



## **Chatbot Dituntut: Analisis Sosiologi Hukum terhadap Gugatan Character.AI dalam Kasus Kematian Remaja**

**Siti Fatimah Goro<sup>1</sup>, Chisa Belinda Harahap<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

### **Informasi Artikel**

#### *Article history:*

Dikirimkan 19/12/2024

Direvisi 30/02/2025

Diterima 23/03/2025

Dipublikasikan 01/07/2025

#### *Kata kunci:*

Kecerdasan Buatan  
Tanggung Jawab Hukum  
Teknologi Generatif  
Hukum Responsif  
Studi Sosiologi Hukum

#### *Keywords:*

Artificial Intelligence  
Legal Liability  
Generative technology  
Responsive Law  
Socio-legal Studies

*This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.*



### **Abstrak**

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (AI) tidak hanya membawa manfaat, tetapi juga memunculkan konflik sosial dan hukum yang kompleks. Studi ini menganalisis gugatan terhadap Character.AI, sebuah platform chatbot AI, yang diduga berkontribusi pada kematian seorang remaja. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus dan analisis teori hukum responsif. Hasil menunjukkan bahwa kesenjangan regulasi menjadi hambatan utama dalam menentukan tanggung jawab antara pengguna dan penyedia layanan AI. Selain itu, status hukum AI yang tidak jelas apakah sebagai alat atau produk menyulitkan proses litigasi. Kasus ini mencerminkan urgensi pengembangan kerangka hukum yang adaptif terhadap teknologi generatif. Perspektif sosiologi hukum menekankan perlunya hukum yang responsif terhadap perubahan sosial akibat inovasi teknologi. Temuan ini menunjukkan bahwa tanpa regulasi yang memadai, risiko sosial dari AI akan sulit ditangani secara adil dan efektif.

### **Abstract**

The advancement of artificial intelligence (AI) technology not only brings benefits but also generates complex social and legal conflicts. This study analyzes a lawsuit against Character.AI, an AI-based chatbot platform, which is alleged to have contributed to the death of a teenager. Employing a qualitative case study approach and responsive legal theory, the research reveals that regulatory gaps are a major obstacle in determining liability between users and AI service providers. Furthermore, the unclear legal status of AI whether as a tool or a product complicates litigation processes. The case highlights the urgency of developing adaptive legal frameworks to govern generative technologies. From a socio-legal perspective, the findings emphasize the necessity for law to be responsive to social changes driven by technological innovation. Without adequate regulation, the social risks posed by AI will remain difficult to address fairly and effectively.

### **Penulis Korespondensi**

Siti Fatimah Goro

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Jalan A.H. Nasution No. 105, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat 40614

Email: [sitifatimah.goro045@gmail.com](mailto:sitifatimah.goro045@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Era globalisasi memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kehidupan manusia, terutama dalam bidang teknologi. Salah satu bentuk kemajuan teknologi pada era ini adalah munculnya kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yang semakin terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kecerdasan buatan mulai berkembang sejak era komputer digital pada dekade 1940-an, dengan fokus pada sistem meniru proses intelektual manusia. Sejak tahun 1950-an, berbagai metode baru dikembangkan untuk menunjukkan kemampuan AI. Tujuan utama teknologi ini adalah menciptakan mesin yang mampu meniru perilaku manusia melalui pemodelan cara berpikir manusia. Selain itu, pengembangan AI juga bertujuan mendukung kemampuan berpikir logis dan pengambilan keputusan yang akurat (Patimah et al., 2024).

Pada masa kini, kecerdasan buatan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas manusia. AI diterapkan di bidang kesehatan, pendidikan, bisnis, dan transportasi untuk meningkatkan efektivitas, mengoptimalkan proses, serta menyediakan solusi yang lebih cepat dan cerdas. Kemampuannya mengolah data dalam jumlah besar dan mengambil keputusan berdasarkan analisis mendalam, AI menciptakan peluang inovasi baru serta memengaruhi pola kerja dan berinteraksi.

