BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*) telah menciptakan berbagai inovasi dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di dalamnya dunia ilustrasi digital. Salah satu bentuk nyata dari kemajuan ini adalah kemampuan AI untuk menghasilkan gambar dan ilustrasi secara otomatis melalui proses *machine learning* dan *deep learning* hanya bermodalkan ketikan perintah (*prompt text*). Teknologi ini memungkinkan siapa saja menciptakan ilustrasi digital hanya dengan deskripsi teks tanpa harus memiliki keterampilan menggambar secara manual. Fenomena ini memang membawa kemudahan dan efisiensi dalam produksi konten, tetapi juga menimbulkan problematika serius dalam aspek hukum kekayaan intelektual, terutama hak cipta.

Permasalahan utama yang timbul adalah terkait status hukum dari ilustrasi digital yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa hak cipta diberikan kepada penciptanya, yakni seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama yang menghasilkan suatu ciptaan yang khas dan pribadi. Hal ini menegaskan bahwa perlindungan hak cipta hanya diberikan kepada ciptaan yang lahir dari kemampuan intelektual manusia, bukan dari mesin ataupun sistem kecerdasan buatan.[1] Akibatnya, karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh kecerdasan buatan secara otomatis dianggap tidak memiliki pencipta yang sah menurut hukum, sehingga tidak dapat didaftarkan ataupun dilindungi sebagai objek hak cipta. Namun, dalam praktiknya, ilustrasi hasil AI kecerdasan buatan ini telah banyak digunakan untuk berbagai tujuan komersial. Beberapa contoh penggunaan yang umum adalah penjualan dalam bentuk *print on demand* di *e-commerce*, jasa pengeditan foto bergaya kartun AI (*Artificial Intelligence*), pemanfaatan dalam

[1] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang *Hak Cipta*

bentuk NFT (*Non-Fungible Token),* promosi produk bermerek sampai tayang di media televisi, hingga penggunaan dalam menyerukan kampanye dari pilpres 2024 dan media iklan pemerintahan. Kondisi ini menimbulkan ketimpangan hukum, karena di satu sisi, karya tersebut tidak diakui secara hukum, tetapi disisi lain digunakan untuk memperoleh keuntungan. Di saat yang sama, para ilustrator manusia yang menggantungkan hidup dari jasa pembuatan ilustrasi ini mengalami ancaman kehilangan klien dan nilai karya mereka karena persaingan dengan gambar kecerdasan buatan yang murah dan cepat.[2]

Kasus nyata yang baru saja ramai dibicarakan di sosial media adalah ilustrasi kecerdasan buatan bertema "Tung Tung Tung Sahur", yang awalnya dibuat oleh seorang pengguna AI (*Artificial Intelligence*) membuat sebuah gambar dan membagikannya hanya untuk hiburan di media sosial dan juga ramai hampir keseluruh dunia. Namun kemudian digunakan tanpa izin dalam salah satu event *game online* Free Fire oleh Garena, meski ilustrasi tersebut secara hukum tidak dapat diklaim hak ciptanya karena dibuat oleh mesin, pembuatnya merasa kecewa secara moral karena karyanya dimanfaatkan secara komersial tanpa komunikasi atau atribusi. Kontroversi semakin berkembang ketika muncul kritik dari kreator lain yang menyatakan bahwa justru tindakan menghasilkan gambar melalui prompt AI sendiri merupakan proses yang memanfaatkan atau bahkan mengambil data visual dan gaya seni dari ribuan karya manusia yang tersebar di internet tanpa sepengetahuan pembuat aslinya. Dengan demikian, ketika seorang pengguna AI kecewa atas penggunaan ulang gambar AI miliknya tanpa izin, hal tersebut menjadi ironi, sebab sejak awal proses generatif itu sendiri belum tentu etis maupun legal. Seperti yang disampaikan oleh Caveine di video YouTube-nya, tidak dapat dibenarkan jika seseorang menuntut etika dalam penggunaan gambar AI, sementara data yang digunakan untuk membentuk sistem AI tersebut juga

[2] Ahmad M. Ramli, Miranda Risang Ayu Palar, *Hukum Kekayaan Intelektual Indikasi Geografis dan Kekayaan Tradisi* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2019): 67.

berasal dari karya orang lain yang dikumpulkan tanpa persetujuan.[3] Hal ini memperjelas bahwa persoalan hak cipta karya kecerdasan buatan bukan hanya sebatas pada status hukumnya, melainkan juga menyentuh pada ranah etika, distribusi data, dan potensi pelanggaran hak moral ilustrator manusia sebagai pencipta yang sah. [4]

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa perkembangan digital bergerak lebih cepat daripada perkembangan hukum. Kekosongan hukum terhadap perlindungan karya kecerdasan buatan ini menimbulkan kerentanan hukum, khususnya bagi para ilustrator. Dalam situasi ini, muncul kebutuhan untuk menegaskan perlindungan hukum terhadap hak cipta ilustrator sekaligus merumuskan batasan penggunaan karya kecerdasan buatan dalam ruang lingkup komersial agar terciptanya keadilan dan kepastian hukum dalam sistem kekayaan intelektual.

Kehadirannya kecerdasan buatan ini tidak hanya terbatas pada pembuatan ilustrasi digital, tetapi juga merambah berbagai bentuk ekspresi kreatif lainnya, seperti teks, musik, video, bahkan obrolan interaktif sekalipun. Contoh yang sangat relevan adalah kemunculannya ChatGPT, sebuah *chatbot* berbasis teknologi *natural language processing* (NLP) yang dikembangkan oleh OpenAI. Teknologi ini merupakan hasil dari arsitektur *Generative Pre-trained Transformer* (GPT) yang memungkinkan komputer memahami dan menghasilkan bahasa alami layaknya seperti manusia.[5] Keunggulan sistem ini terletak pada kemampuannya yang memahami kalimat panjang secara menyeluruh melalui mekanisme *Transformer*, sebuah metode baru dalam kecerdasan buatan yang mampu membaca makna kata dalam satu konteks utuh secara simultan. Perkembangan ini mencerminkan bagaimana AI (*Artificial Intelligence*) tidak hanya hadir sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai entitas

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

[3] Caveine, "*El Etika Garena Dimana*?, "YouTube: Caveine, diakses 20 Juni 2025. https://youtu.be/5mt2K1sa-5U

[4] Dibit Yuniar Ekawardani, dan Mochamad Cholil. "Pelindungan Hak Cipta Atas Karya Ilmiah Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan". *Jurnal Hukum Lex Generalis Vol. 6*, No. 4 (Juni 23, 2025).

