

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akhir ini telah marak berkembangnya *Artificial Intelligence* atau biasa disebut AI yang sering digunakan oleh banyak orang khususnya dalam berbagai bidang seperti ekonomi dan juga Pendidikan. Cara kerja dari pada *Artificial Intelligence* ini adalah dengan cara mengolah data dalam jumlah besar yang memiliki karakteristik khusus dan tidak dapat diproses oleh komputer konvensional (*Big Data*) melalui kemampuan algoritmik berbasis matematika

Hasil olahan data tersebut kemudian direkam dan disimpan sehingga membentuk suatu pengetahuan dalam sistem AI yang digunakan untuk menghasilkan keputusan. Keputusan atau keluaran yang dihasilkan AI serupa dengan keputusan yang dikelola oleh otak manusia. Namun, berbeda dengan program komputer biasa, *Artificial Intelligence* ini mampu melakukan berbagai aktivitas yang lazim dilakukan manusia, bahkan dalam beberapa hal dapat melampaui kemampuan manusia dalam menyelesaikan tugas yang lebih kompleks.³

Diawal Perilisnya *Artificial Intelligence* ini seperti *ChatGPT* mengalami beberapa permasalahan seperti tidak bisa menerima secara keseluruhan prompt atau perintah yang diberikan dan terkadang memberikan data yang tidak akurat serta tidak sesuai dengan perintah yang diberikan. Seiring berjalannya waktu AI ini mengalami pemberbaruan sehingga keakuratan serta perintah yang diberikan dalam bentuk prompt tersebut dapat langsung dikerjakan secara akurat.⁴

³ Ahmad Rickianto Afandi and Heri Kurnia, "Revolusi Teknologi: Masa Depan Kecerdasan Buatan (AI) Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat," *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal* 3, no. 1 (June 2023): 9–13, <https://doi.org/10.47200/aossagej.v3i1.1837>.

⁴ Ali Borji, "A Categorical Archive of ChatGPT Failures," version 8, preprint, arXiv, 2023, <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2302.03494>.

Bahkan hanya dengan menggunakan *prompt* singkat *Artificial Intelligence* ini dapat membuat dan menghasilkan karya orisinal dari buatan AI itu sendiri dan buatan tersebut beraneka ragam bentuk gambar, mengedit gambar, membuat video, serta membuat berbagai macam logo sesuai dengan perintah atau *prompt* yang dimasukkan. Hal ini tentunya membantu banyak sekali pekerjaan manusia dan sekaligus membuat semacam tantangan baru dalam aspek hukum khususnya dalam aspek hak kekayaan intelektual.

Di Indonesia, ketentuan mengenai Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Regulasi tersebut menegaskan bahwa Hak Cipta merupakan hak yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif sejak suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata. Dengan demikian, setiap individu yang menciptakan karya memperoleh perlindungan hukum atas kepemilikan ciptaannya. Namun, peraturan tersebut belum memberikan pengaturan secara khusus mengenai karya yang lahir dari proses kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), sehingga menimbulkan kekosongan norma dalam konteks perlindungan hukum terhadap hasil kreasi berbasis teknologi tersebut.⁵

Di dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 pasal 1 tentang hak cipta menyebutkan subjek dari pada ciptaan setiap hasil karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra dan sebagainya Adalah seseorang perseorangan dan juga badan yang diberi hak oleh pencipta. Menurut Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tidak menyebutkan AI ini sebagai subjek hukum dan AI ini sendiri bukanlah pencipta dan juga beberapa ciptaan nya yang dihasilkan dari AI itu sendiri. Karena disebutkan bahwa

⁵ Ni Komang Irma Adi Sukmaningsih, "Urgensi Pengaturan Hak Cipta Di Era Kecerdasan Buatan: Tantangan Dan Solusi Hukum Di Indonesia," *HUBISINTEK* Vol. 5 No. 1 (January 2025): 16–22.

dalam peraturan tersebut bahwa karya cipta Adalah suatu hasil dari olah pikir manusia bukan dari ciptaan suatu program.⁶