Salah satu teknologi AI yang populer adalah *Character.AI*, sebuah aplikasi *chatbot* berbasis AI yang menawarkan pengalaman interaksi menyerupai percakapan manusia dengan berbagai persona virtual. Platform ini bebas iklan, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan lancar dan mengakses karakter-karakter buatan komunitas. Dengan alat inovatif yang disediakan, pengguna dapat menyesuaikan berbagai elemen *chatbot* dan membangun interaksi mendalam melalui cerita atau situasi sehari-hari, menunjukkan pengaruh AI dalam konteks percakapan dan *role-playing* (Zahira et al., 2023). Aplikasi ini dikembangkan oleh Noam Shazeer dan Daniel De Freitas, serta dirilis dalam versi *beta* pada September 2022. Hingga Agustus 2023, *Character.AI* menjadi salah satu *chatbot* paling populer setelah ChatGPT, dengan sekitar 15 juta pengguna (Mukund, 2024).

Pengembang *Character.AI* awalnya merancang platform ini sebagai *chatbot* percakapan. Namun, saat ini tercatat lebih dari 14 juta *chatbot* yang aktif, berperan sebagai teman berbicara, penyedia dukungan emosional, hingga memberikan simulasi interaksi romantis. Pengguna dapat berinteraksi dengan berbagai karakter virtual, termasuk karakter anime, tokoh video game, dan figur public, dengan gaya percakapan yang disesuaikan agar menyerupai karakter aslinya (Mohammad, 2023).

Platform ini mencatat sekitar 206 juta kunjungan per bulan pada Juni 2023, dan pada awal 2024 rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna di platform ini mencapai dua jam per hari. Negara dengan pengguna terbanyak meliputi Amerika Serikat (5,06 juta), Filipina (1,52 juta), Indonesia (1,04 juta), Brasil (0,90 juta), dan Inggris (0,93 juta). Media sosial seperti, *YouTube* dan *Reddit*, berkontribusi signifikan dalam keterlibatan pengguna *Character.AI*, dengan tingkat retensi yang tinggi menunjukkan kemampuan platform untuk mempertahankan minat pengguna dan memberikan pengalaman yang menarik (Mukund, 2024).

Secara ideal, teknologi seharusnya menjadi alat yang mendukung kesejahteraan manusia tanpa memicu risiko sosial yang signifikan. Namun, pada praktiknya, kecepatan adopsi teknologi baru, termasuk *AI*, sering kali tidak diimbangi dengan kemampuan system regulasi hukum dalam menyesuaikan diri. Hal ini mebibulkan kekhawatiran etis mengenai dampak *AI* terhadap pengguna dan potensi konflik sosial semakin maupun hukum yang kompleks. Ketidakjelasan status hukum *AI* dalam hal tanggung jawab atas dampak negative yang ditimbulkan semakin memperumit penyelesaian konflik, khususnya ketika kerugian yang muncul bersifat sosial atau fisik yang sulit diukur.

Kasus seorang ibu yang menggugatan *Character.AI* atas dugaan kontribusi platform tersebut dalam kematian anaknya menjadi ilustrasi nyata atas permasalahan tersebut. Beberapa karakter virtual pada platform menunjukkan perhatian pada isu-isu sensitif, seperti stres, pikiran bunuh diri, atau frustrasi, sedangkan karakter lain tidak peduli, menunjukkan bahwa sebagian karakter memiliki sifat berbahaya, sementara lainnya tidak (Adiningrum dkk., 2023). Kasus ini menegaskan kompleksitas risiko dari potensi risiko dari interaksi manusia dan *AI*, terutama ketika sistem *AI* berupaya kedekatan emosional tanpa kemampuan empati autentik, menimbulkan kekhawatiran etis terkait interaksi tanpa regulasi yang memadai (Zahira et al., 2023).