[5] Nurul Qomariyah, "Tantangan Perlindungan Hak Cipta di Era Digital: Studi atas Peran AI dalam Dunia Kreatif", *Jurnal Hukum & Teknologi*, Vol. 5, No. 1, (2023): 56.

yang mampu menciptakan konten secara mandiri, tanpa melibatkan kreativitas manusia secara langsung.[6]

Kekuatan AI (*Artificial Intelligence*) dalam menghasilkan konten yang menyerupai hasil karya manusia, seperti tulisan dan gambar, menimbulkan kekhawatiran akan inovasi terhadap orisinalitas karya. Dalam industri kreatif, hal ini sangat krusial karena nilai dari sebuah ciptaan terletak pada ide dan keterampilan manusia dalam menciptakannya. Ketika AI mampu menduplikasi bahkan mengembangkan karya dengan lebih cepat dan efisien, maka posisi pencipta manusia dapat tergeser. Oleh karena itu, diperlukan pembatasan hukum agar teknologi ini tidak digunakan secara bebas tanpa memperhatikan hak dan perlindungan terhadap karya orisinal. AI dan hak cipta memiliki keterkaitan yang sangat erat, dan persoalan mengenai siapa yang seharusnya memiliki hak atas ciptaan yang dibuat oleh AI menjadi salah satu isu provokatif dalam ranah hukum kekayaan intelektual saat ini.[7] Pemanfaatan AI dalam industri kreatif seperti ilustrasi digital diyakini akan terus menimbulkan persoalan hukum yang kompleks jika tidak ada pengaturan yang jelas mengenai batas dari perlindungan hak cipta terhadap karya yang melibatkan atau yang dihasilkan sepenuhnya oleh kecerdasan buatan.

Selain dari kehadiran ChatGPT, sedang ramai juga bulan ini dengan kemunculannya teknologi kecerdasan buatan generatif buatan Google yang dapat menghasilkan video hampir seperti realistis lengkap dengan ekspresi wajah, pergerakan dari kamera, bahkan sampai dari suara karakter dan aksen itu sendiri. Menunjukkan bahwa AI (*Artificial Intelligence*) ini tidak lagi hanya menjadi alat bantu produksi, tetapi juga telah menjadi aktor utama di dalam proses penciptaan visual digital. Kemampuan ini ditunjukkan secara jelas dalam demonstrasi kecerdasan buatan generatif seperti Google VEO 3 dan Gemini, yang berhasil menciptakan sebuah video dengan kualitas setara

[6] Rachmat Ramadhani, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Perspektif Hukum Hak Cipta", *Jurnal Ilmiah Fakultas Hukum Universitas Mataram*, Vol. 8, No. 2, (2022): 211.

[7] Zainul Daulay, *Hak Kekayaan Intelektual dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Nasional*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017): 148.

produksi film, bahkan mencakup suara dan aksen yang seolah diucapkan seperti manusia aslinya. Perkembangan teknologi semacam ini menunjukkan bahwa AI kini bukan sekadar meniru, tetapi mulai menggantikan posisi manusia dalam peran kreatif yang sebelumnya tak tergantikan. Di titik ini, antara hasil dari "ciptaan manusia" dan "hasil proses otomatis dari kecerdasan buatan" menjadi semakin sulit di bedakan dan rawan disalahgunakan, terutama dalam industri komersial yang mengandalkan konten visual seperti periklanan, game, animasi, dan media sosial.[8]

Kondisi ini menimbulkan persoalan hukum baru yang belum sepenuhnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Ilustrator sebagai pelaku kreatif yang menghasilkan karya visual melalui proses intelektual dan artistik, kini harus bersaing dengan ilustrasi buatan kecerdasan buatan yang murah bahkan gratis, cepat, dan juga mudah diakses. Tidak sedikit ilustrasi AI (*Artificial Intelligence*) digunakan untuk keperluan promosi, penjualan produk, bahkan diintegrasikan dalam event digital tanpa izin ataupun kejelasan mengenai status hukum dari gambar yang dihasilkan. Sementara itu, para ilustrator harus mematuhi berbagai ketentuan hukum yang mengikat terkait hak cipta dan distribusi karyanya.

Selain dari fenomena diatas, ada fenomena terbaru lagi yang mencuat adalah maraknya penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) generatif untuk meniru "*Ghibli-style*" gaya visual yang ikonik dari seri animasi jepang Studio Ghibli. Belakangan, banyak pengguna media sosial dan juga pengguna AI menghasilkan ilustrasi bergaya *Ghibli* ini hanya berdasarkan dari ketikan perintah (*prompt text*), tanpa ada izin atau atribusi kepada si pembuat aslinya. Youtuber Eno Bening menyoroti hal ini sebagai sesuatu yang kontroversial, menurutnya, ini bukan masalah anti-AI, namun tetapi mempermasalahkan bagaimana kecerdasan buatan dapat meniru secara massal sebuah gaya kreatifitas tanpa dasar etis dan juga legalitasnya.[9] Kekhawatiran serupa muncul

[8] Eno Bening, "*AI Semakin Mengerikan,*" YouTube: Eno Bening, diakses 17 Juni 2025. https://youtu.be/dif9Avb42Hg

[9] Eno Bening, "*Apa Salahnya Bikin Gambar AI Ghibli?,*" YouTube: Eno Bening, diakses 10 Juni 2025. https://youtu.be/Mj5Ll1KZyuM

dalam literatur kajian hak cipta di Indonesia. Misalnya, dalam buku yang disebutkan oleh Budi Santoso, menekankan bahwa "gaya artistik" (*style*) suatu karya tidak secara eksplisit dilindungi oleh UU Hak Cipta, tetapi penyerapan data untuk pelatihan AI tanpa izin bisa menjadi celah pelanggaran melalui teori dari tindakan penyalahgunaan atau penggelapan aset dalam hukum hak kekayaan intelektual.[10]

Kesenjangan utama dalam penelitian ini terletak pada ketidakseimbangan antara pesatnya perkembangan teknologi kecerdasan buatan dalam menghasilkan karya kreatif, seperti ilustrasi digital, dan lambannya perkembangan regulasi hukum terkait hak cipta di Indonesia. Meskipun AI (*Artificial Intelligence*) mampu menciptakan karya dengan cepat dan efisien, ada kekosongan hukum yang tidak mengakomodasi status hukum karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan, yang tidak diakui sebagai ciptaan manusia, sehingga menimbulkan ketimpangan dalam perlindungan hak cipta. Hal ini memunculkan dilema etis dan legal terkait penggunaan data untuk pelatihan AI tanpa izin, serta ancaman terhadap profesi ilustrator manusia yang harus bersaing dengan hasil karya kecerdasan buatan yang murah, cepat, dan mudah diakses. Lebih jauh lagi, masalah ini diperburuk oleh ketidakjelasan tentang batasan etika dan legalitas dalam meniru gaya artistik tertentu, seperti gaya visual Studio Ghibli, yang semakin memperlihatkan kebutuhan mendesak untuk pembaruan hukum hak cipta agar dapat melindungi pencipta manusia dan memberikan kejelasan dalam pemanfaatan karya yang dihasilkan oleh teknologi AI.