Dengan demikian, setiap pencipta memperoleh perlindungan hukum atas hak moral dan hak ekonominya atas karya yang dihasilkan. Namun, regulasi ini belum memberikan pengaturan yang spesifik mengenai ciptaan yang dihasilkan atau dibantu oleh sistem AI, sehingga menimbulkan kekosongan norma mengenai status hukum dan perlindungan terhadap karya visual berbasis AI. Dalam Pasal 1 UU Hak Cipta, yang dimaksud “ciptaan” adalah hasil karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan oleh inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, atau keterampilan yang diekspresikan dalam bentuk nyata oleh seorang atau beberapa orang pencipta.⁷

Definisi tersebut mengandung unsur human authorship, yaitu bahwa ciptaan lahir melalui aktivitas kreatif manusia. Hingga saat ini AI tidak dikualifikasikan sebagai subjek hukum, sehingga ia tidak dapat dianggap sebagai pencipta maupun pemegang hak cipta dalam kerangka hukum positif Indonesia. Selain berdampak dalam ranah hukum positif, kehadiran AI juga membawa isu etik dan syariah bagi masyarakat Islam. Dalam praktiknya, AI membantu memudahkan umat Muslim seperti melalui aplikasi penunjang ibadah, navigasi haji dan umrah, hingga digitalisasi literatur keislaman yang mendorong kemudahan akses pengetahuan.⁸

Fenomena internasional turut memperkuat urgensi kajian ini. Salah satu kasus yang menonjol adalah Zarya of the Dawn di Amerika Serikat, dimana komik dengan ilustrasi yang dihasilkan melalui Midjourney awalnya memperoleh perlindungan hak cipta, namun kemudian dicabut

⁶ Intan Puspita Sari and Mochammad Calvin Putra Haryadi, “Perlindungan Hukum Terhadap Karya Digital Di Era AI: Analisis Hak Cipta Dalam Konten Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan,” *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains* 4, no. 02 (June 2025): 257–66, <https://doi.org/10.58812/jhhws.v4i02.2034>.

⁷ Ahmad Ardhi Mauluddin Sitorus, dkk., “Hukum Menggunakan Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan Umat Muslim,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 5230–5231.

⁸ Fatimah Yanti Sinaga, “Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Perspektif Islam: Mitigasi Risiko Dan Optimalisasi Manfaat,” *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains* 9, no. 1 (June 2025), <https://doi.org/10.58822/tbq.v9i1.305>.

untuk bagian visualnya karena dianggap tidak memenuhi unsur “human authorship”. Kasus tersebut memperlihatkan adanya ketidakpastian hukum dan perdebatan global mengenai perlindungan hak cipta atas karya visual yang menggunakan kecerdasan buatan. Meskipun terjadi di luar yurisdiksi Indonesia, kasus ini relevan sebagai pembandingan dalam memahami tantangan dan peluang pengaturan hukum hak cipta di Indonesia.⁹

Adanya kekosongan didalam regulisasi serta dalam fatwa tersebut dan bebarengan seiring dengan munculnya berbagai dinamika terkait hak cipta atas karya yang dihasilkan kecerdasan buatan (AI), peneliti tertarik meneliti apakah karya cipta buatan AI dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi hak cipta. Penelitian ini juga menganalisis posisi dan perlindungan hak cipta untuk karya visual yang dihasilkan oleh sistem Kecerdasan Buatan, termasuk kemungkinan pendaftaran sebagai Hak Kekayaan Intelektual serta hubungannya dengan hak cipta pihak lain. Di samping itu, penelitian ini mengevaluasi pandangan syariat Islam mengenai pemanfaatan karya visual berbasis AI berdasarkan Fatwa MUI yang relevan. Oleh karena itu, peneliti memilih judul. **“PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS KARYA VISUAL YANG MENGGUNAKAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PERSPEKTIF UU NO. 28 TAHUN 2014 DAN FATWA MUI NO. 1/MUNAS VII/MUI/2005 TENTANG PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL ‘(STUDI KASUS ZARYA OF THE DAWN)’”**

