

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet merupakan wadah yang memudahkan manusia untuk mencari informasi, berinteraksi, batas dan waktu menjadi hilang dengan adanya internet. Dalam perkembangan jaringan internet saat ini 4.0 maraknya *Artificial Intelligence* adalah kemampuan komputer tingkat tinggi buatan manusia yang dirancang untuk menyelesaikan kegiatan yang diperintah.² Cara kerja *Artificial Intelligence* adalah dengan mengumpulkan basis data dari kumpulan informasi yang kemudian diolah sesuai dengan pola yang ditetapkan. Kemampuan *Artificial Intelligence* diterapkan mengikuti karakteristik intelektual manusia, seperti proses penalaran, menemukan jawaban, hingga menciptakan sesuatu.³

Namun, dengan perkembangan yang begitu pesat, tentunya muncul kekhawatiran serta potensi negatif yang turut naik ke permukaan. Tindak pidana dalam bentuk media maya atau dunia virtual disebut *cyber crime*, *Cyber crime* adalah tindak pidana dalam dunia maya atau dunia virtual yang merupakan tindak pidana yang timbul akibat dari revolusi teknologi informasi. *Cyber crime* memiliki berbagai jenis tindak pidana, antara lain: *hacking* dan *cracking* (memasuki komputer atau sistem elektronik tanpa izin), *carding* (mencuri nomor kartu kredit milik orang lain), *phising* (penipuan website yang

² Shannon, Penerapan Hukum Positif Indonesia Terhadap Kasus Kejahatan Dunia Maya Deepfake, *Jurnal Hukum*, Vol. 1 No. 10, 2023, hal. 51

³ *Ibid.*

namanya hampir sama dengan aslinya), defacing (mengalihkan website asli ke website lain), *spamming* (pengiriman informasi atau berita secara berulang-ulang), *malware* (program atau software jahat yang menyusup ke dalam komputer atau sistem komputer).

Pemanfaatan kekuatan teknologi *Artificial Intelligence* bisa dibilang salah satu item agenda penting diiringi berkembangnya revolusi Industri 4.0 dimana kunci dari revolusi tersebut terletak pada Big Data dan *Artificial Intelligence*, *Artificial Intelligence* dalam banyak organisasi bisnis di seluruh dunia digunakan untuk mengontrol data perusahaan. Namun disisi lain peretas juga mengeksplorasi teknologi ini untuk membuat malware yang ditenagai *Artificial Intelligence* yang dapat menyebarkan aplikasi berbahaya yang tidak bisa dilacak dalam muatan data yang tidak berbahaya. Malware berteknologi *Artificial Intelligence* dapat dilatih untuk menunggu hingga terjadi tindakan spesifik yang memicu muatan bermusuhan.

Salah satu bentuk penyalahgunaan *Artificial Intelligence* dalam desain yang paling menonjol adalah penggunaan *deepfakes*. Teknologi *deepfakes* memungkinkan manipulasi visual dan audio yang sangat realistis, sehingga sulit dibedakan antara yang asli dan yang palsu. Dalam konteks desain, *deepfakes* dapat digunakan untuk memalsukan karya desain, yaitu dengan mengklaim karya desain orang lain sebagai hasil karya sendiri. Hal ini tidak hanya merugikan desainer asli tetapi juga mengaburkan garis antara orisinalitas dan plagiarisme. Selain itu, *deepfakes* dapat digunakan untuk membuat konten yang menyesatkan dengan memanipulasi visual untuk menyebarkan informasi yang salah atau propaganda. Ini dapat memiliki dampak yang luas, mulai dari menyesatkan opini publik hingga memicu konflik sosial. Penggunaan *deepfakes* dalam desain juga melanggar hak cipta, karena karya desain yang

dilindungi hak cipta dapat digunakan tanpa izin pemiliknya. *Deepfakes* melanggar privasi dengan menggunakan wajah atau identitas orang lain tanpa izin untuk tujuan komersial atau merugikan. Ini tidak hanya melanggar hak privasi individu tetapi juga dapat menyebabkan kerugian emosional dan reputasional yang signifikan bagi mereka yang menjadi korban.

Penyalahgunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam bidang desain merupakan fenomena yang semakin meresahkan dalam era digital saat ini. Teknologi *Artificial Intelligence*, yang awalnya dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi dan kreativitas, kini sering disalahgunakan untuk tujuan yang tidak etis, seperti plagiarisme desain, pencurian hak cipta, hingga manipulasi visual yang menyesatkan. Dari perspektif hukum positif, penyalahgunaan ini menimbulkan tantangan baru dalam penegakan hukum, mengingat regulasi yang ada belum sepenuhnya mampu mengantisipasi perkembangan teknologi yang begitu cepat. Di sisi lain, dari sudut pandang fiqh siyasah, yang merupakan cabang hukum Islam yang mengatur kebijakan publik dan pemerintahan, penyalahgunaan *Artificial Intelligence* dalam desain juga dipandang sebagai pelanggaran terhadap prinsip keadilan dan etika.

Fiqh siyasah menekankan pentingnya menjaga hak-hak individu dan masyarakat, serta menentang segala bentuk penipuan dan eksploitasi. Dengan demikian, diperlukan pendekatan yang komprehensif dan integratif antara hukum positif dan fiqh siyasah untuk mengatasi masalah ini, guna memastikan penggunaan *Artificial Intelligence* yang bertanggung jawab dan bermanfaat bagi semua pihak.

Implementasi hukum pidana terhadap perbuatan penerapan penyimpangan *Artificial Intelligence* dalam kejahatan malware merupakan langkah yang signifikan dalam

upaya penegakan hukum di era digital. Perbuatan ini melibatkan penggunaan teknologi kecerdasan buatan untuk menciptakan atau menyebarkan malware yang merusak sistem komputer atau mencuri data pribadi pengguna. Dalam penyalahgunaan *Artificial Intelligence*, desain yang dihasilkan oleh teknologi ini dapat mencakup manipulasi visual atau grafis yang menyesatkan, penciptaan identitas palsu, serta penyebaran informasi yang tidak akurat. Penggunaan *Artificial Intelligence* untuk menciptakan desain yang menipu atau merugikan individu dapat dianggap sebagai pelanggaran terhadap hak privasi dan data pribadi. Oleh karena itu, regulasi ini menekankan pentingnya pengawasan ketat dan tanggung jawab etis dalam pengembangan dan penerapan teknologi *Artificial Intelligence*, agar inovasi tetap selaras dengan prinsip-prinsip perlindungan data pribadi dan tidak merugikan masyarakat.

Dalam hal ini, penerapan hukum pidana telah mencakup pengenaan hukuman penjara dan denda bagi pelaku, serta langkah-langkah untuk melindungi korban dan memperbaiki kerusakan yang ditimbulkan. Hal ini menunjukkan bahwa peraturan yang ada telah memperhitungkan perkembangan teknologi dan ancaman yang muncul darinya, sehingga dapat memberikan perlindungan hukum yang memadai bagi masyarakat. Dengan demikian, implementasi hukum pidana terhadap kejahatan malware yang menggunakan *Artificial Intelligence* telah sesuai dengan peraturan yang berlaku, mencerminkan adaptasi hukum terhadap dinamika teknologi modern.

