpotensi menimbulkan kebencian atau permusuhan berbasis SARA, juga dapat diterapkan apabila teknologi *deepfake* digunakan untuk tujuan provokatif atau memicu konflik. Sementara itu, Pasal 29 menegaskan larangan terhadap distribusi informasi elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau intimidasi. Oleh karena itu, untuk memidana pelaku *deepfake*, jaksa dan hakim perlu membuktikan setidaknya empat indikasi: *Pertama*, eksistensi informasi elektronik yang dimodifikasi atau dihasilkan (produk *deepfake*). *Kedua*, adanya perbuatan “mendistribusikan atau mentransmisikan”. *Ketiga*, unsur subjektif “dengan sengaja” dan “tanpa hak”. *Keempat*, hasil akhir berupa timbulnya “rasa kebencian atau permusuhan” pada sasaran tertentu. Tanpa terpenuhinya satu atau lebih unsur ini, penerapan pasal berisiko melampaui kapasitas pembuktian dan menimbulkan multitafsir.

Dari perspektif pembuktian forensik elektronik, kasus *deepfake* menimbulkan tantangan praktis. Bukti elektronik harus diautentikasi (mis. metadata, rantai custody, analisis forensik audiovisual) untuk menunjukkan bahwa konten adalah hasil manipulasi dan siapa yang melakukan atau menyebarkannya. Literatur empiris Indonesia menekankan bahwa keterbatasan kapasitas forensik siber, rendahnya literasi digital aparat dan publik, serta masalah rantai bukti seringkali menghambat pembuktian unsur “dengan sengaja” dan keterkaitan antara pembuat konten dengan penyebarannya, sehingga meskipun konten berniat jahat, pelaku sulit dipidana tanpa bukti teknis yang meyakinkan. Menurut Aini & Lubis (2024) untuk menghadapi berbagai tantangan tersebut, dibutuhkan strategi menyeluruh yang melibatkan beragam pemangku kepentingan. Peningkatan kapasitas aparat penegak hukum melalui pelatihan berkesinambungan serta investasi pada teknologi forensik digital harus menjadi prioritas utama. Selain itu, penguatan kerja sama internasional, baik melalui harmonisasi regulasi siber maupun optimalisasi mekanisme pertukaran informasi, sangat penting guna menangani kasus lintas negara secara lebih efektif. Pengembangan teknologi forensik yang lebih mutakhir, termasuk pemanfaatan kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin dalam proses analisis bukti, juga menjadi aspek yang perlu diprioritaskan.

Secara interpretatif, penerapan pasal ini pada konteks kampanye politik harus mempertimbangkan prinsip proporsionalitas dan kebebasan berekspresi. Beberapa kajian yuridis nasional memperingatkan agar penafsiran pasal tidak bersifat *over-broad* sehingga menjerat parodi, satire, atau kritik politik yang lazim menggunakan teknik dramatik atau montase. Perbedaan antara “niat menyebarkan kebencian” dan “kritik keras” mesti dipisahkan melalui analisis konteks, niat komunikator, dan efek aktual pada khalayak. Dalam praktiknya, putusan dan kajian lokal menunjukkan adanya kecenderungan multitafsir yang dapat menghasilkan efek pendingin (*chilling effect*) terhadap kebebasan politik dan perdebatan publik jika aparat penegak hukum menggunakan Pasal 28 (2) secara literal tanpa memeriksa konteks artistik atau politik. Menurut perspektif Aini & Lubis (2024) penegakan hukum seyogyanya berlandaskan pada aturan yang menjamin kepastian hukum dengan menegakkan asas legalitas secara ketat. Asas legalitas menegaskan bahwa suatu tindakan tidak dapat dianggap sebagai tindak pidana maupun dijatuhi sanksi pidana apabila belum diatur terlebih dahulu dalam undang-undang. Permasalahan pada Pasal 28 Ayat (2) UU ITE muncul karena adanya potensi multitafsir terhadap substansinya. Jika pasal tersebut tidak direvisi, maka berisiko menimbulkan ketidakjelasan hukum, yang pada dasarnya bertentangan dengan prinsip hukum pidana,

khususnya asas *lex scripta*, yakni keharusan agar hukum dirumuskan secara jelas dan tegas tanpa membuka ruang bagi penafsiran ganda.