Dalam hukum positif Indonesia, karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI (*Artificial Intelligence*) tidak diakui sebagai ciptaan yang dilindungi (tidak ada kedudukan hukum atas kepemilikan hak ciptanya). Penjelasannya didasarkan pada dua alasan utama yaitu Subjek Hukum (Syarat Pencipta) di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 sangat antroposentris (atau berpusat pada manusia). Pasal 1 angka 2 jelas menyebutkan bahwa Pencipta

[10] Budi Santoso, "*Dekonstruksi Hak Cipta di Indonesia*," (Semarang: Pustaka Magister, 2012), 115.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

adalah "seorang atau beberapa orang". AI adalah benda (objek hukum/alat bantu), bukan manusia seperti subjek hukum, sehingga AI tidak bisa menyandang status sebagai pencipta atau pemegang hak. Objek Hukum sebagai syarat orisinalitas, hak cipta melindungi karya yang lahir dari "kemampuan intelektual, imajinasi, dan kreativitas" manusia yang bersifat khas dan pribadi. Karya AI dihasilkan dari algoritma matematis dan penggabungan miliaran data visual di internet, sehingga tidak ada "ikatan emosional dan intelektual" dari seorang manusia pada gambar yang dihasilkan. Akibatnya, karya AI murni umumnya jatuh ke wilayah domain publik (*Public Domain*). Artinya siapa saja boleh memakainya dan tidak ada satu orang pun yang bisa mengklaim hak eksklusif (hak pencipta) atas karya tersebut.[11]

Kajian ini penting dilakukan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana perlindungan hukum terhadap hak cipta ilustrator atas penggunaan ilustrasi digital yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Di tengah maraknya penggunaan AI yang mampu meniru gaya visual khas seperti fenomena ilustrasi bergaya Studio Ghibli, serta banyaknya ilustrasi kecerdasan buatan yang digunakan tanpa izin dalam media promosi, NFT, maupun produk digital lainnya, maka urgensi perlindungan hak cipta bagi ilustrator semakin mendesak. Hal ini menjadi penting untuk menghindari terjadinya eksploitasi gaya kreatif dan potensi ketimpangan hukum antara karya manusia dan buatan kecerdasan buatan AI. Oleh karena itu, penulis perlu meneliti dan mengkaji secara normatif melalui skripsi yang berjudul, **"PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA ILUSTRATOR ATAS PENGGUNAAN ILUSTRASI KECERDASAN BUATAN UNTUK KEPENTINGAN KOMERSIAL BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA".**

[11] Christi, G., dan D. Cahyaningsih. "Problematika Subjek Hukum Hak Cipta Terkait Status 'Pencipta' Atas Hasil Artificial Intelligence." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 22 (2024): 561-577.

B. Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, pada subbagian ini akan diuraikan secara sistematis mengenai identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan perumusan masalah. Ketiga komponen ini disusun untuk memperjelas fokus kajian dan batas ruang lingkup penelitian, sehingga pelaksanaan penelitian dapat terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

1. Identifikasi Masalah

Wilayah kajian dalam penelitian ini adalah ranah Hukum Kekayaan Intelektual, khususnya Hak Cipta. Jenis masalah yang diangkat berkaitan dengan lahirnya persoalan hukum baru akibat kemajuan teknologi kecerdasan buatan generatif yang mampu memproduksi ilustrasi digital secara instan. Fenomena ini memicu ketimpangan pelindungan, karena ilustrasi hasil kecerdasan buatan yang belum diakui status penciptanya secara sah dalam hukum positif justru marak digunakan secara bebas untuk kepentingan komersial di sektor ekonomi kreatif, mulai dari skala UMKM hingga promosi digital. Akibatnya, timbul ancaman yang secara nyata merugikan hak ekonomi maupun hak moral para pelaku kreatif (ilustrator) manusia yang karya atau gaya visualnya berpotensi diserap dan dieksploitasi tanpa izin oleh sistem AI (*Artificial Intelligence*) tersebut.

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas, penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini pada analisis pelindungan hak cipta bagi ilustrator atas maraknya penggunaan ilustrasi hasil kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang ditujukan untuk kepentingan komersial. Penelitian ini difokuskan pada pendekatan normatif-empiris dengan menjadikan komunitas pelaku industri kreatif (ilustrator *freelance*) sebagai lokasi atau objek penelitian faktual, yang kemudian dianalisis berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pembahasan tidak mencakup aspek teknis sistem komputasi AI, melainkan dititikberatkan pada dampak sosiologis dan implikasi hukum kekayaan intelektualnya di lapangan.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan berikut:

a. Bagaimana praktik penggunaan ilustrasi digital yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial?
b. Bagaimana kendala dan upaya dalam kepastian hukum penggunaan ilustrasi digital yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial?
c. Bagaimana bentuk ketentuan penggunaan dan perlindungan hukum terhadap hak cipta ilustrasi digital yang dibuat oleh ilustrator menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Hukum Ekonomi Syariah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan tersebut melalui pendekatan ilmiah yang sistematis, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis praktik penggunaan ilustrasi digital yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis kendala dan upaya dalam kepastian hukum penggunaan ilustrasi digital yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis bentuk ketentuan penggunaan dan perlindungan hukum terhadap hak cipta ilustrasi digital yang dibuat oleh ilustrator menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Hukum Ekonomi Syariah.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Secara umum, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. **Manfaat Teoretis**

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis serta referensi yang signifikan dalam memperkaya *khazanah* keilmuan di bidang hukum, khususnya bagi Jurusan Hukum Ekonomi Syariah. Secara spesifik, penelitian ini akan memperdalam pemahaman mengenai pelindungan hak cipta bagi ilustrator atas karya digital di tengah maraknya penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) untuk kepentingan komersial, dengan menyoroti tinjauan Hukum Positif dan Hukum Ekonomi Syariah.

2. **Manfaat Praktis**

   a. Bagi Penulis

      Sebagai salah satu syarat akademik untuk meraih gelar Sarjana Hukum pada Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. Selain itu, penelitian ini juga dijadikan sebagai pengalaman berharga bagi penulis dalam menciptakan sebuah karya ilmiah baru yang bermanfaat untuk akademisi maupun masyarakat pada umumnya.

   b. Bagi Ilustrator dan Pelaku Industri Kreatif

      Diharapkan dapat memberikan manfaat dan wawasan kepada para pekerja kreatif mengenai pentingnya pelindungan hak cipta atas karya yang telah mereka hasilkan. Serta memberikan pengetahuan terkait batasan-batasan hukum dan etika dalam pemanfaatan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) agar tidak terjadi ketimpangan keadilan maupun eksploitasi karya tanpa hak di masyarakat, khususnya bagi para seniman digital kalangan bawah maupun *freelancer*.

   c. Bagi Peneliti

      Selanjutnya Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi awal yang dapat memberikan gambaran empiris mengenai