⁹ Tobin, Sam. “Getty’s Landmark UK Lawsuit Copyright AI Set to Begin.” Reuters. 9 Juni 2025. <https://www.reuters.com/sustainability/boards-policy-regulation/gettys-landmark-uk-lawsuit-copyright-ai-set-begin-2025-06-09>. Diakses pada 29 Agustus 2025.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan perlindungan hak cipta atas karya visual yang melibatkan teknologi Artificial Intelligence menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana pandangan Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terhadap karya visual yang menggunakan teknologi Artificial Intelligence?
3. Bagaimana relevansi kasus *Zarya of the Dawn* dalam memberikan perspektif terhadap perlindungan hak cipta atas karya visual berbasis Artificial Intelligence di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaturan perlindungan hak cipta atas karya visual yang melibatkan teknologi Artificial Intelligence berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.
2. Untuk mengetahui pandangan Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terhadap karya visual berbasis Artificial Intelligence.
3. Untuk menganalisis relevansi kasus *Zarya of the Dawn* terhadap perlindungan hak cipta atas karya visual berbasis Artificial Intelligence di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang perlindungan hak cipta di era digital dan pemanfaatan AI.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Masyarakat

Manfaat dari penelitian ini untuk masyarakat adalah untuk memberikan informasi yang jelas mengenai status hukum dari karya cipta yang melibatkan proses penyuntingan yang berbasis pada Kecerdasan Buatan dan diperjualbelikan melalui e-commerce. Dengan mengaitkannya pada ketentuan UU Hak Cipta serta Fatwa MUI mengenai Hak Kekayaan Intelektual, penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memahami hak dan kewajiban yang ada dalam transaksi karya digital, sekaligus mendorong sikap yang lebih kritis dan etis dalam memproduksi, membagikan, dan memperdagangkan konten visual yang berbasis AI. Bagi Akademisi

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan akademis bagi penelitian selanjutnya yang membahas persoalan perlindungan hak cipta karya buatan *Artificial Intelligence*. Kajian ini juga dapat memperluas wawasan mengenai bagaimana hukum positif dan fatwa keagamaan berperan dalam memberikan kepastian hukum sekaligus perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual di era perkembangan teknologi digital.

b. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan penelitian hukum secara ilmiah, terstruktur, dan kritis. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kesempatan untuk memperkaya pengetahuan mengenai aspek perlindungan hak cipta terhadap karya cipta berbasis *Artificial Intelligence*, khususnya yang dikomersialisasikan melalui platform e-commerce.

c. Bagi Pemerintah

Penelitian ini bermanfaat bagi pemerintah sebagai dasar pertimbangan dalam merumuskan serta menyempurnakan kebijakan hukum di bidang hak cipta, khususnya dalam merespons perkembangan karya visual berbasis kecerdasan buatan. Temuan penelitian ini diharapkan membantu mengidentifikasi adanya

kekosongan hukum, terutama terkait penentuan subjek pencipta, tolok ukur orisinalitas, dan perlindungan hak moral dalam karya yang dihasilkan dengan bantuan AI. Dengan demikian, pemerintah dapat mendorong lahirnya regulasi yang lebih adaptif dan responsif terhadap kemajuan teknologi. Selain itu, melalui analisis komparatif terhadap praktik internasional, termasuk kasus *Zarya of the Dawn*, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merancang mekanisme penyelesaian sengketa hak cipta berbasis AI yang memberikan kepastian hukum, melindungi kepentingan pencipta manusia, serta tetap mendukung inovasi dan perkembangan teknologi di Indonesia.

E. Penegasan Istilah

1. Hak Cipta

Hak Cipta, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, merupakan hak yang secara otomatis melekat dan dimiliki oleh pencipta atas suatu karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang telah diwujudkan dalam bentuk nyata.¹⁰

2. *Artificial Intelligence*

Artificial Intelligence atau AI ini Adalah sebuah kecerdasan buatan manusia yang berguna dalam membantu pekerjaan manusia sehari-hari khususnya dalam aspek pengelolaan data, belajar, dan memahami serta menghasilkan karya dalam bentuk teks. *Artificial Intelligence* ini dapat menghasilkan suatu karya melalui prompt yang digunakan sesuai perintah ini AI ini akan mengolah gambar sesuai dengan perintah tersebut.¹¹

¹⁰ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599, Pasal 1 Ayat (1), diakses pada 28 November 2025.

¹¹ Stuart Russell and Peter Norvig, *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, 4th ed. (Harlow: Pearson Education, 2022), 19, diakses Agustus 30, 2025, https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781292401171_A41586057/preview9781292401171_A41586057.pdf.

3. Jasa Editing

Editing Adalah suatu layanan jasa yang dilakukan oleh individu atau kelompok, untuk melakukan penyuntingan, modifikasi, atau penyesuaian terhadap karya yang dihasilkan seseorang atau kecerdasan buatan baik berupa video ataupun gambar sehingga karya tersebut bisa dikomersialisasikan melalui platform *e-commerce*¹²

4. E-Commerce

E-commerce Adalah suatu kegiatan jual beli barang ataupun juga jasa yang dilakukan secara daring atau online berbasis internet. Di penelitian ini platform *e-commerce* yang digunakan maupun yang diteliti Adalah Shopee Yang digunakan untuk memperjualbelikan karya cipta digital hasil Artificial Intelligence.¹³

5. Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/2005

Fatwa ini merupakan ketetapan Majelis Ulama Indonesia yang menegaskan bahwa hak kekayaan intelektual termasuk hak cipta dipandang sebagai harta berharga (*māl*) dalam Islam, sehingga pelanggaran atasnya, seperti penggandaan tanpa izin, dianggap sebagai bentuk kezaliman, maksiat, bahkan pencurian menurut hukum Islam.¹⁴

6. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum yang dalam Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta maupun Fatwa MUI tersebut dimaksudkan agar karya cipta baik buatan manusia dan Artificial Intelligence ini

¹² Aqilah Putri Andanni and Budi Santoso, “Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Karya Cipta Yang Dihasilkan Melalui AI Dan Dikomersilkan Berdasarkan Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora Dan Politik* 5, no. 3 (February 2025): 2274–80, <https://doi.org/10.38035/jihhp.v5i3.4039>.

¹³ Imam Lukito, “Tantangan Hukum dan Peran Pemerintah dalam Pembangunan E-Commerce (Legal Challenges and Government’s Role in E-Commerce Development),” *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 11, no. 3 (2017): 253.

¹⁴ Yuyun Widyastuti, “Analisis Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) dalam Perspektif Maqāṣid al-Sharī‘ah,” *Jurnal Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Studi Syariah, Hukum Dan Filantropi* 2, no. 1 (May 2020): 73–82, <https://doi.org/10.22515/alhakim.v2i1.2496..>

sendiri tidak melanggar dan mendapatkan kepastian hukum serta sesuai dengan ketentuan syariat.¹⁵

7. Karya Cipta

Menurut WIPO, karya cipta dikenal juga dengan istilah *author's rights* yang, dalam banyak bahasa Eropa selain bahasa Inggris, disebut sebagai hak cipta atau hak pengarang. Ekspresi hak cipta merujuk pada karya-karya sastra dan seni yang diciptakan dan digunakan oleh pihak lain dengan izin dari penciptanya. Tindakan penggunaan karya tersebut, seperti membuat salinan, hanya dapat dilakukan dengan persetujuan pencipta. Selain itu, hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta, seperti hak untuk mencegah pembuatan salinan karya yang tidak sesuai atau mengubahnya tanpa izin pencipta. Hak-hak tersebut hanya bisa dilakukan oleh pencipta sendiri, sedangkan hak untuk menggandakan karya diberikan oleh pencipta kepada penerbit yang memperoleh lisensi.¹⁶

8. Hak Kekayaan Intelektual

Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) adalah elemen yang sangat penting dalam mendukung kemajuan di berbagai bidang kehidupan modern, seperti teknologi, budaya, dan ekonomi. Perlindungan HAKI mencakup berbagai jenis karya intelektual, mulai dari seni, sastra, teknologi, merek, desain industri, rahasia dagang, hingga varietas tanaman. Konsep ini memberikan pengakuan yang signifikan kepada para pencipta dengan memberikan hak eksklusif untuk memanfaatkan hasil ciptaan mereka. Dalam bidang teknologi, HAKI, seperti paten dan hak cipta, berperan krusial dalam mendorong inovasi. Hak paten melindungi penemuan teknologi baru, sehingga mendorong peneliti dan

¹⁵ Majelis Ulama Indonesia, *Fatwa Majelis Ulama Indonesia tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual* (Jakarta: Majelis Ulama Indonesia, 2005), 5, diakses pada 20 November 2024.

¹⁶ Maya Ruhtiani and Yuris Tri Naili, "Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Melalui Teknologi Blockchain Berdasarkan Prespektif Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi* 11, no. 2 (September 2023): 200, <https://doi.org/10.25157/justisi.v11i2.11124>.

ilmuwan untuk berbagi pengetahuan mereka, dengan keyakinan bahwa penemuan mereka akan terlindungi dari peniruan.¹⁷

F. Sistematika Pembahasan

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan yang jelas sekaligus memudahkan pemahaman bagi peneliti. Oleh karena itu, penulis menyusun sistematika penulisan skripsi ini ke dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, serta sistematika penulisan sebagai landasan awal dalam memahami konteks dan arah penelitian.

BAB II KERANGKA TEORI bab ini menyajikan pembahasan mengenai teori, konsep, asas, dan ketentuan normatif yang berkaitan dengan penelitian, khususnya terkait perlindungan hak cipta terhadap karya visual berbasis Artificial Intelligence. Di dalamnya juga dijabarkan pengaturan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta Fatwa MUI Nomor 1/MUNAS VII/MUI/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual sebagai landasan hukum dan syariah yang menjadi pijakan analisis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN bab ini menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi jenis dan sifat penelitian, pendekatan yang diterapkan, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data sehingga penelitian memiliki dasar ilmiah yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

BAB IV HASIL PENELITIAN bab ini menyajikan hasil analisis dan pembahasan mendalam terkait perlindungan hak cipta atas karya visual yang dihasilkan oleh teknologi Artificial Intelligence dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Fatwa MUI Nomor 1/MUNAS VII/MUI/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan

¹⁷ David Edyson, Dikjaya, dan Muhammad Rafi, "Perlindungan Hukum Mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual," *Jurnal Kewarganegaraan* 8, no. 1 (Juni 2024): 930.

Intelektual. Pembahasan ini dilengkapi dengan studi kasus Zarya of the Dawn sebagai ilustrasi konkret mengenai isu “human authorship” dalam ranah hukum kekayaan intelektual.

BAB V PEMBAHASAN Bab ini merupakan bagian inti dari penelitian yang menguraikan analisis komprehensif mengenai perlindungan hak cipta atas karya visual berbasis Artificial Intelligence dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Fatwa MUI Nomor 1/MUNAS VII/MUI/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual. Pembahasan dalam bab ini disusun untuk menjawab rumusan masalah dengan melakukan pendekatan normatif melalui analisis peraturan perundang-undangan, doktrin, fatwa, dan studi kasus Zarya of the Dawn sebagai ilustrasi isu human authorship dalam konteks kecerdasan buatan.

BAB VI PENUTUP Bab ini merupakan bagian akhir dari keseluruhan rangkaian pembahasan dalam skripsi. Pada bab ini penulis menyajikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah, serta memberikan rekomendasi dan saran yang diharapkan dapat menjadi kontribusi baik dalam pengembangan ilmu pengetahuan maupun praktik perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Kesimpulan yang ditarik merupakan hasil analisis terhadap perlindungan hak cipta atas karya visual berbasis Artificial Intelligence dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Fatwa MUI Nomor 1/MUNAS VII/MUI/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, khususnya melalui studi kasus Zarya of the Dawn yang relevan dengan isu human authorship dan status hukum karya AI.