Dari sisi perlindungan tata kelola demokrasi, *deepfake* yang diproduksi dan disebar untuk tujuan kampanye (memalsukan pernyataan kandidat rival, menjelekkan kelompok etnis/religius, atau memanipulasi citra pemimpin) jelas berpotensi masuk ranah tindak pidana ujaran kebencian atau penyebaran informasi bohong yang mengganggu ketertiban. Beberapa studi dan laporan lokal menegaskan ancaman nyata *deepfake* terhadap kredibilitas proses demokrasi dan legitimasi pilihan publik, sehingga keberadaan norma seperti Pasal 28 (2) memiliki justifikasi kebijakan sebagai alat represif terhadap penyalahgunaan yang nyata. Mislanya, dalam Prayoga & Tuasikal (2024) melalui rekayasa video, seseorang dapat dituduh melakukan ucapan atau tindakan yang sebenarnya tidak pernah ia lakukan. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kerugian moral, materiil, maupun sosial, serta merusak kepercayaan publik terhadap pihak yang dijadikan korban. Namun justifikasi ini sah hanya jika penegakan didasarkan pada standar pembuktian ketat dan mekanisme perlindungan hak asasi.

Rekomendasi yuridis praktis yang muncul dari beberapa kajian adalah sebagai berikut. *Pertama*, perlu standar pembuktian forensik dan peningkatan kapasitas laboratorium forensik digital di kepolisian/kejaksaan agar dapat membedakan antara manipulasi audio-visual dan kreasi artistik; ini mengurangi risiko salah pidana. *Kedua*, pengadilan harus menerapkan analisis kontekstual, yaitu menguji niat, maksud komunikasi, dan efek pada audiens, sebagai bagian dari unsur subjektif Pasal 28 (2). *Ketiga*, pemerintah dan pembuat kebijakan disarankan menyusun pedoman atau ketentuan penjelasan (explanatory note) untuk Pasal 28 (2) yang memperjelas batas antara *hate speech* yang dapat dipidana dan ekspresi politik atau artistik yang dilindungi. *Keempat*, peningkatan literasi digital publik dan mekanisme remedial non-pidana (fact-checking, takedown cepat, mekanisme koreksi publik) perlu diprioritaskan agar respons terhadap *deepfake* tidak selalu berujung pada pidana. Studi-studi lokal yang menelaah urgensi pembaruan regulasi dan keterbatasan implementasi menegaskan perlunya langkah-langkah tersebut.

secara yuridis, Pasal 28 ayat (2) UU ITE memberikan landasan legal untuk menindak penyalahgunaan *deepfake* yang berimplikasi pada ujaran kebencian dan gangguan demokrasi, tetapi penerapannya rawan kegagalan praktis dan potensi penyalahgunaan bila unsur pembuktian, konteks, dan proporsionalitas tidak diperhatikan. Oleh karena itu, kombinasi reformulasi norma (atau penjelasan yurisprudensial yang jelas), peningkatan kapasitas forensik, dan kebijakan non-pidana preventif adalah langkah yang diperlukan untuk menyeimbangkan perlindungan masyarakat tanpa mengorbankan kebebasan berekspresi dalam kampanye politik digital.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam konteks kampanye politik, *deepfake* bisa digunakan secara kreatif, tetapi lebih sering disalahgunakan untuk tujuan manipulatif. Bentuk penyalahgunaan yang umum antara lain: penciptaan citra palsu untuk mengangkat citra kandidat tertentu, pembunuhan karakter dengan menampilkan lawan politik dalam situasi yang merugikan, penyebaran hoaks politik yang terlihat meyakinkan karena berbasis audio-visual, dan manipulasi opini publik dengan memanfaatkan figur otoritatif palsu. Praktik-praktik ini membuat masyarakat mudah terkecoh karena tampilan *deepfake* yang realistis. Modus penyebarannya pun bervariasi. Banyak pelaku menggunakan akun anonim, memanfaatkan media sosial dan aplikasi pesan instan untuk mempercepat viralitas, hingga memakai jaringan buzzer dan bot agar seolah-olah ada dukungan atau penolakan besar dari publik. Dampak dari bentuk dan modus ini serius bagi kualitas demokrasi. Konten manipulatif berpotensi menyesatkan pemilih, menciptakan polarisasi politik yang lebih dalam, bahkan memicu konflik sosial. Selain itu, kepercayaan publik terhadap pemimpin dan lembaga demokrasi juga dapat tergerus.