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

bagaimana fenomena dan dampak penggunaan ilustrasi kecerdasan buatan terhadap eksistensi profesi ilustrator manusia, serta bagaimana relevansi pelindungan hukumnya jika ditinjau dari Hukum Positif dan Hukum Ekonomi Syariah.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menjadi rujukan penulis sehingga mengangkat judul ini diantarannya yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Saiful dengan judul "Perlindungan Hukum atas Ciptaan Gambar yang Dihasilkan Melalui Artificial Intelligence Art Generator." Dalam penelitian tersebut, penulis mengkaji bagaimana status perlindungan hukum terhadap karya visual yang sepenuhnya dihasilkan oleh teknologi kecerdasan buatan, khususnya dalam konteks hukum Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum normatif yang berfokus pada analisis literatur dan dokumen hukum positif, tanpa melibatkan data lapangan, dengan tujuan untuk menggambarkan bagaimana sistem hukum saat ini merespons munculnya fenomena gambar hasil AI (*Artificial Intelligence*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun ilustrasi AI mampu menyerupai karya manusia, sistem hukum yang berlaku di Indonesia masih belum memberikan kejelasan mengenai kedudukan hukum ciptaan yang tidak melibatkan intervensi kreatif manusia. Penulis menyimpulkan bahwa terdapat kekosongan hukum dalam perlindungan terhadap karya semacam ini, karena Undang-Undang Hak Cipta secara eksplisit hanya mengakui ciptaan dari manusia sebagai subjek hukum yang sah. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan pentingnya adanya ius constituendum atau pembentukan norma hukum baru yang dapat merespons perkembangan teknologi AI dan implikasinya terhadap hak kekayaan intelektual. Penelitian ini menjadi relevan sebagai dasar pengembangan skripsi penulis, terutama dalam membandingkan bagaimana perlindungan terhadap ilustrator manusia perlu ditegaskan kembali di tengah

gelombang pemanfaatan gambar AI yang tidak memiliki dasar perlindungan hukum yang jelas.[12]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian terhadap perlindungan hukum ciptaan digital dalam ranah kekayaan intelektual, khususnya mengenai posisi karya ilustrasi yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan. Kedua penelitian sama-sama menyoroti ketidakjelasan regulasi yang ada dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terkait karya yang tidak melibatkan kreativitas manusia secara langsung. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini maupun dalam penelitian penulis adalah pendekatan hukum normatif, dengan mengacu pada analisis peraturan perundang-undangan yang berlaku. Namun, perbedaannya terletak pada objek utama penelitian; penelitian Ahmad Saiful berfokus pada status perlindungan gambar yang sepenuhnya dibuat oleh kecerdasan buatan, sedangkan penelitian penulis lebih menitikberatkan pada aspek perlindungan hukum bagi hak cipta ilustrator manusia yang dirugikan oleh penggunaan ilustrasi AI dalam kegiatan komersial, serta menelusuri batas-batas hukum pemanfaatan karya kecerdasan buatan dalam ruang ekonomi digital yang berkembang pesat.

Kedua, penelitian Nicholas Glenn Dimas Adilanang dengan judul "Analisis Hak Cipta dari Artificial Intelligence-Generated Works dalam Bentuk Text-to-Images Art dalam Hukum Hak Cipta Indonesia". Dalam skripsi tersebut, peneliti menyoroti bahwa karya AI berbasis *text-to-image* tidak memenuhi unsur originalitas dan creative choice menurut UU Hak Cipta, karena AI dianggap bukan subjek hukum pencipta. Skripsi ini menggunakan pendekatan normatif dengan perbandingan hukum internasional, dan menyimpulkan bahwa saat ini karya kecerdasan buatan tidak mendapat perlindungan di Indonesia.[13]

---

[12] Ahmad Saiful, "Perlindungan Hukum atas Ciptaan Gambar yang Dihasilkan Melalui Artificial Intelligence Art Generator," (*Skripsi*, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2024).

[13] Nicholas Glenn Dimas Adilanang, "Analisis Hak Cipta dari Artificial Intelligence-Generated Works dalam Bentuk Text-to-Images Art dalam Hukum Hak Cipta Indonesia," (*Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2022).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajiannya terhadap status hukum karya cipta yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan, khususnya dalam konteks ilustrasi digital yang dihasilkan melalui teknologi *text-to-image*. Kedua penelitian sama-sama menggunakan pendekatan hukum normatif dan menjadikan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai dasar utama dalam menganalisis legalitas karya digital berbasis AI. Keduanya juga menekankan bahwa karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan tidak memenuhi unsur "originalitas" dan "pilihan kreatif" sebagaimana yang disyaratkan oleh peraturan perundang-undangan hak cipta. Namun, perbedaannya terletak pada arah fokus kajiannya; penelitian Nicholas Glenn lebih menyoroti ketidaklayakan AI sebagai subjek hukum pencipta dalam perspektif hukum nasional maupun perbandingan hukum internasional, sedangkan penelitian penulis lebih menitikberatkan pada perlindungan hukum bagi ilustrator manusia yang karyanya terdampak secara ekonomi dan etis akibat komersialisasi ilustrasi hasil kecerdasan buatan, serta mempertanyakan batas pemanfaatan karya kecerdasan buatan dalam ruang komersial yang adil dan berlandaskan hukum.

Ketiga, penelitian oleh Alya Nur Fadilla, Putri Munadiyah Ramadhani, dan Handriyotopo dengan judul "Problematika Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) di Bidang Ilustrasi: AI vs Artist" mengkaji fenomena munculnya teknologi kecerdasan buatan dalam dunia desain dan ilustrasi yang menimbulkan perdebatan etis serta profesional antara seniman manusia dan pengguna AI. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kasus pemenang penghargaan seni di Colorado State Fair yang menggunakan teknologi Midjourney, yang kemudian memicu diskusi luas terkait keaslian karya dan ancaman terhadap posisi pekerja kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, untuk menganalisis bagaimana tren penggunaan AI dapat memberikan manfaat tanpa menghilangkan peran kreator manusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI seharusnya berfungsi sebagai *tools design* (alat bantu) dan bukan sebagai

authority (otoritas pencipta), sehingga peran seniman manusia tetap menjadi pusat dalam proses penciptaan karya ilustratif.[14]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada perhatian terhadap dampak penggunaan kecerdasan buatan dalam industri kreatif, khususnya bidang ilustrasi digital. Keduanya menyoroti pentingnya keseimbangan antara kemajuan teknologi dan keberlangsungan profesi seniman manusia. Namun, perbedaan utamanya adalah penelitian Fadilla dkk. lebih berfokus pada aspek sosial dan etika penggunaan AI dalam seni ilustrasi, sedangkan penelitian penulis menitikberatkan pada aspek hukum, khususnya perlindungan hak cipta terhadap ilustrator manusia yang karya atau peran kreatifnya terancam oleh penggunaan ilustrasi hasil kecerdasan buatan dalam konteks komersial.

Keempat, penelitian oleh Ayra Adlina Mahanani Zahra dengan judul "Perlindungan Hukum atas Hak Cipta Karya Visual di Media Sosial dari Plagiarisme Artificial Intelligence Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014". Penelitian ini juga bersifat normatif preskriptif dan menganalisis plagiarisme visual oleh sistem di media sosial, hasilnya menunjukkan kekosongan regulasi dalam UU No. 28 Tahun 2014 yang telah dimanfaatkan untuk memproduksi ulang karya visual tanpa izin, sehingga penulis merekomendasikan revisi undang-undang untuk mencakup proteksi terhadap karya visual dari plagiarisme AI.[15]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada perhatian terhadap perlindungan hukum hak cipta terhadap karya visual yang diambil alih oleh sistem kecerdasan buatan, khususnya dalam konteks regulasi yang belum memadai pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Keduanya menggunakan pendekatan hukum normatif dan menyoroti risiko plagiarisme oleh AI yang memanfaatkan karya asli tanpa izin. Adapun perbedaannya,

[14] Alya Nur Fadilla, Putri Munadiyah Ramadhani, dan Handriyotopo, "Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi: AI vs Artist," *Citrawira: Journal of Advertising and Visual Communication*, Vol. 4, No. 1 (2023).