Apabila seorang seniman memerlukan waktu 3-7 hari untuk merancang konsep awal, *Artificial Intelligence* generator dapat bekerja dalam waktu kurang dari satu menit. Ancaman dan kekhawatiran yang dirasakan akan kehadiran teknologi *Artificial Intelligence* tidak dapat dianggap remeh. Para pekerja industri

juga harus memiliki keinginan yang besar dan tekad yang kuat dalam menciptakan pasarnya sendiri agar tetap dapat menjadi pilihan utama para pecinta seni ilustrasi. Namun, ilustrator ini juga tidak bisa menganggap sepenuhnya teknologi tersebut tidak dibutuhkan oleh para ilustrator. Teknologi *Artificial Intelligence* ini dapat menjadi alat yang digunakan dalam mempermudah ilustrator dalam menyalurkan ide sebagai referensi dalam berkarya. Karena, daya pikir manusia terbatas oleh waktu yang memerlukan istirahat.

Dengan adanya alat teknologi *Artificial Intelligence* ini dapat membantu ilustrator menciptakan karya dengan berbagai referensi yang kemudian diolah kembali oleh ilustrator secara profesional. Personalitas atau kepribadian ini mengacu pada fakta bahwa agar diakui sebagai suatu ciptaan, maka penciptanya harus mampu memiliki personalitas, dimana hal ini hanya dapat dimiliki oleh manusia. Berangkat dari definisi tersebut, karya yang diciptakan oleh *Artificial Intelligence* tidak memenuhi konsep orisinalitas karena selain tidak dibuat oleh manusia, karya *Artificial Intelligence* adalah kombinasi dari karya-karya terdahulu yang dimodifikasi oleh mesin sehingga karya tersebut tidak mencerminkan ciri khas serta pribadi dari penciptanya.

Penggunaan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam berbagai bidang telah membawa dampak signifikan, termasuk dalam bidang desain. Namun, penyalahgunaan *Artificial Intelligence* dalam desain menimbulkan kekhawatiran yang mendalam dari perspektif hukum positif dan fiqih siyasah. Dari sudut pandang hukum positif, penyalahgunaan *Artificial Intelligence* dalam desain dapat melibatkan berbagai bentuk pelanggaran, seperti pelanggaran hak cipta, plagiarisme, serta penyebaran informasi yang menyesatkan atau manipulatif. Ini memerlukan regulasi yang ketat untuk memastikan bahwa teknologi *Artificial*

Intelligence digunakan secara etis dan bertanggung jawab. Sementara itu, dari perspektif fiqih siyasah, yang mengacu pada hukum Islam terkait tata kelola pemerintahan dan masyarakat, penyalahgunaan *Artificial Intelligence* dalam desain dapat dianggap sebagai tindakan yang tidak adil dan merugikan umat. Fiqih siyasah menekankan pentingnya keadilan, transparansi, dan perlindungan terhadap hak-hak individu dalam masyarakat.

Adanya penyalahgunaan yang semakin luas dari platform-platform *Artificial Intelligence* mengindikasikan perlunya langkah-langkah pengaturan yang efektif untuk menjaga keamanan, privasi, dan keadilan dalam penggunaan teknologi *Artificial Intelligence*. Dengan demikian, pembentukan regulasi yang sesuai dianggap perlu untuk mengatur industri *Artificial Intelligence* secara efektif dan menghindari potensi dampak negatif yang mungkin timbul dan namun terkadang dengan munculnya teknologi *Artificial Intelligence* di masyarakat justru menggunakan yang dulunya Ketika membuat sebuah animasi harus melalui proses atau tahapan yang rumit dengan adanya *Artificial Intelligence* ini semakin mudah namun terkadang juga di pergunakan dengan hal yang buruk semisal membuat animasi orang sementara *Artificial Intelligence* menawarkan banyak manfaat, adalah penting untuk mengenali dan mengatasi dampak negatifnya.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan holistik yang menggabungkan prinsip-prinsip hukum positif dan fiqih siyasah untuk mengatur dan mengawasi penggunaan *Artificial Intelligence* dalam desain, guna mencegah penyalahgunaan yang dapat merugikan masyarakat secara luas. Dari latar belakang tersebut maka, peneliti akan menganalisis mengenai “Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain Ditinjau Dari Hukum Positif Dan Fiqih Siyasah”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah adalah pertanyaan yang ditimbulkan dan akan dijawab berdasarkan data-data dalam sebuah penelitian. Maka dari itu, rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain di Indonesia?
2. Bagaimana Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain Ditinjau Dari Hukum Positif Dan Fiqih Siyasah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang, pokok permasalahan dan judul penelitian maka dapat dirumuskan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain di Indonesia.
2. Untuk menganalisis penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqh siyasah.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai diharapkan penelitian ini mempunyai kegunaan. Adapun kegunaan penelitian dapat dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan hasil yang dicapai dapat digunakan untuk menambah wawasan ilmiah yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian berikutnya, guna membangun konsep atau teori-teori baru lebih baik. Peneliti juga berharap agar informasi tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran dan pengetahuan, serta dapat menjadi acuan dan referensi bagi

penelitian selanjutnya yang terkait dengan Penyalahgunaan *Artificial Intelligen* Berupa Desain Ditinjau Dari Hukum Positif Dan Fiqih Siyasah.

2. Aspek Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan pertimbangan sekaligus menambah pengetahuan tentang Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain Ditinjau Dari Hukum Positif Dan Fiqih Siyasah. Penelitian ini juga dapat mengasah kreativitas peneliti dalam kaitannya dengan pengembangan penelitian selanjutnya, dan hasil penelitiannya dapat memberikan kendali untuk mencegah peneliti melakukan kesalahan dalam mengambil keputusan.

b. Bagi Instansi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pada instansi pemerintahan bahwa dapat memberikan pemahaman mendalam tentang dampak dan efektivitas *Artificial Intelligence*. Pemanfaatan *Artificial Intelligence* juga dapat disalahgunakan berupa desain. Dengan dapat melihat dampak penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqih siyasah maka, dapat meminimalisir adanya kejadian yang tidak diinginkan oleh pemerintahan.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan dalam bermuamalah. Peneliti juga ingin memberikan ilmu kepada mereka yang memiliki masalah yang sama atau yang ingin belajar lebih banyak tentang Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain Ditinjau Dari Hukum Positif Dan Fiqih Siyasah.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Penyalahgunaan *Artificial Intelligence*