Secara hukum, UU ITE masih bersifat umum dan belum menyebut istilah *deepfake* secara eksplisit. Artinya, tindakan ini masuk kategori tindak pidana siber berdasarkan akibat yang



ditimbulkan, bukan berdasarkan jenis teknologinya. Karena itu, penegakan hukum terhadap kasus *deepfake* sangat bergantung pada interpretasi aparat, terutama jaksa dan hakim, dalam menilai apakah perbuatan sesuai dengan unsur pasal. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa Pasal 28 Ayat (2) sudah memberi landasan normatif untuk menindak penyalahgunaan *deepfake*, tetapi pengaturannya masih perlu disempurnakan. Indonesia membutuhkan aturan turunan atau pedoman teknis yang lebih jelas agar aparat bisa membedakan penggunaan *deepfake* yang kreatif dengan yang kriminal. Dengan aturan yang lebih spesifik, kepastian hukum akan tercapai tanpa mengorbankan kebebasan berekspresi, sekaligus memberi perlindungan yang lebih kuat bagi korban penyalahgunaan teknologi AI.

Penerapan Pasal 28 Ayat (2) UU ITE terhadap kasus *deepfake* dalam kampanye politik digital pada dasarnya memberikan dasar hukum untuk menindak penyalahgunaan teknologi yang berpotensi menimbulkan kebencian, disinformasi, dan gangguan terhadap demokrasi. Namun, pasal ini sering menghadapi masalah multitafsir, terutama terkait pembuktian unsur “dengan sengaja” dan pembeda antara ujaran kebencian dengan kritik atau parodi politik yang sah. Tantangan juga muncul dari sisi teknis, seperti keterbatasan forensik digital, rantai bukti, serta rendahnya literasi digital aparat dan masyarakat. Dalam konteks demokrasi, *deepfake* terbukti mengancam integritas informasi dan legitimasi pemilu, sehingga pasal ini memiliki justifikasi kebijakan sebagai alat represif. Akan tetapi, penerapan yang tidak hati-hati berisiko mengekang kebebasan berekspresi dan melahirkan ketidakadilan. Karena itu, diperlukan standar pembuktian yang lebih ketat, analisis kontekstual dalam peradilan, pedoman teknis yang jelas, serta peningkatan literasi publik. Dengan demikian, Pasal 28 Ayat (2) memang penting untuk menjerat penyalahgunaan *deepfake*, tetapi efektivitasnya hanya dapat tercapai bila dibarengi reformulasi norma, penguatan kapasitas forensik, serta kebijakan non-pidana preventif. Langkah ini memungkinkan perlindungan masyarakat berjalan seimbang tanpa mengorbankan ruang ekspresi politik di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Lubis, F. (2024). Tantangan pembuktian dalam kasus kejahatan siber. *Judge : Jurnal Hukum*, 05(02), 59. <https://journal.cattleyadf.org/index.php/Judge/article/view/566>
- Arvitto, R. S. (2025). Implikasi Hukum Deepfake: Telaah terhadap UU ITE dan UU PDP. *Jurnal Ilmiah Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 4(2), 77. <https://doi.org/10.35912/jihham.v4i2.3937>
- Byman, D. L., Gao, C., Meserole, C., & Subrahmanian, V. S. (2023). Deepfakes and international conflict. *Foreign Policy at Brookings Institute*, January, 2. [https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2023/01/FP\\_20230105\\_deepfakes\\_international\\_conflict.pdf](https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2023/01/FP_20230105_deepfakes_international_conflict.pdf)
- Chairani, M. A., Yitawati, K., & Pradhana, A. P. (2024). Urgensi Pengaturan Hukum Bagi Penyalahgunaan Aplikasi Deepfake. *Jurnal Rechtsens*, 13(1), 88. <https://doi.org/10.56013/rechtsens.v13i1.2668>
- Gandhi, M., Utomo, T., & Rakhmawati, N. A. (2025). Analisis Preferensi Etis Mahasiswa Sistem Informasi ITS terhadap Penyebaran Video Deepfake Politik Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *Etika Teknologi Informasi*, 1(June), 9. [https://ejournal.ust.ac.id/index.php/KAKIFIKOM/article/view/3073?utm\\_source=chatgpt.com](https://ejournal.ust.ac.id/index.php/KAKIFIKOM/article/view/3073?utm_source=chatgpt.com)
- Kristiyenda, Y. S., Faradila, J., & Basanova, C. (2025). Pencegahan Kejahatan Deepfake : Studi Kasus terhadap Modus Penipuan Deepfake Prabowo Subianto dalam Tawaran Bantuan Uang Universitas Padjadjaran , Indonesia. *ALADALAH : Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 3(April), 154. <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/aladalah.v3i2.1263>
- Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia. (2024). *Putusan Nomor 105/PUU-XXII/2024 tentang Pengujian Materiil Pasal 28 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Jakarta:



- Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia. Diakses dari [https://www.mkri.id/public/content/persidangan/putusan/putusan\\_mkri\\_12530\\_1745894606.pdf](https://www.mkri.id/public/content/persidangan/putusan/putusan_mkri_12530_1745894606.pdf)
- Nagara, M. A. (2025). Deepfake Dan Distorsi Ruang Publik Digital: Analisis Teori Public Sphere J urgen Habermas. *Jurnal Komunikasi & Media Digital*, 03(01), 45. <https://doi.org/https://doi.org/10.70611/jkmd.v3i1.52>
- Nisa, U., Rahman, F., & Bari, F. (2025). Perlindungan Hukum terhadap Korban Penyalahgunaan Teknik Deepfake. *Perspektif Administrasi Publik Dan Hukum*, 2(1), 250. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/perspektif.v2i1.202>
- Noerman, C. T., & Ibrahim, A. L. (2024). Kriminalisasi Deepfake Di Indonesia Sebagai Bentuk Pelindungan Negara Criminalization of Deepfake in Indonesia as a Form of State Protection hakikatnya dapat memberikan kemudahan dalam melakukan apapun . Artificial intelligence. *Jurnal USM Law Review*, 7(2), 603. <https://doi.org/https://doi.org/10.26623/julr.v7i2.8995>
- Prayoga, H., & Tuasikal, H. (2024). Penyebaran Konten Deepfake Sebagai Tindak Pidana: Analisis Kritis Terhadap Penegakan Hukum Dan Perlindungan Publik Di Indonesia. *Abdurrauf Law and Sharia*, 1(2), 34. <https://doi.org/https://doi.org/10.70742/arlsh.v2i1.194>
- Saputra, A. I., Rachman, R. S., Gamilang, R. A., & Tama, F. S. (2025). Efektivitas penegakan pasal 28 ayat (2) uu ite terhadap ujaran kebencian di indonesia. *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan Vol*, 15(1). <https://doi.org/doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461>
- Syaputra, R. (2024). Urgensi Pengaturan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Deepfake Melalui Artificial Intelligence (Ai) Dari Perspektif Hukum Pidana Indonesia. *Jurnal Hukum Respublica*, 24(1), 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/respublica.v24i01.23327>
- Syarifuddin, *Propaganda dan Komunikasi Politik* , Sumenep: Literatuspustaka, 2023.