[15] Ayra Adlina Mahanani Zahra, "Perlindungan Hukum atas Hak Cipta Karya Visual di Media Sosial dari Plagiarisme Artificial Intelligence berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014," (*Skripsi*, Universitas Sebelas Maret, 2025).

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

penelitian Ayra lebih fokus pada media sosial sebagai medium terjadinya pelanggaran, sementara penelitian penulis menekankan dampak komersialisasi ilustrasi kecerdasan buatan terhadap posisi ilustrator manusia dalam industri kreatif.

Kelima, penelitian oleh Arnav Michael dan V. Selvie Sinaga dengan judul "Penerapan Hukum Indonesia Terkait dengan Penggunaan Ilustrasi dalam Database Program dengan Bantuan Artificial Intelligence" membahas bagaimana praktik penggunaan karya ilustrasi oleh pengembang program berbasis kecerdasan buatan dapat menimbulkan pelanggaran terhadap hak cipta para seniman. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan menelaah ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, untuk menganalisis apakah praktik *data scrapping* dan pelatihan AI (*Artificial Intelligence*) menggunakan karya berhak cipta tanpa izin dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan tersebut melanggar hak moral dan hak ekonomi pencipta, karena penggunaan karya visual milik seniman dilakukan tanpa izin dan dimanfaatkan untuk kepentingan komersial dalam pelatihan sistem AI. Penelitian ini menegaskan bahwa kemampuan AI untuk meniru gaya khas ilustrator merupakan bentuk pelanggaran terhadap orisinalitas dan integritas karya seni.[16]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian terhadap perlindungan hukum bagi karya ilustrasi digital di era perkembangan AI (*Artificial Intelligence*), serta penggunaan metode normatif untuk menelaah relevansi Undang-Undang Hak Cipta terhadap fenomena baru dalam dunia digital. Adapun perbedaannya, penelitian Michael dan Sinaga berfokus pada aspek pelatihan AI melalui praktik pengumpulan data (*data scrapping*) yang melibatkan pelanggaran hak cipta seniman, sedangkan penelitian penulis menitikberatkan pada penggunaan ilustrasi hasil kecerdasan

[16] Arnav Michael dan V. Selvie Sinaga, "Penerapan Hukum Indonesia Terkait dengan Penggunaan Ilustrasi dalam Database Program dengan Bantuan Artificial Intelligence," *Jurnal Paradigma Hukum Pembangunan*, Vol. 9, No. 2 (2024): 210.

buatan untuk tujuan komersial dan implikasinya terhadap hak ekonomi serta moral ilustrator manusia.

Keenam, penelitian oleh Bernessa Clarissa Rotua dengan judul "Pelindungan Hak Pencipta Atas Tindakan Plagiarisme Pada Proses Minting Karya Seni Digital Menjadi Non-Fungible Token Di Markeptlace Baliola Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta". Penelitian ini menggunakan pendekatan normatif-empiris untuk menganalisis kasus plagiarisme NFT berupa minting ilustrasi digital di Baliola. Hasilnya menunjukkan bahwa perlindungan moral dan ekonomi belum terpenuhi karena lemahnya verifikasi identitas pencipta, dan merekomendasikan mekanisme *notice-and-take-down* serta *artist validation*.[17]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus terhadap pelanggaran hak cipta ilustrasi digital akibat praktik digital modern, baik dalam bentuk NFT maupun *AI-generated image*. Keduanya menyoroti kekosongan regulasi dalam menjawab tantangan perlindungan hak pencipta di era teknologi digital. Adapun perbedaannya, penelitian Bernessa lebih mengkaji konteks NFT dan *marketplace*, sementara penelitian penulis berfokus pada penggunaan ilustrasi berbasis kecerdasan buatan dalam konteks komersial tanpa perlindungan hukum yang jelas terhadap ilustrator asli.

Ketujuh, penelitian oleh Ayra Adlina Mahanani Zahra dan Albertus Sentot Sudarwanto dengan judul "Ilustrasi Digital di Tengah Ancaman Pelanggaran Hak Cipta oleh AI" membahas persoalan pelanggaran hak cipta yang timbul akibat penggunaan teknologi *text-to-image* berbasis AI (*Artificial Intelligence*). Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang bersifat preskriptif dan berfokus pada analisis terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya dalam kaitannya dengan perlindungan terhadap karya visual digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun hukum hak cipta Indonesia telah memberikan perlindungan

[17] Bernessa Clarissa Rotua, "Pelindungan Hak Pencipta Atas Tindakan Plagiarisme Pada Proses Minting Karya Seni Digital Menjadi Non-Fungible Token Di Markeptlace Baliola Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," (*Skripsi*, Universitas Gadjah Mada, 2022).

terhadap karya visual yang dihasilkan manusia, belum terdapat pengaturan yang secara eksplisit menjangkau karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan. Hal ini menimbulkan risiko terjadinya pelanggaran hak moral dan hak ekonomi pencipta karena ilustrasi digital yang dihasilkan kecerdasan buatan sering kali memanfaatkan karya berhak cipta tanpa izin. Penelitian ini menyimpulkan perlunya pembaruan regulasi agar sistem hukum dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi generatif dan menjamin perlindungan hukum yang adil bagi para seniman digital.[18]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokusnya terhadap isu perlindungan hukum atas karya ilustrasi digital di era kecerdasan buatan, serta penggunaan pendekatan hukum normatif dalam menganalisis dasar hukum yang berlaku. Keduanya juga menyoroti kekosongan norma dalam Undang-Undang Hak Cipta terhadap karya hasil kecerdasan buatan. Namun, perbedaannya terletak pada ruang lingkup kajian: penelitian Zahra dan Sudarwanto berfokus pada aspek pelanggaran hak cipta dan perlunya pembaruan regulasi, sedangkan penelitian penulis berfokus pada perlindungan hak cipta ilustrator manusia terhadap penggunaan ilustrasi kecerdasan buatan untuk tujuan komersial yang berpotensi merugikan hak ekonomi dan moral pencipta.

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran logis mengenai hubungan antara permasalahan yang diteliti dengan dasar hukum yang digunakan, serta fenomena aktual yang mendasari perlunya dilakukan kajian terhadap perlindungan hak cipta ilustrator atas penggunaan ilustrasi yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial. Penelitian ini berawal dari keprihatinan atas semakin masifnya penggunaan AI dalam menciptakan ilustrasi digital, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi alat utama dalam industri konten visual. Kondisi ini

[18] Ayra Adlina Mahanani Zahra dan Albertus Sentot Sudarwanto, "Ilustrasi Digital di Tengah Ancaman Pelanggaran Hak Cipta oleh AI," *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities*, Vol. 5, No. 1 (2025): 83-91.

menimbulkan pertanyaan mendalam terkait keabsahan hukum terhadap karya yang dihasilkan secara otomatis oleh mesin, sekaligus ancaman bagi eksistensi para ilustrator manusia yang selama ini menggantungkan hidup dari keahlian menggambar secara manual.