Penyalahgunaan teknologi *Artificial Intelligence* merujuk pada penggunaan *Artificial Intelligence* secara tidak etis atau melanggar hukum yang dapat merugikan individu, kelompok, atau masyarakat luas. Contoh penyalahgunaan ini termasuk manipulasi data pribadi, penyebaran informasi palsu atau *deepfakes*, diskriminasi berbasis algoritma, hingga pengawasan massal yang melanggar privasi. Selain itu, *Artificial Intelligence* dapat disalahgunakan untuk kegiatan ilegal seperti peretasan otomatis, pencurian identitas, atau penyebaran malware. Dampak negatif dari penyalahgunaan *Artificial Intelligence* tidak hanya mempengaruhi keamanan dan privasi, tetapi juga bisa memperlebar kesenjangan sosial dan ekonomi, serta mengganggu kepercayaan publik terhadap teknologi *Artificial Intelligence*.⁴

b. *Artificial Intelligence*

Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan merujuk pada kemampuan komputer atau sistem komputer untuk melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Ini melibatkan pengembangan algoritma dan model komputasional yang memungkinkan mesin untuk meniru beberapa aspek dari kecerdasan manusia, seperti pemahaman bahasa alami, pengenalan pola, pembelajaran, dan pengambilan

⁴ Dikutip dari

<https://sulselprov.go.id/welcome/post/perkembangan-teknologi-ancaman-atau-peluang-pada-tanggal-20-Desember-2023>

keputusan.

c. Desain

Desain adalah rencana atau gambar yang dibuat sebelum membuat suatu objek, sistem, komponen, atau struktur. Desain juga dapat diartikan sebagai proses perencanaan, pembuatan, dan penyusunan elemen-elemen untuk menciptakan sesuatu yang fungsional, estetik, dan komunikatif. Kata "desain" berasal dari bahasa Inggris, yaitu *design* yang berarti rancangan atau rencana. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan sebagai kata benda maupun kata kerja. Desain memiliki peran besar dalam meningkatkan kualitas hidup dan membuat dunia di sekitar kita menjadi lebih indah, fungsional, dan komunikatif. Beberapa jenis desain, di antaranya seperti desain industri, desain grafis.⁵

d. Fiqih Siyasah

Fiqih siyasah adalah konsep yang merujuk pada ilmu fiqh yang berkaitan dengan urusan politik dan pemerintahan dalam Islam. Fiqih siyasah membahas aturan-aturan hukum Islam yang berkaitan dengan pemerintahan, kebijakan publik, dan tata negara. Istilah "fiqih siyasah" dapat diartikan sebagai "hukum politik" atau "fiqh pemerintahan." Fiqih siyasah membantu dalam membentuk kerangka hukum dan etika untuk pemerintahan Islam. Perkembangan pemikiran di bidang ini dapat bervariasi antara berbagai tradisi pemikiran Islam dan periode waktu. Pemikiran ini penting untuk memahami bagaimana ajaran Islam dapat diaplikasikan

⁵ Bambang Irawan, Priscilla Tamarra, *Dasar-Dasar Desain*, (Bogor: Griya Kreasi, 2023), hal. 17

dalam konteks pemerintahan dan politik.⁶

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual diatas maka secara yang operasional yang dimaksud dapat sekaligus menambah ilmu pengetahuan tentang “*Penyalahgunaan Artificial Intelligence Berupa Desain Dalam Perspektif Dari Hukum Positif dan fiqh siyasah*.”

F. Kajian Teori

1. Hak Cipta

Hak cipta berasal dari dua kata yaitu hak dan cipta. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata hak memiliki arti suatu kewenangan yang diberikan kepada pihak tertentu yang sifatnya bebas untuk digunakan atau tidak.⁷ Sedangkan kata cipta atau ciptaan tertuju pada hasil karya manusia dengan menggunakan akal pikiran, perasaan, pengetahuan, imajinasi dan pengalaman.⁸ Sehingga dapat diartikan bahwa hak cipta berkaitan erat dengan intelektual manusia. Hak Cipta adalah hak eksklusif atau yang hanya dimiliki si pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil karya atau hasil olah gagasan atau informasi tertentu. Pada dasarnya, hak cipta merupakan hak untuk menyalin suatu ciptaan atau hak untuk menikmati suatu karya.

Hak cipta juga sekaligus memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi pemanfaatan, dan mencegah pemanfaatan secara tidak sah atas suatu ciptaan. Mengingat

⁶ Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasah, Konstektualisasi Doktrin Politik Islam*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 70

⁷ Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2017), hal. 289

⁸ *Ibid.*, hal. 212

hak eksklusif itu mengandung nilai ekonomis yang tidak semua orang bisa membayarnya, maka untuk adilnya hak eksklusif dalam hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas. Pengertian hak cipta juga terdapat pada Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang menyebutkan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.⁹

Terdapat dua persyaratan pokok untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, yaitu unsur keaslian dan kreatifitas dari suatu karya cipta. Bahwa suatu karya cipta adalah hasil dari kreatifitas penciptanya itu sendiri dan bukan tiruan serta tidak harus baru atau unik. Namun, harus menunjukkan keaslian sebagai suatu ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitasnya yang bersifat pribadi. Pada Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta telah memberikan beberapa kriteria mengenai hasil ciptaan yang diberikan perlindungan oleh Hak Cipta sebagai berikut:¹⁰

- a. Dalam Undang-Undang ini ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup:
 - 1) Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain.
 - 2) Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu.

⁹ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Pasal 1 Ayat (1)

¹⁰ *Ibid.*, Pasal 40

- 3) Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.
 - 4) Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks.
 - 5) Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim.
 - 6) Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, kolase.
 - 7) Karya seni terapan.
 - 8) Karya arsitektur.
 - 9) Peta.
 - 10) Karya seni batik atau seni motif lain.
 - 11) Karya fotografi.
 - 12) Potret.
 - 13) Karya sinematografi.
 - 14) Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.
 - 15) Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional.
 - 16) Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya.
 - 17) Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli.
 - 18) Permainan video.
 - 19) Program Komputer.
- b. Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas ciptaan asli.
 - c. Perlindungan sebagaimana dimaksud dalam ayat 1 dan ayat 2, termasuk perlindungan terhadap ciptaan yang tidak atau belum dilakukan Pengumuman tetapi sudah

diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan Penggandaan Ciptaan tersebut.

2. Desain

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Kemudian, kata "desain" dapat digunakan sebagai kata benda maupun kata kerja. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan dan rekayasa yang berintegrasi dengan teknologi. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dalam hal ini dapat berupa proposal, gambar, model, maupun deskripsi. Jadi dapat dikatakan, desain merupakan sebuah konsep tentang sesuatu. Desain lahir dari penerjemahan kepentingan, keperluan, data maupun jawaban atas sebuah masalah dengan metode-metode yang dianggap komprehensif, baik itu riset, brainstorming, pemikiran maupun memodifikasi desain yang sudah ada sebelumnya. Seorang perancang atau orang yang mendesain sesuatu disebut desainer, namun desainer lebih lekat kaitannya dengan profesional yang bekerja dilingkup desain yang bekerja untuk merancang sesuatu yang menggabungkan atau bereksplorasi dalam hal estetika dan teknologi. Desainer menjadi kata depan untuk menspesifikasi bentuk pekerjaan apa yang secara profesional digarapnya, seperti desainer komunikasi visual, desainer interior, desainer grafis, dan sebagainya.¹¹

Maka, dapat di simpulkan bahwa desain adalah proses perencanaan dan pembuatan suatu produk atau sistem yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan atau memecahkan masalah tertentu dengan cara yang efisien dan estetis. Secara umum, desain mencakup berbagai disiplin

¹¹ Dikutip dari <https://www.gramedia.com/literasi/desain/>, diakses pada tanggal 25 Februari 2024 pukul 13.00 WIB

ilmu seperti desain grafis, desain produk, desain interior, dan desain arsitektur. Inti dari desain adalah kreativitas dan inovasi, yang memungkinkan seorang desainer untuk menggabungkan unsur-unsur seperti bentuk, warna, tekstur, dan ruang dalam suatu karya yang harmonis dan fungsional. Desain tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga memperhatikan faktor ergonomi, psikologi pengguna, dan keberlanjutan lingkungan. Melalui pendekatan sistematis dan iteratif, desain berperan penting dalam menciptakan solusi yang efektif dan menarik bagi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Hak Kekayaan Intelektual

Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) adalah seperangkat hak eksklusif yang diberikan oleh hukum kepada individu atau organisasi atas karya-karya ciptaan mereka yang dihasilkan dari pemikiran, kreativitas, dan inovasi.¹² Hak Kekayaan Intelektual mencakup berbagai bidang seperti hak cipta, paten, merek dagang, desain industri, dan rahasia dagang. Hak cipta melindungi karya sastra, seni, dan ilmu pengetahuan, sementara paten memberikan hak eksklusif untuk penemuan teknologi. Merek dagang melindungi simbol, nama, atau tanda yang membedakan produk atau jasa, dan desain industri melindungi aspek estetika produk. Rahasia dagang mencakup informasi bisnis yang tidak boleh diketahui oleh publik. Tujuan utama dari Hak Kekayaan Intelektual adalah untuk mendorong inovasi dan kreativitas dengan memberikan perlindungan hukum dan insentif ekonomi kepada para pencipta, sekaligus memberikan jaminan bagi masyarakat untuk dapat menikmati hasil karya

¹² Syafrinaldi, Fahmi dan M. Abdi Almaksur, *Hak Kekayaan Intelektual*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008), hal. 39

secara adil dan legal.

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual sangat penting bagi pembangunan yang sedang berlangsung di Indonesia. Hak Kekayaan Intelektual yang dilindungi di Indonesia meliputi berbagai aspek seperti Hak Cipta, Merek, Paten, Perlindungan Varietas Tanaman, Rahasia Dagang, Desain Industri, dan desain tata letak sirkuit terpadu. Berbeda dengan hak milik kebendaan, Hak Kekayaan Intelektual bersifat tidak nyata sehingga tidak mudah hilang, tidak dapat disita, dan lebih langgeng. Hak Kekayaan Intelektual juga memiliki aspek Hak Moral di mana pencipta atau penemu tetap memiliki keterkaitan dengan hasil ciptaan atau temuannya, meskipun hak tersebut telah dialihkan kepada pihak lain. Selain itu, Hak Kekayaan Intelektual juga mengenal adanya hak ekonomi yang memungkinkan para pencipta, penemu, dan masyarakat untuk mengambil manfaat ekonomis dari suatu karya atau temuan.

Dengan adanya perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, inovasi dan kreativitas dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi signifikan bagi pertumbuhan ekonomi dan pembangunan nasional di Indonesia. Perlindungan yang kuat terhadap Hak Kekayaan Intelektual juga mendorong iklim investasi yang lebih baik karena para investor merasa aman bahwa hasil inovasi mereka akan terlindungi dari pelanggaran hak. Hal ini pada gilirannya dapat meningkatkan daya saing Indonesia di kancah global.

4. *Artificial Intelligence*

Kecerdasan Buatan, atau yang sering dikenal dengan istilah *Artificial Intelligence*, merupakan salah satu inovasi teknologi yang paling revolusioner di abad ini. *Artificial Intelligence* adalah teknologi berbentuk mesin yang memiliki kemampuan untuk menirukan perilaku manusia. Mesin-

mesin ini dikembangkan berdasarkan pemahaman tentang cara berpikir manusia, yang memungkinkan mereka untuk melakukan prosedur-prosedur berpikir yang mirip dengan manusia.¹³ Misalnya, *Artificial Intelligence* dapat mengenali pola, membuat keputusan, dan memecahkan masalah dengan cara yang efisien dan akurat. Hal ini dicapai melalui algoritma yang kompleks dan data yang luas, yang memungkinkan *Artificial Intelligence* untuk belajar dan beradaptasi dengan informasi baru. Pengembangan *Artificial Intelligence* melibatkan berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu komputer, matematika, dan psikologi, untuk menciptakan sistem yang dapat belajar dari pengalaman, memahami bahasa alami, mengenali gambar, dan bahkan berinteraksi secara sosial. Dengan kemampuan tersebut, *Artificial Intelligence* berpotensi untuk mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari industri, kesehatan, pendidikan, hingga hiburan, membuatnya menjadi salah satu pilar utama dalam perkembangan teknologi modern.

Dalam era digital saat ini, *Artificial Intelligence* telah menjadi teknologi yang sangat bermanfaat dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu media sosial. Perkembangan pesat dalam teknologi *Artificial Intelligence* telah memberikan akses yang lebih mudah bagi individu untuk membuat desain yang tampak sangat realistis.¹⁴ *Artificial Intelligence* dimungkinkan bisa menerima pengetahuan serta dengan simulasi proses penalaran *Artificial Intelligence* dapat

¹³ Febri Jaya dan Wilton Goh, Analisis Yuridis Terhadap Kedudukan Kecerdasan Buatan Atau Artificial Intelligence sebagai Subjek Hukum Pada Hukum Positif Indonesia, *Jurnal Hukum*, Vol 17 No 2, 2021, hal. 2

¹⁴ Raisa Safina, Kajian Yuridis Penggunaan Kecerdasan Artifisial pada Pembuatan dan Penyebaran Konten Pornografi di Media Sosial dalam Hukum Positif Indonesia, *Jurnal Hukum*, Vol 2 No 1, 2023, hal. 303

menggunakan pengetahuannya dan berpikir seperti manusia guna menyelesaikan permasalahan-permasalahan-an yang ada. Meskipun tidak bisa menerima peneliti, pengalaman, dan pengetahuan layaknya manusia, namun melalui upaya yang diberikan oleh manusia, *Artificial Intelligence* dapat memperoleh pengetahuan yang dibutuhkannya. sehingga pada sejatinya teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) ialah program komputer. Dalam hal ini unsur dari program komputer ialah sebagai berikut:¹⁵

- a. Algoritma
- b. Bahasa pemrograman
- c. Program
- d. Program Bahasa Pemrograman

Di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, hukum dan teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk dan mengarahkan kehidupan manusia. Kehidupan manusia di era ini sangatlah bergantung dengan peranan teknologi dalam mempermudah segala aktivitas kehidupan manusia saat ini. Invensi teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang disebut sebagai sebuah teknologi yang mulai menyerupai perilaku manusia dalam mengambil keputusan dan bertindak. Perkembangan invensi teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) setiap tahunnya selalu berkembang. Penulis dalam mengkaji pengaturan invensi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) menggunakan teori *pathetic dot* ini mengganti istilah ‘individu’ di dalam teori *pathetic dot* diganti dengan istilah ‘invensi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*)’ yang mana penulis dalam kajian ini menafsirkan bahwa invensi

¹⁵ *Ibid.*, hal. 304

kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dapat diartikan juga sebagai ‘individu’ seorang manusia karena invensi kecerdasan buatan terdiri dari teknik komponen yang menyerupai kemampuan berpikir dan bertindak seorang manusia seperti halnya yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam teori *pathetic dot* menggambarkan bahwa tindakan atau perilaku individu dibatasi oleh empat kekuatan yang terdiri hukum, norma, pasar (market).¹⁶

5. Fiqh Siyasah

Fiqh Siyasah merupakan tarkib idhafi atau kalimat majemuk yang terdiri dari dua kata, yakni fikih dan siyasah. Secara etimologi, fiqh merupakan bentuk masdhar (*gerund*) dari tashrifan kata *faqih*-*yafqahu*-*fiqhan* yang berarti pemahaman yang mendalam dan akurat sehingga dapat memahami tujuan ucapan dan atau tindakan tertentu sedangkan secara terminologi, fiqh lebih didefinisikan sebagai ilmu tentang hukum-hukum syara’ yang bersifat perbuatan yang dipahami dari dalil-dalilnya yang rinci.¹⁷

Sedangkan secara terminologis banyak definisi siyasah yang di kemukakan oleh para yuridis Islam. Menurut Abu al-Wafa Ibn ‘Aqil, siyasah adalah suatu tindakan yang dapat mengantarkan rakyat lebih dekat kepada kemaslahatan dan lebih jauh dari kerusakan, kendati pun Rasulullah tidak menetapkan dan Allah juga tidak menurunkan wahyu untuk mengaturnya.¹⁸ Dalam redaksi yang berbeda Husain Fauzy al-Najjar mendefinisikan siyasah sebagai suatu

¹⁶ Galih Dwi Ramadhan, Perlindungan Hukum Atas Invensi Artificial Intelligence Di Era Revolusi Industri 4.0 & Society 5.0, *Jurnal Hukum*, Vol. 2 No. 1, 2022, hal. 77

¹⁷ Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasah, Kontestualisasi Doktrin Politik Islam*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 87

¹⁸ *Ibid.*, hal 90

pengaturan kepentingan dan pemeliharaan kemaslahatan rakyat serta pengambilan kebijakan (yang tepat) demi menjamin terciptanya kebaikan bagi mereka. Dan definisi yang paling ringkas dari Ibn Manzbur tentang siyasah adalah mengatur sesuatu dengan cara yang membawa kepada kemaslahatan.¹⁹

Objek kajian fiqh siyasah meliputi aspek pengaturan hubungan antara warga negara dengan warga negara, hubungan antar warga negara dengan lembaga negara, dan hubungan antara lembaga negara dengan lembaga negara, baik hubungan yang bersifat intern suatu negara maupun hubungan yang bersifat ekstern antar negara, dalam berbagai bidang kehidupan. Dari pemahaman seperti itu, tampak bahwa kajian siyasah memusatkan perhatian pada aspek pengaturan.

Penekanan demikian terlihat dari penjelasan T.M. Hasbi al Shiddieqy yang menyatakan objek kajian siyasah adalah pekerjaan-pekerjaan mukallaf dan urusan-urusan mereka dari jurusan penadbirannya, dengan mengingat persesuaian penadbiran itu dengan jiwa syariah, yang kita tidak peroleh dalilnya yang khusus dan tidak berlawanan dengan sesuatu nash dari nash-nash yang merupakan syariah ‘amah yang tetap. Hal yang sama ditemukan pula pada pernyataan Abul Wahhab Khallaf bahwa objek pembahasan ilmu siyasah adalah pengaturan dan perundang-undangan yang dituntut oleh hal ihwal kenegaraan dari segi per sesuaiannya, dengan pokok-pokok agama dan merupakan realisasi kemaslahatan manusia serta memenuhi

¹⁹ Dahlan Abd. Rahman, *Ushul Fiqh*, (Jakarta: Amzah, 2014), hal.

kebutuhannya.²⁰

Secara garis besar maka objeknya menjadi, pertama, peraturan dan perundang-undangan, kedua, pengorganisasian dan pengaturan kemaslahatan, dan ketiga, hubungan antar penguasa dan rakyat serta hak dan kewajiban masing-masing dalam mencapai tujuan negara. Metode yang digunakan dalam membahas fiqh siyasah tidak berbeda dengan metode yang digunakan dalam membahas Fikih lain, dalam fiqh siyasah juga menggunakan ilmu *Ushul Fiqh* dan *Qowaid fiqh*. Para ulama berbeda pendapat dalam menentukan ruang lingkup kajian fikih siyasah. Diantaranya ada yang menetapkan lima bidang. Namun ada pula yang menetapkan kepada empat atau tiga bidang pembahasan. Bahkan ada sebagian ulama yang membagi ruang lingkup kajian fiqh siyasah menjadi delapan bidang. Berikut menurut Al-Mawardi ruang lingkup kajian fiqh siyasah mencakup:²¹

- a. Kebijakan pemerintah tentang peraturan perundang-undangan (*siyasah dusturiyah*).
- b. Ekonomi (*siyasah maliyah*).
- c. Peradilan (*siyasah qadha'iyah*).
- d. Hukum perang (*siyasah harbiyah*).
- e. Administrasi negara (*siyasah idariyah*).

Berbeda dengan tiga pemikiran di atas, T.M. Hasbi malah membagi ruang lingkup fiqh siyasah menjadi 8 (delapan) bidang yaitu:²²

- a. Politik pembuatan peraturan perundang-undangan.

²⁰ J. Suyuthi Pulungan, *Fiqh Siyasah*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2004), hal. 92

²¹ *Ibid.*, hal. 94

²² Muhammad Iqbal, *Fiqh Siyasah, Konstektualisasi Doktrin Politik Islam*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hal. 103

- b. Politik hukum.
 - c. Politik peradilan.
 - d. Politik moneter atau ekonomi.
 - e. Politik administrasi.
 - f. Politik hubungan internasional.
 - g. Politik pelaksanaan perundang-undangan.
 - h. Politik peperangan.
6. Hak Cipta Dalam Fiqh Siyasah

Fiqh Siyasah, atau hukum politik Islam, mengatur berbagai aspek kehidupan umat, termasuk hak cipta. Dalam konteks Fiqh Siyasah, hak cipta diakui sebagai hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta karya intelektual, baik dalam bentuk tulisan, seni, maupun inovasi teknologi. Konsep ini didasarkan pada prinsip perlindungan terhadap hasil kerja dan kreativitas seseorang, yang dihargai dalam Islam. Hak cipta melibatkan hak moral dan hak ekonomi; hak moral berkaitan dengan pengakuan atas kepemilikan karya dan integritasnya, sedangkan hak ekonomi terkait dengan manfaat finansial yang dapat diperoleh dari penggunaan karya tersebut. Dalam Fiqh Siyasah, pelanggaran terhadap hak cipta dianggap sebagai tindakan tidak adil dan melanggar hak individu, yang mana Islam sangat menjunjung tinggi keadilan dan perlindungan terhadap hak-hak individu. Oleh karena itu, terdapat aturan yang jelas tentang pengakuan, penghormatan, dan perlindungan terhadap hak cipta dalam hukum politik Islam, memastikan bahwa pencipta karya mendapatkan haknya secara adil dan masyarakat dapat menikmati manfaat dari inovasi tanpa melanggar hak orang lain.

Hak cipta telah dikenal pada masa kekhalifahan Islam. Hal ini dapat dilihat dari tindakan tegas para hakim atau khalifah kepada para penyair yang menyair atau mengakui hasil karya syair orang. Dalam ilmu *balaghoh*, hal

ini lebih dikenal dengan istilah *sariqoh*. Bahkan banyak ulama' yang memiliki karangan khusus mengenai syair-syair yang merupakan hasil saduran dari karya orang lain, di antaranya adalah kitab *Al-Ibanah* karya Al-'Amidi yang memuat syair-syair bajakan Al-Mutanabbi serta kitab *Al-Hujjah* yang memuat syair bajakan Ibnu Hujjah.²³

Dalam konteks Islam kontemporer, konsep hak cipta dikenal sebagai *haq al-ibtikar*. *Haq al-ibtikar* merujuk pada kewenangan atau kepemilikan atas suatu karya cipta yang baru saja diciptakan (*al-ibtikar*). Menurut fatwa Majelis Ulama Indonesia, hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, atau memberikan izin untuk hal tersebut, tanpa melanggar pembatasan yang ditetapkan oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku. Definisi hak cipta yang disebutkan dalam fatwa ini merujuk kepada regulasi terkait undang-undang hak cipta yang berlaku di Indonesia.²⁴

Fiqh Siyasah mengakui hak kepemilikan dan hak untuk menggunakan hasil karya seseorang. Prinsip ini mencakup hak untuk memanfaatkan hasil karya, termasuk hak untuk mendistribusikan atau menjualnya. Fiqh Siyasah mendorong penghargaan terhadap karya-karya yang bermanfaat bagi masyarakat dan memberikan insentif kepada pencipta untuk terus menghasilkan karya-karya yang bermanfaat. Prinsip keadilan dalam hukum Islam dapat diartikan untuk mencakup perlindungan terhadap pencurian

²³ Wahbah Al-Zuhaili, *Fiqh Islam Wahbah Az-Zuhaili*
 Penerjemah: Abdul Hayyie al- Kattani, (Jakarta: Gema Insani, 2011), hal.
 261

²⁴ Fatwa MUNAS VII Majelis Ulama Indonesia Nomor
 10/MUNAS VII/MUI/14/2005

atau penggunaan tidak sah terhadap karya seseorang. Konsep transparansi dan keterbukaan dalam hukum Islam dapat mempengaruhi cara distribusi dan penggunaan karya-karya intelektual.

Kajian tentang hak kekayaan intelektual menurut Islam datang dari Majelis ulama Indonesia (MUI), lembaga yang menjadi tempat atau majelis yang menghimpun para ulama dan cendekiawan muslim Indonesia untuk menyatukan gerak dan langkah-langkah umat Islam Indonesia dalam mewujudkan cita-cita bersama. Menurut MUI, perlindungan hak cipta tidak bertentangan dengan syariat Islam. MUI bahkan mengeluarkan fatwa khusus berkaitan dengan perlindungan HKI, yaitu fatwa MUI Nomor 1 Tahun 2003 tentang hak cipta. Pendapat MUI menggolongkan hak cipta sebagai barang berharga yang boleh dimanfaatkan secara syara' (hukum Islam) mayoritas ulama dari kalangan Mazhab Maliki, Syafi'i, dan Handali berpendapat bahwa hak cipta atas ciptaan yang orisinal dan manfaat tergolong harta berharga, sebagaimana benda jika boleh dimanfaatkan secara syara' (hukum Islam).²⁵

Pada kajian tentang hak cipta dapat dijelaskan pada Al-Qur'an Surat An-Nisa' ayat 29 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ بَحْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ، وَلَا تَقْتُلُوا
أَنْفُسَكُمْ، إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya

²⁵ fatwa MUI Nomor 1 Tahun 2003 Tentang Hak Cipta

Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (Q.S An-Nisa': 29)²⁶

Islam mengakui hak milik pribadi sebagai suatu yang patut mendapat perlindungan dan tidak boleh diganggu gugat. Hak milik pribadi yang memenuhi nisabnya diwajibkan untuk mengeluarkan zakatnya dan memenuhi kewajiban-kewajiban lainnya, demi kepentingan agama dan negara. Walaupun seseorang memiliki kekayaan yang besar dan banyak yang membutuhkannya dari golongan yang berhak menerima zakat, namun harta tersebut tidak boleh diambil tanpa seizin pemilik atau melalui prosedur yang sah. Di samping itu, pada surat An-Nisa' ayat 29, Allah SWT juga menegaskan larangan memperoleh kekayaan dengan cara zalim terhadap orang lain. Contoh tindakan yang termasuk memperoleh harta secara batil adalah mencuri, berkecimpung dalam riba, berjudi, terlibat dalam korupsi, menipu, melakukan kecurangan, hingga melakukan suap-menyuap.

Pada hak cipta mencakup dua aspek utama, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi memungkinkan pencipta karya untuk memperoleh manfaat finansial dari hasil karyanya. Sebagaimana dijelaskan oleh Abdullah Al-Mushlih dan Shalah Al-Shawi, hak cipta dapat diartikan sebagai sejumlah keistimewaan yang memungkinkan penulis atau pengarang untuk memperoleh imbalan dalam bentuk uang. Terkadang disebut juga sebagai hak abstrak, hak kepemilikan karya seni atau sastra, atau hak-hak intelektualitas. Hak ini mencakup nilai komersial dari karya atau tulisan, yang ditentukan oleh kualitas dan potensi komersial yang dapat dihasilkan melalui publikasi dan

²⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an & terjemah 30 juz*, (Solo: Qomari Prima Publisher, 2015), hal. 287

pemasaran karya tersebut. Keberadaan hak ekonomi ini menegaskan bahwa pencipta memiliki kendali penuh atas karyanya, memberinya hak untuk memperoleh manfaat baik secara finansial maupun moral dari hasil ciptaannya.²⁷

7. Penelitian Terdahulu

Karya ilmiah dengan tema yang diajukan penulis bukanlah hal yang baru terjadi di masyarakat. Penelitian-penelitian dengan tema yang hampir sama sudah pernah dilakukan suatu penulis. Dalam melakukan suatu penelitian tentu harus memiliki perbedaan-perbedaan dengan penelitian sebelumnya, hal ini untuk menghindari adanya pengulangan penelitian, maka perlu adanya penguraian penelitian terdahulu yang diteliti oleh peneliti lain, beberapa penelitian tersebut diantaranya: Pertama, Hafsha Amalia Afnan (2022) Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dengan judul skripsi *Perlindungan Hukum Penyalahgunaan Artificial Intelligence Deepfakes Pada Layanan Pinjaman Online*.²⁸ Skripsi ini membahas tentang perlindungan hukum terhadap penyalahgunaan dan pemalsuan data pribadi dengan menggunakan teknologi *Artificial Intelligence Deepfakes* telah diatur dalam Pasal 35 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang secara tegas melarang pemalsuan data atau informasi elektronik dengan tujuan apapun Meskipun penyalahgunaan teknologi *deep fakes* belum di atur secara khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 maupun dalam peraturan perundang-undangan yang ada. Undang-Undang

²⁷ Sutisna, *Pandangan Hukum Islam Terhadap Hak Cipta*, (Jurnal Hukum Islam, Vol. 5 No.1 P-ISSN: 2598-974X. E-ISSN: 2598-6252, 2015), hal. 4

²⁸ <https://eprints.ums.ac.id/99046/>, diakses pada tanggal 20 Desember 2023 pukul 17.00 WIB

Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan hak kepada korban untuk mengajukan gugatan kepada pengadilan apabila data atau informasi pribadi miliknya dipalsukan. Persamaan pada penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sedangkan, perbedaannya yaitu peneliti lebih spesifik membahas tentang penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqh siyash.

Kedua, Rahmi Ayunanda dan Rusdianto (2021) Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Dengan judul Jurnal Perlindungan Data Nasabah Terkait Pemanfaatan *Artificial Intelligence* Dalam Aktifitas Perbankan di Indonesia.²⁹ Dalam Jurnal ini membahas mengenai Revolusi industri 4.0 Dengan mewujudkan teknologi tersebut sehingga para masyarakat menjadi lebih mudah untuk melakukan segala sesuatu dan perubahan terbesar terjadi dalam aktifitas perbankan. Penerapan *Artificial Intelligence* dalam aktifitas perbankan juga memberikan dampak negatif, dimana regulasi terkait penyalahgunaan *Artificial Intelligence* dalam aktifitas perbankan belum diatur sehingga masih menggunakan penafsiran melalui regulasi yang telah ada, seperti UU Perbankan serta UU ITE penerapan regulasi baru yang memberikan perlindungan hukum bagi penerapan *Artificial Intelligence* dapat meminimalisir terjadinya tindakan kejahatan cyber sebagaimana yang telah diuraikan. Persamaan pada penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan *Artificial Intelligence*. Sedangkan, perbedaannya yaitu peneliti lebih

²⁹ Rahmi Ayunda dan Rusdianto, Perlindungan Data Nasabah Terkait Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Aktifitas Perbankan di Indonesia, *Jurnal Komunikasi Hukum*, Vol. 7 No. 2, 2021.

spesifikasi membahas tentang penyalahgunaan *artificial intelligent* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqh siyasah.

Ketiga, Fatmawati dan Raihana (2023) Universitas Muhammadiyah Riau, Universitas Lancang Kuning. Dengan judul jurnal Analisis Yuridis Terhadap *Artificial Intelligence* Pada Tindak Pidana Penyebaran Malware Di Indonesia.³⁰ Dalam Jurnal ini membahas mengenai penerapan kecerdasan buatan dalam kejahatan malware termasuk dalam kategori kejahatan komputer, karena komputer dan teknologi kecerdasan buatan digunakan sebagai alat untuk melakukan kejahatan. Hukum pidana yang dapat menjerat kegiatan tersebut antara lain KUHP, Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang Pencucian Uang, Undang-Undang Transfer Uang, Undang-Undang Dokumen Dagang, Permenkominfo Nomor 20 Tahun 2016 dan Undang-Undang Terorisme. Namun, Undang-Undang *Lex Specialis* dan *Lex Posterior* ITE adalah undang-undang agresif yang paling cocok untuk mengatasi kejahatan ini. Persamaan pada penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan *Artificial Intelligence*. Sedangkan, perbedaannya yaitu peneliti lebih spesifikasi membahas tentang penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqh siyasah.

Keempat, Muhammad Tan Abdul Rahman Haris dan Tantimin Universitas Internasional Batam. Dengan judul jurnal Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana

³⁰ Fatmawati dan Raihana, Analisis Yuridis Terhadap Artificial Intelligence Pada Tindak Pidana Penyebaran Malware Di Indonesia, *Jurnal Of Social Science Research*, Vol. 3 No. 2, 2023.

Terhadap Pemanfaatan *Artificial Intelligence* di Indonesia.³¹ Dalam Jurnal ini membahas mengenai Indonesia belum ada pengaturan hukum secara khusus yang mengatur terkait dengan AI, Undang-Undang ITE memiliki perluasan untuk mengatur terkait dengan pengaturan hukum yang berkaitan dengan AI. Pertanggungjawaban terhadap pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam perspektif hukum pidana dalam hal ini *Artificial Intelligence* tidak dapat digolongkan menjadi subjek hukum, karena dalam konsep suatu pertanggungjawaban menurut beberapa ahli ialah memiliki kesadaran dan dapat menghendaki perbuatannya, dan sebagaimana diketahui *Artificial Intelligence* tidak memiliki kesadaran terhadap perbuatan. Persamaan pada penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan *Artificial Intelligence*. Sedangkan, perbedaannya yaitu peneliti lebih spesifikasi membahas tentang penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqih siyashah.

Kelima, Muhammad Faqih Faathurrahman, dkk (2022) Universitas Padjadjaran. Dengan judul jurnal Pengaturan Pertanggungjawaban Pelaku Penyalahgunaan Deepfakes Dalam Teknologi Kecerdasan Buatan Pada Konten Pornografi Berdasarkan Hukum Positif Indonesia.³² Dalam Jurnal ini membahas mengenai Pengaturan mengenai teknologi kecerdasan buatan di Indonesia sampai saat ini

³¹ Muhammad Tan Abdul Rahman Haris, Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligencedi Indonesia, *Jurnal Komunikasi Hukum*, Vol. 8 No.1, 2022

³² Muhammad Faqih Faathurrahman, dkk, Pengaturan Pertanggungjawaban Pelaku Penyalahgunaan Deepfakes Dalam Teknologi Kecerdasan Buatan Pada Konten Pornografi Berdasarkan Hukum Positif Indonesia, *Jurnal Hukum*, Vol. 3 No. 11, 2022

belum tertuang dalam suatu peraturan perundang-undangan khusus, dan pada akhirnya hanya bisa secara eksplisit didasarkan pada penjelasan serta ketentuan-ketentuan dalam UU ITE, diperlukan sebuah peraturan yang rigid untuk kedepannya terkait tanggung jawab serta sanksi yang adil bagi seseorang yang menyalahgunakan kemampuan deepfakes. Persamaan pada penelitian ini yaitu peneliti membahas tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan *Artificial Intelligence*. Sedangkan, perbedaannya yaitu peneliti lebih spesifikasi membahas tentang penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqih siyasah.

G. Metode Penelitian

Metode memegang peranan penting dalam mencapai suatu tujuan, termasuk juga metode dalam suatu penelitian. Metode penelitian yang dimaksud adalah cara-cara melaksanakan penelitian (yaitu meliputi kegiatan-kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporan) berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala secara alamiah.³³ Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah penelitian Yuridis Normatif.³⁴

³³ Kholid Narbukoi dan Abu Achmadi. *Metode Penelitian, Memberikan Bekal Teoritis pada Mahasiswa tentang Metode Penelitian serta Diharapkan Dapat Melaksanakan Penelitian dengan Langkah Langkah yang Benar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), cet. 9. hal. 2

³⁴ Rulam Ahmadi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016) hal. 14. Lihat juga, Boedi Abdullah dan Beni Ahmad Saebani, *Metode Penelitian Ekonomi Islam (Muamalah)* (Bandung: Pustaka

Penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum yang bersifat kepustakaan, yaitu penelitian yang menggunakan data sekunder (bahan-bahan pustaka) untuk meneliti hukum. Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan mengacu pada norma-norma yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan.³⁵

Dipilihnya penelitian yuridis normatif karena kemantapan peneliti berdasarkan pemahaman³⁶ dan pengalaman penelitian yang dilakukan. Alasan lain adalah sifat masalah penelitian. Beberapa kawasan studi secara alamiah lebih mengarah pada tipe-tipe penelitian kualitatif, misalnya penelitian yang berusaha untuk mengungkap pengalaman seseorang dengan suatu fenomena, misalnya sakit, keyakinan agama dan kecanduan. Metode kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami apa yang terletak dibalik fenomena apa saja yang sedikit belum diketahui.³⁷ Strategi penelitian yang peneliti gunakan adalah *Grounded theory* dengan tujuan menghasilkan teori umum mengenai penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqh siyasah.

2. Pendekatan

Pendekatan dapat diartikan sebagai suatu cara pandang yang digunakan untuk menjelaskan suatu data yang dihasilkan dalam penelitian. Suatu data hasil penelitian dapat

Setia, 2014) hal. 49-50 Lihat juga Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013) cet. 22, hal. 8

³⁵ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012) Cet. II, hal.190

³⁶ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006) hal. 193-194

³⁷ Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016) hal. 12

menimbulkan pengertian dan gambaran yang berbeda-beda tergantung pendekatan yang digunakan. Adapun metode pendekatan yang penulis gunakan yaitu pendekatan filosofis. Dengan pendekatan filosofis peneliti berusaha menggali sebuah hakikat kebenaran dengan sedalam-dalamnya dengan segala sesuatu yang ada.³⁸

3. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi literatur dan studi pustaka (*library research*) yaitu dengan menelusuri bahan-bahan pustaka yang koheren dengan objek pembahasan yang dimaksud.³⁹ Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang bersifat dokumenter tentang penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqih siyasah yang akan diambil dan diseleksi dari berbagai referensi kepustakaan dan data-data yang memiliki kaitan dengannya. Sumber buku dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer, sumber sekunder dan sumber tersier, maka sumber primer berupa sumber-sumber yang secara khusus membahas serta menyinggung secara langsung yakni Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Buatan. Sebagai pengayaan teori harmonisasi, penulis menggunakan teori yang dikembangkan oleh Kusnu Goesniadhie S, dalam bukunya *Harmonisasi Sistem Hukum, Mewujudkan Tata Pemerintahan yang Baik*, serta beberapa literatur sekunder yang penulis dapat dari jurnal ilmiah, hasil penelitian baik

³⁸ Abudin Nata. *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hal. 42

³⁹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1990) hal. 24

berupa skripsi dan tesis.

4. Teknik Analisis Data

Menurut Neuman, analisis data merupakan suatu pencarian pola-pola dalam data, yaitu perilaku yang muncul, objek-objek atau badan pengetahuan (*a body of knowledge*).⁴⁰ Analisis data dari hasil pengumpulan data, merupakan tahapan yang penting dalam penyelesaian suatu kegiatan penelitian ilmiah. Data yang telah terkumpul tanpa dianalisis menjadi tidak bermakna, tidak berarti, menjadi data yang mati dan tidak berbunyi. Oleh karena itu, analisis data ini untuk memberi arti, makna, dan nilai yang terkandung dalam data.

Sesuai dengan karakter penelitian ini, teknik analisis yang penulis gunakan adalah *Content Analysis*⁴¹ yang menekankan pada bagaimana peneliti melihat keajekan isi komunikasi secara kualitatif, pada bagaimana peneliti memaknakan isi komunikasi, membaca simbol-simbol, memaknakan isi interaksi simbolis yang terjadi dalam komunikasi. Untuk keperluan analisis data penulis menggunakan metode deskriptif-analitis⁴² yaitu uraian apa adanya terhadap suatu kondisi atau posisi dari proposisi-proposisi hukum atau non-hukum. Hal ini penulis lakukan dengan cara mengevaluasi yaitu melakukan penilaian tepat atau tidak tepat, benar atau tidak benar, sah atau tidak sah dalam suatu pandangan, proposisi, pernyataan rumusan

⁴⁰ Rulam Ahmadi, *Metodologi.....*, hal. 229

⁴¹ *Content Analysis* atau dinamakan analisis isi adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*), dan sah data dengan memerhatikan konteksnya. Lihat Burhan Bungin. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, edisi kedua (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 163

⁴² Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: Rajawali Press, 1995), hal. 39.

norma, keputusan yang berkaitan dengan penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqh siyasah baik yang tertera dalam sumber primer, sekunder maupun tersier. Setelah penulis mendapatkan hasil dari evaluasi tersebut kemudian penulis melakukan interpretasi untuk mendapatkan konstruksi hukum dan kepastian hukum dari penyalahgunaan *Artificial Intelligence* berupa desain ditinjau dari hukum positif dan fiqh siyasah yang banyak diterapkan pada hukum di Indonesia.

H. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan dapat tersusun rapi dan sistematis, maka perlu disusun adanya sistematika pembahasan, Penulisan skripsi nantinya akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan terkait dengan Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain Ditinjau Dari Hukum Positif.

Bab II, pada bab ini berisi tentang kajian teori dan pembahasan yang berkaitan dengan Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain di Indonesia. Dimana teori yang ada berasal dari temuan penelitian terdahulu atau para pakar hukum terkait penelitian ini.

Bab III, pada bab ini berisi tentang penelitian yang berkaitan dengan Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain Ditinjau Dari Hukum Positif Dan Fiqih Siyasah. Dimana teori yang ada berasal dari temuan penelitian terdahulu atau para pakar hukum terkait penelitian ini.

Bab IV Penutup, kemudian dalam bab ini berisi tentang pembahasan berkaitan dengan rumusan masalah , pada bab ini peneliti akan membahas Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain di Indonesia dan mengenai pembahasan pada analisis data nantinya data yang telah didapatkan akan digabung serta dianalisis dalam bentuk analisis diskriptif guna menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan diawal. Dimana akan dibagi dalam bentuk sub-bab terkait hasil penelitian mengenai Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Berupa Desain Ditinjau Dari Hukum Positif.