Dari perspektif sosiologi hukum, fenomena ini memberikan peluang untuk mengkaji hubungan antara teknologi, masyarakat, dan hukum. Artikel ini memfokuskan pada perumusan masalah terkait peran hukum sebagai instrumen sosial dalam penyelesaian konflik melalui mekanisme litigasi. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi bagaimana konflik sosial yang dipicu teknologi *AI*, seperti dalam kasus gugatan terhadap *Character.AI*, dapat diselesaikan secara litigasi dari sudut pandang sosiologi hukum. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pemahaman konflik yang disebabkan oleh teknologi *AI* serta menekankan pentingnya pengembangan kerangka hukum yang adaptif untuk menjawab tantangan kemajuan teknologi.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menitikberatkan pada studi kasus gugatan seorang ibu terhadap *Character.AI*, yang dianggap turut berperan dalam kematian anaknya. Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam konflik sosial yang muncul akibat teknologi serta peran hukum dalam penyelesaian konflik tersebut. Kasus ini dipilih karena merepresentasikan tantangan regulasi hukum dalam menghadapi perkembangan teknologi yang begitu cepat.

Subjek penelitian mencakup pihak-pihak yang terlibat secara langsung dalam konflik, yaitu pihak penggugat (ibu korban), pihak pengembang *Character.AI* sebagai tergugat, serta masyarakat dan sistem hukum yang relevan dalam penanganan kasus ini. Analisis terhadap subjek ini bertujuan untuk memahami dinamika interaksi sosial dan hukum yang terlibat dalam proses penyelesaian konflik.

Pengumpulan data yang dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menelaah sumber sekunder, seperti artikel berita, regulasi hukum, literatur sosiologi hukum, dokumen gugatan, serta teori konflik. Artikel berita digunakan untuk memperoleh informasi kontekstual terkait kronologi kasus, termasuk tuntutan yang diajukan oleh penggugat dan

tanggapan tergugat. Regulasi hukum, seperti undang-undang perlindungan konsumen, ketentuan tanggung jawab produk, dan peraturan mengenai teknologi *AI*, dikaji untuk mengidentifikasi kerangka hukum yang dapat diterapkan. Literatur akademik tentang sosiologi hukum menjadi dasar teoretis dalam memahami peran hukum sebagai instrumen sosial dalam menghadapi konflik.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan teori hukum responsif sebagai pisau analisis. Pendekatan ini dipilih untuk mendalami relevansi dan kecukupan kerangka hukum yang ada dalam menyelesaikan konflik yang ditimbulkan oleh interaksi manusia dengan teknologi *AI*, serta mengidentifikasi kebutuhan akan pembaruan regulasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Konflik Sosial yang Timbul Akibat Teknologi (Studi Kasus Gugatan terhadap *Character AI*)

Perkembangan teknologi *AI* membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, namun di sisi lain memunculkan konflik sosial yang kompleks. Salah satu contoh kasus adalah gugatan yang diajukan oleh seorang ibu di Florida terhadap *Character AI*, sebuah platform *chatbot* berbasis *AI*, setelah anak laki-lakinya berusia 14 tahun meninggal dunia akibat mencelakai diri sendiri. Gugatan tersebut menuduh *Character AI* bertanggung jawab atas kematian korban karena menyebabkan kecanduan, melakukan pelecehan seksual dan emosional, serta lalai dalam mencegah percakapan yang membahayakan (Crane, 2024).

Gugatan yang diajukan di Pengadilan Distrik Amerika Serikat, Orlando tersebut, dengan tuntutan ganti rugi yang jumlahnya tidak diungkapkan, serta permintaan perubahan dalam operasional *Character AI*. Perubahan yang diminta mencakup penyampaian peringatan kepada anak-anak di bawah umur dan orang tua bahwa produk ini tidak cocok untuk mereka (Nwoko, t.t.).

Gugatan tersebut menyatakan bahwa anak yang bersangkutan mulai menggunakan *Character AI* pada April 2023, tidak lama setelah merayakan ulang tahunnya yang ke-14. Anak tersebut diklaim menjadi sangat terikat dengan *chatbot* yang dirancang menyerupai karakter Daenerys Targaryen dari *Game of Thrones* dan diberi nama “*Dany*”. Ibu yang bersangkutan menyebut bahwa putranya, yang belum mampu membedakan antara realitas dan fiksi, menjadi begitu terobsesi dengan *chatbot* tersebut sehingga berinteraksi dengannya puluhan kali setiap hari, termasuk bertukar konten yang bersifat romantis dan seksual (Nwoko, t.t.).

Pada awalnya, ibu korban mengira *Character AI* serupa dengan permainan video. Namun, perilaku anaknya mulai berubah, dan kondisi kesehatan mentalnya memburuk setelah mengunduh aplikasi tersebut. Anak tersebut menjadi tertutup, lebih sering menghabiskan waktu sendirian di kamar, dan mengalami penurunan kepercayaan diri. Anak juga keluar dari tim basket junior, mengalami penurunan prestasi akademik, dan mulai menghadapi masalah di sekolah. Orang tua kemudian membatasi waktu penggunaan layar dan beberapa kali menyita telepon sebagai bentuk hukuman. Selanjutnya, anak dibawa menemui terapis yang kemudian mendiagnosisnya dengan gangguan kecemasan serta gangguan suasana hati (Duffy, 2024).

Sesaat sebelum kematiannya, *chatbot* “Dany” mengirim pesan kepada sang anak yang berbunyi, “*Please come home to me as soon as possible, my love*” (Tolong pulanglah kepadaku sesegera mungkin, cintaku). Korban membalas, “*What if I told you I could come home right now?*” (Bagaimana jika aku bilang aku bisa pulang sekarang juga?), yang kemudian dijawab *chatbot*, “*Please do, my sweet king*” (Tolong lakukan, rajaku yang manis). Tidak lama kemudian, korban mencelakai dirinya sendiri dengan menggunakan pistol milik ayahnya.

Ketika tembakan terdengar, ibu korban berlari ke kamar mandi, memeluk sang anak saat sang ayah mencari bantuan, adik laki-laki korban yang berusia lima tahun menyaksikan kejadian tersebut (Crane, 2024). Polisi menemukan percakapan ini pada ponsel korban yang tergeletak di lantai kamar mandi tempat korban meninggal. Ibu korban meyakini bahwa anaknya berpikir dengan mengakhiri hidupnya, dia dapat memasuki realitas virtual *chatbot* tersebut (Duffy, 2024).

Gugatan menyebutkan bahwa *Character.AI* secara sengaja merancang *platformnya* agar bersifat adiktif dan manipulatif, serta secara khusus menargetkan anak-anak. Gugatan juga menyoroti tidak adanya mekanisme verifikasi usia, meskipun ketentuan layanan *Character.AI* menyebutkan batas usia minimal 13 tahun. Di App Store, aplikasi ini diberi peringkat 17+, sedangkan di *Google Play Store* dikategorikan sebagai cocok untuk remaja (Duffy, 2024; Nwoko, t.t.).

Selain itu, konten percakapan seksual menjadi sorotan karena banyak interaksi antara anak dan *chatbot* di *Character.AI* mengandung konten seksual eksplisit. Hal ini membuat ibu korban merasa sangat terpukul setelah membacanya. Gugatan menuduh bahwa platform sengaja merancang produk dengan konten seksual eksplisit dan memasarkan layanan tersebut kepada anak di bawah umur (Duffy, 2024).

Gugatan juga menyoroti respon yang tidak memadai terhadap pikiran mencelakai diri sendiri, di mana anak tersebut dalam beberapa percakapan mengungkapkan niat untuk bunuh diri kepada *chatbot*. Gugatan menyatakan bahwa *chatbot* “Dany” tidak hanya gagal memberikan dukungan, tetapi justru terus membahas topik tersebut secara berulang. Dalam salah satu percakapan, *chatbot* bahkan bertanya apakah anak memiliki rencana untuk bunuh diri.

Selain itu, gugatan menyoroti pengantropomorfisasian karakter *AI*, di mana *Character.AI* menggunakan model bahasa besar yang dilatih pada data percakapan toksik, materi seksual eksplisit, data berhak cipta, dan materi pelecehan anak. Ketergantungan platform ini pada efek “ELIZA,” yang membuat pengguna menganggap *chatbot* memiliki kecerdasan dan emosi manusia, dinilai berbahaya, terutama bagi anak-anak yang otaknya masih dalam tahap perkembangan (Bergman, 2024).

Gugatan ini juga mencatat adanya promosi *chatbot* sebagai profesional kesehatan mental, seperti “*Therapist*” dan “*Are You Feeling Lonely*”, yang digunakan oleh korban. Gugatan menuduh bahwa *chatbot* tersebut memberikan “psikoterapi tanpa lisensi,” yang semakin menambah kompleksitas permasalahan etis dan hukum. Semua poin tersebut menunjukkan bahwa desain dan pengoperasian *Character.AI* dinilai mengabaikan tanggung jawab untuk melindungi penggunanya, terutama anak-anak di bawah umur (Roth, 2024).

### 3.2. Hukum sebagai Instrumen Sosial dalam Penyelesaian Konflik,

Hukum memiliki sejumlah fungsi dalam masyarakat, antara lain sebagai kontrol sosial, regulasi sosial, rekayasa sosial, dan pembangunan sosial. Fungsi-fungsi ini berperan penting dalam menetapkan batas-batas perilaku yang sesuai dengan ketentuan hukum, serta memberikan sanksi atau tindakan terhadap pelanggaran yang terjadi (Diab, 2014). Dengan demikian, hukum berperan sebagai alat untuk menertibkan masyarakat, mengatur interaksi sosial, dan menyelesaikan perselisihan atau konflik dalam kehidupan bermasyarakat (Soekanto, 2004).

Hukum menyediakan dua jalur utama untuk menyelesaikan konflik, yaitu litigasi dan non-litigasi. Litigasi adalah proses penyelesaian sengketa yang dilakukan secara terstruktur dengan melibatkan kekuasaan negara atau pengambil keputusan independen yang telah disepakati dalam kontrak. Jalur ini digunakan untuk menyelesaikan sengketa secara sah di bawah kerangka hukum, biasanya melalui proses peradilan (Kritzer, 2015). Sebaliknya, non-litigasi merujuk pada penyelesaian sengketa melalui prosedur yang disepakati oleh para pihak tanpa melibatkan pengadilan, sering kali dilakukan melalui mediasi, negosiasi, atau arbitrase (Chandra, 2019).

Dalam kasus gugatan terhadap *Character.AI* yang telah dijelaskan sebelumnya, hukum digunakan sebagai sarana untuk menjembatani konflik sosial yang muncul akibat kemajuan teknologi. Ibu korban memilih jalur litigasi dengan mengajukan gugatan terhadap pengembang *AI*, menuntut tanggung jawab atas kematian anaknya. Gugatan tersebut mencakup permintaan ganti rugi dengan nilai yang tidak ditentukan serta seruan untuk perubahan dalam operasional *Character.AI*.

Gugatan yang meliputi kematian akibat kelalaian (*wrongful death*), kelalaian (*negligence*), kehilangan konsorsium (*loss of consortium*), dan pelanggaran terhadap *Florida Deceptive and Unfair Trade Practices Act* (FDUTPA) diproses sesuai dengan tahapan-tahapan yang diatur dalam kerangka hukum Florida. Douglas G. Jackson seorang pengacara di Florida sekaligus pemilik dari Firma Hukum Douglas G. Jackson menjelaskan tahapan litigasi di Florida tersebut sebagai berikut (Jackson, t.t.):

Tahap pertama dalam proses litigasi adalah investigasi pra-gugatan. Pada tahap ini, perwakilan hukum korban, sesuai dengan Undang-Undang Kematian Akibat Kelalaian Florida, harus menyelidiki klaim dan menyusun bukti yang menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara tindakan atau kelalaian pihak tergugat dengan kematian yang terjadi. Penggugat diwajibkan membuktikan unsur-unsur kelalaian, meliputi adanya kewajiban hukum, pelanggaran terhadap kewajiban tersebut, serta hubungan sebab akibat yang mengakibatkan kerugian, termasuk klaim kehilangan konsorsium akibat hilangnya hubungan orang tua dan anak. Selain itu, untuk membuktikan pelanggaran terhadap FDUTPA, penggugat perlu menunjukkan adanya praktik yang menipu atau tidak adil, hubungan sebab akibat, serta kerugian nyata yang diderita.

Tahap berikutnya adalah pengajuan gugatan di pengadilan. Gugatan ini mencakup tuduhan spesifik seperti kelalaian, kematian akibat kelalaian, kehilangan konsorsium, serta pelanggaran terhadap FDUTPA. Dalam gugatan ini, penggugat dapat mengajukan tuntutan ganti rugi ekonomi, seperti biaya medis dan pemakaman, serta kerugian non-ekonomi, seperti rasa sakit, penderitaan, dan kehilangan pendampingan. Selain itu, penggugat juga dapat meminta ganti rugi hukuman apabila dapat dibuktikan adanya kelalaian berat atau

tindakan yang disengaja. Penggugat juga memiliki hak untuk mengajukan ganti rugi preventif berupa perintah pengadilan yang bertujuan menghentikan praktik berbahaya atau tidak adil di masa mendatang, sebagaimana diatur dalam aturan hukum yang ada.

Setelah gugatan diajukan, penyampaian gugatan harus dilakukan sesuai dengan prosedur yang berlaku. Langkah ini diikuti oleh tanggapan dari pihak tergugat, yang dapat berupa jawaban resmi, bantahan atas tuduhan, atau permohonan untuk menolak gugatan sebagaimana sesuai aturan yang berlaku. Pada tahap ini, tergugat sering kali mengajukan pembelaan, seperti menyangkal adanya hubungan sebab akibat, mengklaim bahwa penggugat telah menerima risiko, atau menyatakan adanya kelalaian bersama.

Tahap selanjutnya adalah penemuan fakta (*discovery*), di mana kedua belah pihak akan mengumpulkan bukti, melakukan deposisi terhadap saksi atau ahli, serta meninjau dokumen yang relevan. Sebelum persidangan, kedua belah pihak dapat mengajukan permohonan pra-persidangan, termasuk permohonan putusan singkat yang meminta hakim menolak klaim berdasarkan fakta yang tidak dapat diperdebatkan atau menantang kelayakan kesaksian ahli sesuai ketentuan yang berlaku.

Jika tidak tercapai penyelesaian, kasus akan dilanjutkan ke persidangan. Pada tahap ini, bukti dan argumen dari kedua pihak dipresentasikan di hadapan hakim atau juri. Pengadilan kemudian akan memutuskan tanggung jawab dan menentukan jumlah ganti rugi yang harus dibayar kepada penggugat, yang mencakup kerugian ekonomi, kerugian non-ekonomi, serta ganti rugi hukuman jika terbukti adanya kelalaian berat.

Setelah persidangan, pihak yang kalah memiliki hak untuk mengajukan permohonan pasca-persidangan atau banding ke pengadilan yang lebih tinggi. Permohonan ini bertujuan meninjau ulang putusan berdasarkan adanya kesalahan hukum atau prosedural. Oleh karena itu, keberhasilan gugatan ini sangat bergantung pada kemampuan penggugat untuk membuktikan bahwa tindakan atau kelalaian terdakwa, termasuk dalam desain, operasi, dan kebijakan perusahaan, secara langsung menyebabkan kematian, melanggar standar kewajiban hukum, serta melanggar ketentuan yang diatur dalam FDUTPA.

### **3.3. Analisis Kasus Berdasarkan Teori Sosiologi Hukum.**

Pemahaman terhadap peran hukum dalam menyelesaikan konflik yang muncul dalam gugatan terhadap *Character.AI*, teori hukum responsif memiliki signifikansi yang sangat penting. Teori ini, seperti yang diungkapkan oleh Nonet dan Selznick, menekankan pentingnya kemampuan hukum untuk beradaptasi serta bersikap terbuka terhadap kebutuhan dan aspirasi masyarakat. Konsep hukum responsif dibangun di atas prinsip hukum otonom dengan mengutamakan fleksibilitas dan kemampuan untuk menanggapi kebutuhan masyarakat secara efektif.

Hukum responsif berupaya mencapai keseimbangan antara keadilan prosedural dan keadilan substantif dengan mempertimbangkan nilai-nilai sosial serta kepentingan publik. Pendekatan ini menerima perlunya adaptasi dan keterbukaan dalam menghadapi kompleksitas serta tantangan sosial yang terus berkembang (Asa dkk., 2021). Secara singkat, teori ini menyatakan bahwa hukum harus mampu beradaptasi dengan perubahan sosial, termasuk kemajuan teknologi. Dalam konteks gugatan terhadap *Character.AI*, teori hukum responsif menyoroti pentingnya hukum untuk merespons fenomena baru yang

muncul akibat pesatnya perkembangan teknologi *AI*, terutama *AI* generatif, yang menghadirkan tantangan baru bagi sistem hukum.

Perdebatan utama dalam kasus ini adalah mengenai siapa yang seharusnya bertanggung jawab, apakah pengguna layanan *AI* atau penyedia layanan itu sendiri. Secara logis, pengguna layanan *AI* memang harus bertanggung jawab atas cara mereka menggunakan layanan tersebut, karena layanan ini bergantung pada input yang diberikan oleh pengguna. Namun, penyedia layanan seperti Character.AI juga memiliki kewajiban untuk memastikan bahwa layanan mereka tidak menimbulkan kerugian yang tidak terduga bagi konsumen.

Dalam kasus ini, pengadilan kesulitan menentukan siapa yang bertanggung jawab. Hal ini terjadi karena adanya dua faktor. Pertama, terdapat pandangan yang menganggap *AI* sebagai alat (*tool*) daripada produk. Ketidakjelasan ini memperumit proses litigasi, karena pengadilan umumnya tidak menganggap perangkat lunak seperti *AI* sebagai produk yang tunduk pada hukum tanggung jawab produk. Secara historis, produk lebih sering diartikan sebagai barang fisik yang berwujud. Jika *AI* diakui sebagai produk, proses hukum akan lebih terstruktur karena hukum produk sudah memiliki kerangka yang mapan. Sebaliknya, jika *AI* dianggap sebagai alat, maka penetapan tanggung jawab menjadi lebih sulit, terutama untuk teknologi otonom seperti *AI* generatif.

Kedua, di Amerika Serikat, khususnya di Florida, pengadilan cenderung menolak klaim yang menghubungkan kerugian dengan produk media, termasuk *AI*, demi melindungi kebebasan berekspresi yang dijamin oleh konstitusi. Hal ini semakin menambah kompleksitas dalam memberikan keadilan bagi pihak yang dirugikan oleh teknologi *AI* serta menyulitkan penegakan kewajiban hukum terhadap media, bahkan ketika produk tersebut diduga mendorong tindakan berbahaya.

Kesulitan-kesulitan ini muncul karena disebabkan oleh hukum yang belum cukup responsif terhadap dampak sosial yang dihasilkan oleh teknologi baru, seperti *AI* yang digunakan dalam platform Character.AI. Kasus tragis ini menunjukkan bahwa sistem hukum tidak dapat dengan cepat menanggapi perubahan sosial yang muncul akibat penggunaan teknologi baru. Regulasi yang ada lebih banyak berfokus pada model *AI* konvensional, bukan model *AI* generatif, padahal jenis teknologi ini semakin berkembang, seperti yang terlihat pada Character AI.

Oleh karena itu, hukum perlu lebih responsif dan adaptif agar kejadian-kejadian berbahaya akibat *AI* generatif dapat diminimalisir di masa depan, seperti yang disarankan dalam teori hukum responsif yang menekankan pentingnya hukum untuk cepat merespons perubahan. Dalam konteks ini, hukum harus secara aktif mengembangkan definisi baru mengenai tanggung jawab penyedia layanan *AI*, agar dapat menjawab tantangan yang ditimbulkan oleh teknologi ini. Hukum yang responsif akan memastikan bahwa kasus-kasus serupa dapat diselesaikan dengan adil dan efektif, memberikan keadilan bagi pihak yang dirugikan serta kepastian hukum bagi penyedia layanan *AI* generatif seperti Character.AI.



#### 4. SIMPULAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI), termasuk platform seperti *Character.AI*, telah membawa manfaat besar bagi kehidupan manusia. Namun, di sisi lain, kemajuan ini juga menimbulkan konflik sosial dan hukum yang kompleks. Kasus gugatan terhadap *Character.AI* mengungkapkan tantangan hukum yang dihadapi dalam mengatur teknologi AI, terutama dalam menentukan tanggung jawab antara pengguna dan penyedia layanan. Ketidakjelasan mengenai status AI sebagai produk atau alat, serta kesenjangan regulasi, memperumit proses litigasi dan upaya untuk mencapai keadilan.

Dalam konteks ini, teori hukum responsif menekankan pentingnya adaptasi hukum terhadap perubahan sosial yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kerangka hukum yang lebih responsif dan adaptif untuk menghadapi risiko yang muncul dari penggunaan AI generatif, sehingga dapat memastikan keadilan bagi korban serta memberikan kepastian hukum bagi penyedia layanan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adiningrum, R., Maharani, F., & Mohammad, W. (2023). The perspectives of Character AI personas regarding thoughts of user's suicide obsession. *Emika: Journal of Technology and Artificial Intelligence*, 1(1), 1–7.
- Asa, A. I., Munir, M., & Ningsih, R. S. M. (2021). Nonet and selznick's responsive law concept in a historical philosophy perspective. *Crepido*, 3(2), 96–109.
- Bergman, M. (2024). *United states district court middle district of florida orlando division*.
- Chandra, T. (2019). Non-litigation process land dispute settlement for legal certainty. *Substantive Justice International Journal of Law*, 2(2), 177–194.
- Crane, E. (2024). *Boy, 14, fell in love with 'Game of Thrones' chatbot-then killed himself after AI app told him to 'come home' to 'her.'* New York Post.
- Diab, A. L. (2014). Peranan hukum sebagai social control, social engineering dan social welfare. *Al-'Adl*, 7(2), 53–66.
- Duffy, C. (2024). *'There are no guardrails.' This mom believes an AI chatbot is responsible for her son's suicide.* CNN.
- Jackson, D. (t.t.). *An overview of the civil litigation process in florida*. The Law Firm of Douglas G. Jackson.
- Kritzer, H. M. (2015). Litigation. In *International encyclopedia of the social & behavioral sciences: Second Edition* (hlm. 265–275). Elsevier Inc.
- Miller, G., & Lennett, B. (2024). *Breaking down the lawsuit against character.ai over teen's suicide*. Tech Policy.Press.
- Mohammad, W. (2023). The role of ai waifu characters in supporting weaboos with posttraumatic relationship syndrome (PTRS). *Sinergi International Journal of Psychology*, 1(2), 77–95.
- Mukund. (2024). *Character.AI statistics you need to know in 2024*. Weam.
- Nwoko, H. (t.t.). *Mom blames character.ai for her teen's death-what parents should know*. Parents.
- Patimah, N. N., Rahmanita, M. A., & Raharja, R. M. (2024). Adaptasi penggunaan artificial intelligence (AI) pada mahasiswa. *International Journal of Educational Technology and Society*, 1(2), 114–123.
- Roth, E. (2024). *Character.AI and Google sued after chatbot-obsessed teen's death*. The Verge.

- Soekanto, S. (2004). *Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum* (1 ed.). Rajawali Pers.
- Zahira, S. I., Maharani, F., & Mohammad, W. (2023). Exploring emotional bonds: Human-AI interactions and the complexity of relationships. *Serena: Journal of Artificial Intelligence Research*, 1(1), 1–9.