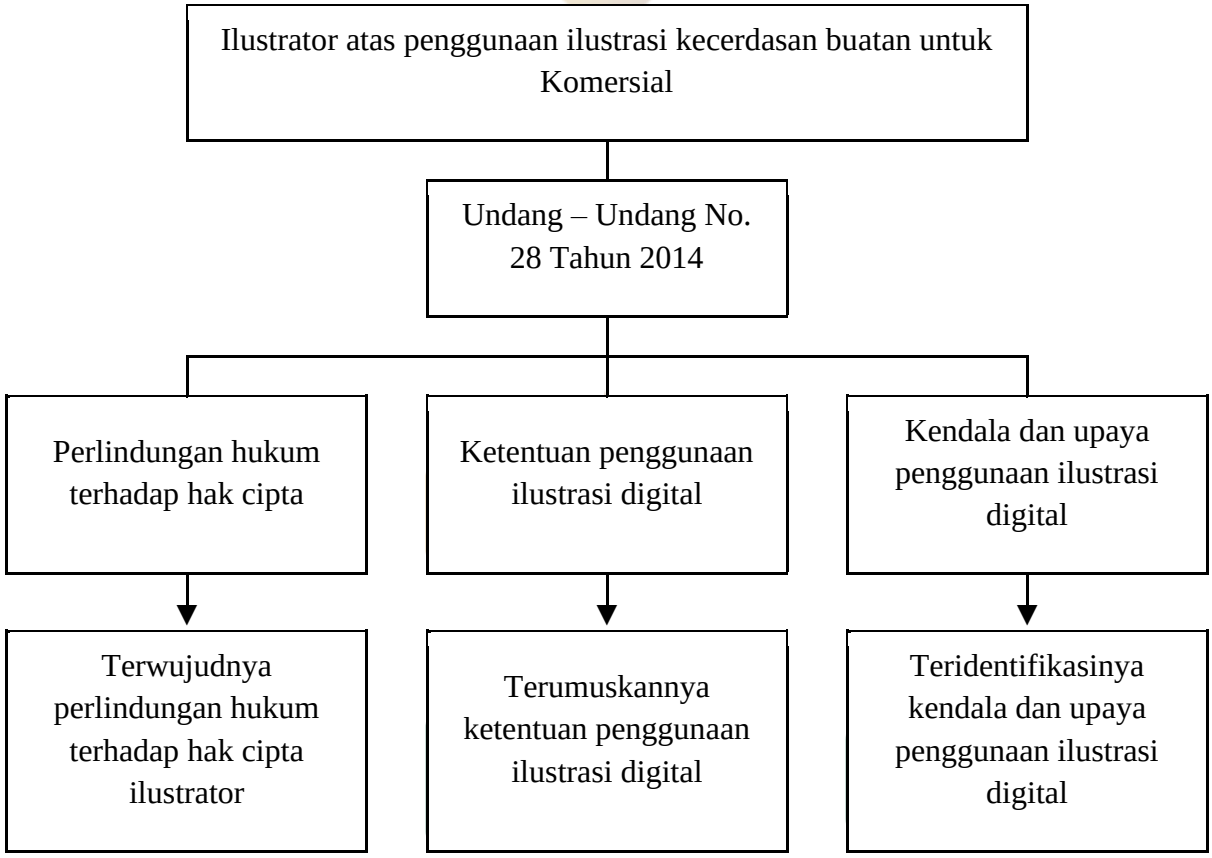
Fenomena seperti ilustrasi "Tung Tung Tung Sahur" menjadi salah satu contoh konkret yang menggambarkan konflik etika dan kekosongan hukum dalam ranah ini. Gambar tersebut awalnya dibuat oleh pengguna AI untuk hiburan pribadi dan menjadi viral di media sosial, namun kemudian digunakan dalam event komersial oleh perusahaan besar tanpa izin atau atribusi kepada pembuatnya. Meskipun secara hukum ilustrasi tersebut tidak dapat diklaim sebagai ciptaan karena dibuat oleh mesin, adanya klaim moral dan kekecewaan dari pembuat menunjukkan bahwa masyarakat tetap mengakui adanya nilai kreatif, bahkan pada karya kecerdasan buatan. Hal ini menunjukkan bahwa hukum positif belum mampu menjangkau kompleksitas baru yang muncul akibat kecanggihan teknologi generatif.

Sementara itu, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara eksplisit menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan intelektual, pengetahuan, imajinasi, kreativitas, atau keterampilan yang dituangkan dalam bentuk khas dan bersifat pribadi. Dengan demikian, karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh kecerdasan buatan tidak dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi, karena tidak memiliki unsur "manusia" atau intelektual di dalamnya sebagai subjek hukum. Hal ini menciptakan sebuah ruang kosong dalam perlindungan hukum yang dapat disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu, baik untuk keuntungan ekonomi maupun pengaruh sosial, karena tidak adanya batasan hukum yang mengikat.

Di sisi lain, para ilustrator sebagai pelaku kreatif yang menghasilkan karya berbasis keterampilan dan ide orisinal kini harus bersaing secara tidak seimbang dengan ilustrasi buatan kecerdasan buatan yang lebih cepat, murah, dan mudah diakses. Banyak pelaku usaha, termasuk UMKM dan individu, memilih menggunakan gambar hasil kecerdasan buatan untuk kebutuhan

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

promosi, branding, hingga konten media, tanpa menyadari bahwa tindakan tersebut berpotensi merusak ekosistem industri kreatif dan melemahkan posisi tawar ilustrator manusia. Ketika ilustrasi manusia tunduk pada ketentuan hukum dan prosedur pendaftaran hak cipta, sedangkan ilustrasi kecerdasan buatan digunakan secara bebas tanpa batasan hukum, maka terjadi ketimpangan yang mengganggu keadilan hukum dan perlindungan hak atas kekayaan intelektual.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

UNIVERSITAS SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Kerangka berpikir dalam penelitian ini juga memperhatikan aspek perkembangan teknologi yang sangat pesat, seperti hadirnya sistem generatif berbasis transformer seperti ChatGPT, Midjourney, hingga Gemini oleh Google. Semua platform ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan teks, gambar, hingga video dengan kualitas tinggi hanya dari perintah sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan buatan tidak lagi sekadar alat bantu,

tetapi telah mengambil alih sebagian besar proses kreatif yang sebelumnya menjadi domain eksklusif manusia. Oleh karena itu, penting untuk menelaah sejauh mana sistem hukum dapat mengikuti perkembangan ini dan memberikan perlindungan yang adil bagi para pelaku kreatif.

Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis bentuk perlindungan hukum terhadap hak cipta ilustrator atas karya ilustrasi digital mereka dalam menghadapi penetrasi karya kecerdasan buatan dalam kegiatan komersial. Penelitian juga mengkaji bagaimana ketentuan hukum yang berlaku dalam Undang-Undang Hak Cipta dapat diterapkan, serta apakah dibutuhkan reformulasi hukum atau pendekatan baru untuk mengatur karya hasil kecerdasan buatan. Tujuannya adalah agar tercipta kejelasan dan kepastian hukum yang dapat melindungi ilustrator dari eksploitasi, serta menjaga keberlanjutan industri kreatif berbasis sumber daya manusia.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek di atas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini akan menghubungkan antara fenomena ilustrasi kecerdasan buatan dalam praktik komersial dengan dasar hukum hak cipta yang berlaku di Indonesia. Dari situ, akan dianalisis bentuk-bentuk perlindungan hukum terhadap ilustrator sebagai pencipta sah, serta kemungkinan pengaturan terhadap karya yang melibatkan kecerdasan buatan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam mendorong lahirnya regulasi yang adil dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

G. Metodologi Penelitian

Untuk memudahkan dalam memahami dan menganalisis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan menguraikan secara sistematis beberapa komponen utama dalam metode penelitian. Uraian ini mencakup: (1) Pendekatan Penelitian, (2) Jenis Penelitian, (3) Sumber Data Penelitian, (4) Teknik Pengumpulan Data, dan (5) Teknik Analisis Data.

Masing-masing komponen dijelaskan untuk menunjukkan kesesuaian antara tujuan penelitian, permasalahan yang dikaji, dan metode yang dipilih.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Dengan demikian, keseluruhan proses penelitian dapat berjalan secara terarah, objektif, dan sesuai dengan kaidah ilmiah.

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum dengan pendekatan *statute approach* (pendekatan perundang-undangan) dan *conceptual approach* (pendekatan konseptual). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta ilustrator atas penggunaan ilustrasi yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.[19] Sementara itu, pendekatan konseptual dilakukan dengan mengkaji konsep-konsep hukum yang relevan, seperti hak cipta, hak kekayaan intelektual, perlindungan hukum, serta konsep hak milik dan perlindungan harta dalam perspektif hukum Islam. Kedua pendekatan tersebut digunakan untuk menganalisis permasalahan hukum terkait perlindungan hak cipta ilustrator atas penggunaan ilustrasi kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial serta merumuskan kesimpulan berdasarkan ketentuan hukum positif dan konsep hukum yang relevan.[20]

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif-empiris. Pendekatan yuridis empiris bertujuan untuk melihat hukum dalam artian nyata dan meneliti bagaimana bekerjanya hukum di lingkungan masyarakat. Dalam penelitian ini, pendekatan empiris dilakukan dengan mengamati secara langsung fenomena maraknya komersialisasi karya kecerdasan buatan di platform *e-commerce* dan media sosial, serta menggali data faktual melalui wawancara dengan para ilustrator yang terdampak secara langsung. Data lapangan tersebut kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan efektivitas norma hukum yang tertuang dalam

[19] Ahmad Mustamil Khoiro Adhi, dan Kusumastuti, *Metode Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), 11.

[20] Galang Taufani, dan Suteki, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)* (Depok: PT Radja Grafindo Persada, 2018): 132.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta guna menemukan solusi atas kekosongan hukum yang ada.

3. Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian ini, data yang digunakan diperoleh dari dua jenis sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

a) Sumber Data Primer

Data primer dalam penelitian ini merujuk pada informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama, baik melalui observasi terhadap fenomena sosial maupun dokumentasi digital yang mencerminkan gejala empiris dari permasalahan yang dikaji. Menurut Suteki dan Galang Taufani, data primer adalah data yang berasal dari pengamatan langsung, wawancara, atau bentuk interaksi lain yang diperoleh secara orisinal oleh peneliti.[21] Dalam konteks ini, data primer diperoleh melalui dokumentasi dan observasi terhadap kasus-kasus nyata mengenai penggunaan ilustrasi hasil kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial, termasuk dalam bentuk perjual belikan di *e-commerce*, promosi visual di media sosial, maupun promosi secara langsung seperti kampanye dan UMKM. Data pendukung berupa hasil wawancara dengan narasumber yaitu ilustrator (*freelance* maupun profesional) yang terdampak, untuk mendeskripsikan kondisi faktual terkait kerugian nyata di lapangan. Contoh kasus yang menjadi acuan primer adalah penelusuran dari media sosial, konten kreator, serta testimoni para ilustrator yang mengalami kerugian secara etika dan ekonomi akibat penggunaan karya kecerdasan buatan juga menjadi sumber data primer yang relevan dalam menunjang analisis.

b) Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang telah tersedia sebelumnya dan diperoleh dari sumber tidak langsung yang relevan dengan pokok bahasan. Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup

[21] Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*, 215.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

dokumen hukum seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, jurnal ilmiah tentang hukum kekayaan intelektual, buku ajar hukum, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas isu sejenis terkait karya digital dan kecerdasan buatan.[22] Selain itu, digunakan pula artikel dari media terpercaya, video analisis publik oleh beberapa tokoh YouTuber seperti Eno Bening yang membahas tentang gaya visual oleh kecerdasan buatan, serta jurnal yang membahas pengaruh AI (*Artificial Intelligence*) terhadap pelaku kreatif. Buku dan literatur tentang teori hak cipta, pencipta dalam perspektif hukum, serta data mengenai ketidakjelasan atribusi dalam hasil ilustrasi kecerdasan buatan juga berperan penting dalam memperkaya analisis normatif dalam penelitian ini. Jenis-jenis data sekunder tersebut akan digunakan untuk menghubungkan antara teori perlindungan hukum hak cipta, praktik ilustrasi kecerdasan buatan di lapangan, dan kondisi regulasi saat ini dalam sistem hukum Indonesia.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian ini agar diperoleh data yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan, maka data dapat diperoleh melalui:

a) Observasi

Menurut Sugiyono, observasi adalah suatu proses kompleks yang melibatkan berbagai aktivitas biologis dan psikologis, yang paling utama adalah proses pengamatan dan ingatan. Proses pengamatan memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi dari lingkungannya dengan memanfaatkan panca indera secara langsung, sementara ingatan berfungsi menyimpan dan mengolah informasi tersebut agar dapat dianalisis.[23] Dalam konteks penelitian ini, penulis melakukan observasi terhadap tren penggunaan ilustrasi digital hasil kecerdasan buatan dalam berbagai platform digital,

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

[22] Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2021): 152–153.

[23] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013): 203.

seperti media sosial, *e-commerce*, promosi produk, NFT, serta berbagai konten visual komersial. Observasi juga diarahkan pada fenomena-fenomena viral yang melibatkan penggunaan gambar kecerdasan buatan, seperti kasus "Tung Tung Sahur" yang digunakan dalam promosi oleh pihak ketiga tanpa seizin pencetetusnya atau pembuat awalnya.

b) Wawancara

Sugiyono menjelaskan bahwa wawancara merupakan metode pengumpulan data melalui percakapan langsung antara peneliti dan narasumber yang bertujuan untuk menggali informasi yang lebih mendalam terkait suatu peristiwa atau fenomena.[24] Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dilakukan kepada narasumber (illustrator ataupun *freelance*) sebagai informan untuk memperoleh data pendukung mengenai kondisi faktual di lapangan, guna melengkapi analisis normatif terhadap kekosongan hukum yang ada. dan freelance yang terdampak oleh keberadaan karya AI kecerdasan buatan, serta pengguna media sosial yang terlibat atau berinteraksi dengan konten visual kecerdasan buatan. Selain itu, wawancara juga diarahkan kepada individu yang pernah menjual, membeli, atau memanfaatkan karya kecerdasan buatan untuk keperluan komersial, termasuk *content creator*, desainer digital, dan juga UMKM. Wawancara digunakan sebagai sarana untuk menggali informasi pendukung secara mendalam melalui percakapan dengan ilustrator yang terdampak. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pandangan empiris terkait kerugian dan pertentangan etika di lapangan, guna melengkapi argumentasi normatif.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini mengacu pada metode pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen tertulis, rekaman digital,

[24] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,195.

atau arsip publik yang relevan dengan pokok bahasan.[25] Penulis mengumpulkan dokumentasi berupa tangkapan layar konten visual ilustrasi kecerdasan buatan yang dipasarkan atau dipublikasikan secara komersial, tanggapan atau komentar publik dalam media sosial, serta pernyataan resmi dari komunitas ilustrator atau tokoh publik seperti YouTuber Eno Bening yang secara terbuka membahas kontroversi duplikasi gaya visual menggunakan kecerdasan buatan. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan dokumen hukum seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, literatur akademik terkait kecerdasan buatan dan kekayaan intelektual, serta jurnal dan skripsi terdahulu yang relevan untuk memperkaya analisis hukum normatif dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Analisis data Model Miles dan Huberman sebagaimana yang dijelaskan dalam bukunya Sugiyono yaitu terdapat beberapa tahapan seperti pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data:

a) *Data Collection*/Pengumpulan Data

Tahap pertama adalah pengumpulan data, yang dilakukan melalui observasi terhadap fenomena penggunaan ilustrasi hasil kecerdasan buatan dalam ruang lingkup komersial serta dokumentasi dari kasus-kasus nyata seperti ilustrasi kecerdasan buatan bertema "Tung Tung Sahur" yang digunakan secara luas tanpa atribusi kepada pembuatnya. Wawancara juga dilakukan terhadap ilustrator yang terdampak keberadaan karya kecerdasan buatan, *content creator*, pengguna AI untuk komersial, serta publik yang mempersepsikan nilai etis dalam penggunaan karya digital hasil kecerdasan buatan. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumen hukum seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta

[25] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 224.

artikel, jurnal, dan publikasi ilmiah sebagai data pelengkap untuk analisis hukum normatif.

b) *Data Reduction*/Reduksi Data

Reduksi data adalah proses merangkum, memilah informasi penting, dan menyusun temuan berdasarkan tema atau pola yang relevan.[26] Karena jumlah data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi sangat banyak, maka peneliti melakukan seleksi terhadap informasi yang sesuai dengan fokus permasalahan, yaitu mengenai status perlindungan hukum ilustrator terhadap ilustrasi kecerdasan buatan yang digunakan secara komersial. Data yang tidak relevan atau bersifat pengulangan dihilangkan, dan data utama yang menyangkut pertentangan etika, celah hukum, serta dilema praktis antara karya manusia dan karya mesin dipertajam untuk mendukung analisis utama.

c) *Data Display*/Penyajian Data

Setelah data direduksi, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi sistematis, tabel, atau visualisasi jika diperlukan.[27] Penyajian ini bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami dinamika yang terjadi antara ketentuan hak cipta menurut UU No. 28 Tahun 2014 dengan kenyataan bahwa karya ilustrasi kecerdasan buatan telah digunakan secara luas dalam ranah komersial. Penulis menyusun data secara logis untuk menunjukkan bagaimana celah hukum terbentuk, bagaimana persepsi masyarakat terhadap hak cipta AI, dan bagaimana dampaknya terhadap pelaku kreatif seperti ilustrator.

d) Verifikasi Data/Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir adalah verifikasi data. Kesimpulan awal yang ditarik dari analisis dokumen dan literatur, dan wawancara akan diuji ulang dengan membandingkan data satu dengan lainnya, serta

[26] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 323.
[27] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 325.

dikonfirmasi melalui telaah pustaka dan hukum yang berlaku.[28] Verifikasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa temuan yang disampaikan dalam penelitian adalah valid dan konsisten. Jika ditemukan data baru dalam proses penulisan atau pengumpulan tambahan, maka kesimpulan awal akan direvisi agar tetap relevan dan kredibel. Temuan penelitian ini diharapkan memberikan gambaran yang objektif mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta ilustrator dalam menghadapi tantangan dari hasil ilustrasi kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam beberapa bab yang saling berkaitan, dimulai dari pendahuluan hingga lampiran, dengan uraian sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang pendahuluan, diuraikan secara garis besar beberapa permasalahan penelitian yakni latar belakang masalah; perumusan masalah yang terdiri dari identifikasi masalah, pembatasan masalah serta pertanyaan penelitian; manfaat penelitian yang didalamnya mencangkup manfaat teoritis dan praktis; penelitian terdahulu; kerangka pemikiran; metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data; serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN TEORITIS: PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA

Bab ini menyajikan kajian literatur dan landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Uraian dalam bab ini dimulai dengan tinjauan umum tentang hak cipta di Indonesia, dilanjutkan dengan pemaparan konsep karya digital, ilustrasi, dan kedudukan ilustrator. Selanjutnya, bab ini mengkaji tinjauan tentang kepentingan komersial dan hukum

[28] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 326.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

komersial, karakteristik kecerdasan buatan dalam menghasilkan karya digital, serta pelindungan karya intelektual dalam perspektif Hukum Islam.

BAB III: DESKRIPSI UMUM PROFIL PELAKU INDUSTRI KREATIF DAN FENOMENA ILUSTRASI DIGITAL

Bab ini menyajikan gambaran umum mengenai objek dan fokus penelitian, yaitu ekosistem industri kreatif digital dan karakteristik profesi ilustrator lepas (*freelance*). Uraian dalam bab ini mencakup profil dan karakteristik informan penelitian yang terdiri dari ilustrator, pelaku UMKM, dan ahli hukum. Selain itu, bab ini juga memaparkan dinamika proses kreatif penciptaan ilustrasi manual, serta menyajikan kondisi faktual di lapangan terkait fenomena maraknya penggunaan *AI* untuk kepentingan komersial dan bagaimana dampaknya terhadap eksistensi para pelaku kreatif tersebut.

BAB IV: ANALISIS PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP ILUSTRATOR DALAM KONTEKS KOMERSIAL ILUSTRASI AI

Bab ini merupakan inti dari penelitian yang berisi pembahasan mendalam berdasarkan data lapangan dan teori hukum. Uraian dalam bab ini mencakup analisis mengenai praktik penggunaan ilustrasi digital yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial di lingkungan pelaku industri kreatif dan UMKM. Selain itu, bab ini juga memaparkan berbagai upaya dan kendala faktual yang dihadapi dalam penggunaan ilustrasi digital tersebut, sebelum akhirnya ditutup dengan analisis komprehensif mengenai bentuk ketentuan penggunaan dan perlindungan hukum terhadap hak cipta ilustrasi digital yang dibuat oleh ilustrator manusia guna mewujudkan keadilan dan kepastian hukum menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

BAB V: PENUTUP

Bab ini memuat tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan yang merupakan uraian jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian dan saran yang merupakan rekomendasi penulis dari hasil pembahasan.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON