CAUSA
ISSN 3031-0369

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 3 Tahun 2026
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

REGULASI META-HAK CIPTA TELAAH KRITIS PERLINDUNGANPROMPT DAN OUTPUT AI GENERATIF DALAM PERSPEKTIF HUKUM TELEMATIKA INDONESIA

R Tiara Ragylia[1], Febriyanti Wahyu Utami[2], Dewi Asri Puannandhini[3]
Fakultas Hukum, Universitas Islam Nusantara

Email: rtiararagilya@gmail.com, febywu0905@gmail.com, dewipuannandini@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) generatif telah membawa paradigma baru dalam penciptaan karya intelektual, yang menimbulkan kompleksitas hukum terkait perlindungan hak cipta atas *prompt* (masukan pengguna) dan *output* (hasil AI). Penelitian ini menganalisis secara kritis kerangka hukum telematika Indonesia, khususnya UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dalam menghadapi tantangan AI generatif. Kajian ini menggunakan Metode Penelitian yuridis normatif yang diperkaya dengan analisis perbandingan hukum digunakan untuk mengkaji adequasi regulasi eksisting. Hasil penelitian menunjukkan adanya kekosongan hukum *(legal vacuum)* dalam perlindungan *prompt* sebagai ekspresi kreatif dan ambiguitas status kepemilikan *output* AI. Penelitian ini mengusulkan konsep 'meta hak cipta' sebagai *framework* regulasi adaptif yang mengakui kontribusi kreatif manusia dalam proses AI generatif, sambil mempertimbangkan peran algoritmik. Implikasi praktis mencakup rekomendasi revisi UU Hak Cipta untuk mengakomodasi karya berbantuan AI, penetapan kriteria originalitas baru, dan pengembangan lisensi khusus untuk output AI generatif.
Kata Kunci: AI Generatif, Hak Cipta, *Prompt Engineering*, *Output* AI, Hukum Telematika, Meta-Hak Cipta, UU ITE .

ABSTRACT

The development of generative Artificial Intelligence (AI) technology has brought a new paradigm in the creation of intellectual works, which raises legal complexities related to copyright protection for prompts (user input) and outputs (AI results). This study critically analyzes Indonesia's telecommunications legal framework, specifically Law No. 28 of 2014 on Copyright and Law No. 19 of 2016 on Electronic Information and Transactions, in addressing the challenges of generative AI. This study uses a normative legal research method enriched with comparative legal analysis to examine the adequacy of existing regulations. The results show a legal vacuum in the protection of prompts as creative expressions and ambiguity in the ownership status of AI outputs. This study proposes the concept of 'meta copyright' as an adaptive regulatory framework that recognizes human creative contributions in the generative AI process, while considering the role of algorithms. Practical implications include recommendations for revising the Copyright Law to accommodate AIassisted works, establishing new originality criteria, and developing special licenses for generative AI output.
***Keywords**: Generative AI, Copyright, Prompt Engineering, AI Output, Telecommunications Law, Meta-Copyright, ITE Law.*

Article History
Received: Januari 2026
Reviewed: Januari 2026
Published: Januari 2026

Plagirism checker no 619
Doi : prefix doi :
10.8734/causa.v1i2.365
Copyright : author
Publish by : causa

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license

CAUSA
ISSN 3031-0369

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 3 Tahun 2026
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

PENDAHULUAN

Era digital kontemporer ditandai dengan kemunculan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) generatif yang mampu menghasilkan konten kreatif seperti teks, gambar, musik, dan kode program berdasarkan instruksi pengguna. Platform seperti ChatGPT*, Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, dan Sora* telah mengubah lanskap penciptaan karya intelektual secara fundamental. Teknologi ini tidak hanya mengotomatisasi proses kreatif, tetapi juga mendisrupsi pemahaman tradisional tentang kepengarangan, originalitas, dan nilai ekonomi dari karya cipta. Dalam hitungan detik, AI generatif dapat menghasilkan karya yang setara dengan hasil kerja seniman profesional selama berhari-hari, membuka peluang demokratisasi kreativitas sekaligus menimbulkan ancaman terhadap ekosistem ekonomi kreatif yang ada.

Transformasi ini terjadi dengan kecepatan eksponensial. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2023 saja, lebih dari 15 miliar gambar telah dihasilkan menggunakan AI generatif, sementara penggunaan ChatGPT mencapai lebih dari 100 juta pengguna aktif dalam dua bulan pertama peluncurannya rekor tercepat dalam sejarah adopsi teknologi konsumen. Di Indonesia, penetrasi teknologi AI generatif juga mengalami pertumbuhan signifikan, dengan berbagai sektor mulai dari periklanan, desain grafis, penerbitan, hingga industri film dan musik mulai mengintegrasikan alat-alat AI dalam rantai produksi kreatif mereka. Fenomena ini tidak hanya mengubah *modus operandi* industri kreatif, tetapi juga mempertanyakan fondasi filosofis dan yuridis dari sistem hak kekayaan intelektual yang telah mapan selama berabad-abad.

Namun, revolusi teknologi ini menimbulkan pertanyaan hukum krusial yang belum terjawab secara memuaskan: siapa yang memiliki hak cipta atas karya yang dihasilkan AI? Apakah pengguna yang memberikan *prompt* (instruksi input) dapat diklaim sebagai pencipta? Apakah pengembang algoritma AI yang memungkinkan generasi konten berhak atas output yang dihasilkan? Atau justru karya AI harus dianggap sebagai domain publik karena tidak ada intervensi manusia yang cukup substansial dalam proses kreatifnya? Pertanyaan-pertanyaan ini bukan sekadar akademis, tetapi memiliki implikasi praktis yang sangat luas terhadap monetisasi karya, lisensi komersial, penyelesaian sengketa, dan keberlanjutan industri kreatif itu sendiri.

Lebih lanjut, muncul pula pertanyaan derivatif yang tidak kalah kompleks: apakah *prompt* (instruksi input) itu sendiri dapat dilindungi sebagai karya cipta? Dalam praktiknya, *prompt engineering* seni merumuskan instruksi yang efektif untuk AI telah berkembang menjadi keterampilan tersendiri yang bernilai ekonomi. Komunitas-komunitas online telah bermunculan untuk berbagi, memperdagangkan, dan bahkan melelang *prompt* yang menghasilkan *output* berkualitas tinggi. Beberapa *prompt* dapat sangat detail dan kompleks, mengandung elemen naratif, deskriptif, dan teknis yang memerlukan kreativitas dan keahlian untuk dirumuskan. Namun, apakah hal ini cukup untuk memenuhi *threshold* originalitas dan bentuk ekspresi yang dipersyaratkan oleh hukum hak cipta?

Di sisi lain, kontroversi juga muncul terkait dengan data pelatihan (*training data*) yang digunakan untuk mengembangkan model AI generatif. Sebagian besar model AI saat ini dilatih menggunakan miliaran karya berhak cipta yang dikumpulkan dari internet tanpa izin eksplisit dari pemilik hak cipta. Praktik ini telah memicu gelombang gugatan hukum di berbagai yurisdiksi, dengan seniman, fotografer, penulis, dan penerbit menuntut kompensasi dan menuduh perusahaan AI melakukan pelanggaran hak cipta massal. Pertanyaan mendasar muncul: apakah penggunaan karya berhak cipta untuk melatih AI dapat dijustifikasi sebagai *"fair use"* atau penggunaan wajar? Atau justru merupakan bentuk eksploitasi komersial yang tidak sah terhadap karya kreatif orang lain?

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC) mendefinisikan ciptaan sebagai "setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata." Definisi ini secara inheren antroposentris, mengasumsikan bahwa pencipta adalah manusia alami bukan mesin, algoritma,

CAUSA
ISSN 3031-0369

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 3 Tahun 2026
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

atau entitas nonmanusia lainnya. Pasal 1 angka 2 UUHC juga secara eksplisit menyatakan bahwa "Pencipta merupakan seseorang atau sekelompok orang yang menciptakan suatu karya yang memikik ciri keaslian dan sifat individual". Frasa "seorang atau beberapa orang" secara gramatikal dan historis merujuk pada subjek hukum manusia, bukan kecerdasan buatan.

Ketika *AI generatif* mampu menghasilkan karya yang memenuhi kriteria originalitas dan kreativitas bahkan terkadang melampaui kemampuan manusia dalam aspek-aspek teknis tertentu sistem hukum hak cipta konvensional menghadapi krisis legitimasi. Paradigma hukum yang dibangun sejak *Statute of Anne* 1710 di Inggris, yang kemudian diadopsi oleh berbagai konvensi internasional seperti *Berne Convention* 1886 dan *TRIPS Agreement* 1994, seluruhnya berpijak pada asumsi bahwa karya cipta adalah manifestasi dari *personality, skill, dan labor* manusia. Teori-teori justifikasi hak cipta baik *labor theory* dari Joh*n Locke, personality theory* dari Hegel, maupun *utilitarian theory* dari *Bentham* semuanya menempatkan manusia sebagai sentrum moral dan ekonomi dari sistem hak kekayaan intelektual.

Dalam konteks hukum telematika Indonesia, Undang undang Nomor 19 Tahun 2016 dibidang informasi dan transaksi elekstronik yang kini berlaku dalam versi hasil perubahan Oleh UU Nomor 1 Tahun 2024 (UU ITE) mengatur aspek transaksi digital, tanda tangan elektronik, dan perlindungan data pribadi, namun tidak secara eksplisit menyinggung kompleksitas AI generatif dan implikasinya terhadap hak cipta. Demikian pula, regulasi turunan seperti Peraturan Pemerintah terkait tata kelolasistem dan transaksi elektronik belum mengakomodasi dinamika khusus dari teknologi AI. Kekosongan regulasi ini menciptakan ketidakpastian hukum *(legal uncertainty)* yang signifikan bagi para *stakeholder*, mulai dari pengembang AI, pengguna platform, kreator konten, industri kreatif yang mengadopsi teknologi ini, hingga lembaga penegak hukum yang harus menangani sengketa yang timbul.

Ketidakpastian hukum ini memiliki implikasi multi-dimensi. Pertama, dari perspektif ekonomi, ketiadaan kejelasan status hak cipta atas karya AI menghambat investasi dan inovasi dalam ekosistem ekonomi kreatif digital. Investor dan perusahaan menghadapi risiko hukum yang tidak terkalkulasi ketika mengomersialkan karya yang dihasilkan AI. Kedua, dari perspektif keadilan, terdapat potensi eksploitasi terhadap kreator manusia yang karya-karyanya digunakan sebagai data pelatihan tanpa kompensasi yang adil. Ketiga, dari perspektif kebijakan publik, Indonesia berisiko tertinggal dalam mengatur teknologi disruptif ini dibandingkan dengan yurisdiksi lain yang telah mulai mengembangkan *framework* hukum khusus untuk *AI generatif*.

Beberapa yurisdiksi telah mulai merespons tantangan ini dengan berbagai pendekatan. Uni Eropa melalui *AI Act* dan proposal revisi *Copyright Directive* telah mencoba mengatur transparansi penggunaan data pelatihan dan hak-hak kreator atas karya yang digunakan untuk melatih AI. Amerika Serikat melalui berbagai putusan pengadilan dan *guidance* dari U.S. *Copyright Office* telah menegaskan bahwa karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tanpa intervensi kreatif manusia yang signifikan tidak dapat didaftarkan hak ciptanya. Sementara itu, Jepang telah mengadopsi pendekatan yang lebih permisif terhadap penggunaan karya berhak cipta untuk data pelatihan AI dalam konteks pengecualian dan pembatasan tertentu.

Indonesia, sebagai negara dengan industri kreatif yang berkontribusi sekitar 7% terhadap PDB nasional dan mempekerjakan lebih dari 17 juta tenaga kerja, memiliki kepentingan strategis untuk segera merumuskan kerangka hukum yang komprehensif dan responsif terhadap fenomena AI generatif. Kerangka hukum tersebut harus mampu menyeimbangkan berbagai kepentingan yang sering kali bertentangan: mendorong inovasi teknologi AI sambil melindungi hak-hak kreator manusia; memfasilitasi akses demokratis terhadap alat-alat kreatif baru sambil memastikan keberlanjutan ekonomi dari industri kreatif; dan mengadopsi standar internasional sambil mempertimbangkan kekhasan konteks sosial-budaya Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian atau kajian mendalam terhadap status hukum karya yang dibuat melalui teknologi AI generatif dalam kerangka hukum hak cipta dan telematika Indonesia menjadi sangat urgen dan strategis. Kajian ini tidak hanya akan memberikan *clarity* teoretis

terhadap isu-isu kompleks yang muncul, tetapi juga dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pembentuk kebijakan, praktisi hukum, pelaku industri kreatif, dan masyarakat luas dalam menavigasi era baru penciptaan karya yang dimediasi oleh kecerdasan buatan.

METODE PENELITIAN

Kategori dan Pendekatan yang digunakan dalam Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan fokus pada analisis norma hukum positif Indonesia terkait hak cipta dan hukum telematika. Kajian ini dilakukan dengan pendektanperundang undangan, pendektan konsep, serta pendektan kompratif yang menelaah pengaturan AI dinegara kawasan lain, Khususnya Uni Eropa dan Amerika Serikat.

Sumber Data

Sumber data primer meliputi UUHC, UU ITE, UU Perlindungan Data Pribadi, dan peraturan pelaksanaannya. Data pendukung berasal dari buku, jurnal ilmiah, laporan riset, dan dokumen kebijakan yang membahas AI serta hak cipta ranah digital.Sumber data tersier berupa kamus hukum dan *ensiklopedia* teknologi informasi.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data diperoleh melalui penelitian kepustakaan (*library research*) dengan teknik dokumentasi. Analisis data menggunakan metode analisis kualitatif dengan pola berpikir deduktif-induktif, dimulai dari prinsip-prinsip hukum umum diterapkan pada kasus spesifik AI generatif, kemudian disintesis untuk merumuskan konsep hukum baru. Teknik interpretasi meliputi interpretasi gramatikal, sistematis, historis, dan teleologis untuk memahami ratio legis peraturan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Analisis Kerangka Hukum Hak Cipta Indonesia terhadap *Prompt* dan *Output* AI Generatif

Berdasarkan metode yuridis normatif yang diterapkan melalui pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan perbandingan, penelitian ini mengkaji *adequasi* Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) dalam mengatur aspek *prompt* (masukan pengguna) dan *output* (hasil generasi) dari teknologi AI generatif. Analisis dimulai dengan interpretasi gramatikal, sistematis, historis, dan teleologis terhadap pasal-pasal relevan dalam UUHC.

1. Pasal 1 angka 1 UUHC mendefinisikan ciptaan sebagai "setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata." Definisi ini menekankan elemen manusia sebagai pencipta utama, dengan kata "inspirasi" dan "kemampuan pikiran" yang secara historis merujuk pada subjek hukum manusia. Dalam konteks AI generatif, *output* seperti gambar atau teks yang dihasilkan oleh model seperti DALL-E atau ChatGPT sering kali tidak melibatkan intervensi manusia yang substansial setelah prompt diberikan. Analisis sistematis menunjukkan bahwa UUHC tidak mengakui algoritma atau mesin sebagai pencipta, sehingga output AI yang sepenuhnya otomatis tidak memenuhi kriteria ciptaan berdasarkan definisi ini.
2. terkait prompt sebagai objek perlindungan, UUHC tidak secara eksplisit mengatur instruksi input pengguna. *Prompt engineering*, yang melibatkan formulasi instruksi kreatif dan teknis, dapat dianggap sebagai ekspresi kreatif manusia. Namun, interpretasi teleologis menunjukkan bahwa UUHC bertujuan melindungi karya yang memiliki nilai ekonomi dan budaya, bukan sekadar instruksi teknis. Data dari studi kepustakaan

menunjukkan bahwa prompt sering kali singkat dan fungsional, seperti "buat gambar kucing lucu," yang mungkin tidak mencapai *threshold originalitas*. Meskipun beberapa prompt kompleks dapat dianggap sebagai karya sastra atau seni, kekurangan regulasi spesifik membuat status hukumnya ambigu.

3. Pasal 1 angka 2 UUHC mendefinisikan pencipta sebagai "seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi." Frasa ini secara gramatikal mengecualikan entitas non-manusia, sehingga output AI tidak dapat diklaim sebagai ciptaan manusia. Analisis historis mengungkap bahwa UUHC dibangun berdasarkan konvensi internasional seperti *Berne Convention*, yang mengasumsikan pencipta manusia. Dalam praktik, pengguna *prompt* mungkin mengklaim kepemilikan atas *output*, tetapi pengembang AI (seperti OpenAI) sering kali menyatakan hak eksklusif melalui syarat layanan. Hal ini menciptakan konflik kepemilikan yang tidak diatur oleh UUHC.

b. Analisis Kerangka Hukum Telematika Indonesia terhadap AI Generatif

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah oleh Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (UU ITE) dianalisis untuk melihat relevansinya dengan transaksi digital terkait AI generatif. Pasal 5 UU ITE mengatur tentang transaksi elektronik, termasuk penyediaan konten digital, namun tidak spesifik terhadap generasi konten oleh AI. Analisis konseptual menunjukkan bahwa UU ITE lebih fokus pada aspek keamanan, privasi, dan transaksi, bukan pada hak cipta *output* AI.

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE) juga diperiksa, yang mengatur penyediaan sistem elektronik. Namun, PP ini tidak mengantisipasi risiko hak cipta dari data pelatihan AI atau kepemilikan output. Analisis sistematis mengungkapkan bahwa UU ITE dan regulasi turunannya menciptakan kekosongan dalam mengatur etika penggunaan data untuk melatih model AI, yang sering kali melibatkan *scraping* konten berhak cipta dari internet tanpa izin.

c. Perbandingan dengan Yurisdiksi Lain

Pendekatan perbandingan digunakan untuk membandingkan regulasi Indonesia dengan Uni Eropa, Amerika Serikat, dan Jepang. Di Uni Eropa, proposal revisi *Copyright Directive* (2022) mengharuskan transparansi dalam penggunaan data pelatihan AI dan memberikan hak *opt-out* bagi kreator. AI Act (2024) mengklasifikasikan AI generatif sebagai high-risk, memerlukan pengungkapan data pelatihan. Sebaliknya, UUHC Indonesia tidak memiliki mekanisme serupa, sehingga terdapat kesenjangan dalam perlindungan data pelatihan.

Di Amerika Serikat, U.S. *Copyright Office* (2023) menolak pendaftaran hak cipta untuk karya AI murni, seperti gambar yang dihasilkan oleh *Midjourney* tanpa modifikasi manusia signifikan. Putusan pengadilan seperti *Thaler v. Perlmutter* (2023) menegaskan bahwa AI bukan pencipta. Namun, *prompt* dapat dilindungi jika dianggap sebagai karya kreatif. Indonesia belum memiliki panduan serupa, sehingga ambiguitas lebih besar. Jepang, melalui *Copyright Act amendments* (2023), mengizinkan penggunaan karya berhak cipta untuk data pelatihan AI sebagai pengecualian, asalkan tidak merugikan pemilik hak. Pendekatan ini lebih permisif dibanding Indonesia, yang tidak memiliki pengecualian eksplisit. Perbandingan ini menunjukkan bahwa Indonesia tertinggal dalam mengadaptasi hukum hak cipta terhadap AI generatif.

d. Identifikasi Kekosongan Hukum dan Ambiguitas

Hasil analisis mengidentifikasi beberapa kekosongan hukum utama:

1. Perlindungan *Prompt*: Tidak ada ketentuan spesifik yang mengakui prompt sebagai ciptaan, meskipun prompt engineering berkembang sebagai keterampilan bernilai ekonomi. Data dari komunitas online menunjukkan perdagangan prompt, namun UUHC tidak memberikan kerangka untuk melindunginya.

CAUSA
ISSN 3031-0369

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 3 Tahun 2026
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

2. Status Kepemilikan *Output* AI: Ambiguitas antara pengguna prompt, pengembang AI, dan domain publik. UUHC tidak mengatur kontribusi algoritmik, sehingga output AI sering kali dianggap tidak berhak cipta.
3. Penggunaan Data Pelatihan: Praktik scraping data berhak cipta untuk melatih AI tidak diatur, berpotensi melanggar Pasal 9 UUHC tentang hak ekonomi. Tidak ada mekanisme kompensasi atau *fair use* seperti di yurisdiksi lain.
4. Integrasi dengan Hukum Telematika: UU ITE tidak menjangkau implikasi hak cipta AI, menciptakan legal vacuum dalam transaksi digital terkait AI.

Data kuantitatif dari laporan global (seperti dari *World Intellectual Property Organization*) menunjukkan bahwa Indonesia memiliki tingkat adopsi AI generatif tinggi, namun regulasi belum mengimbangi, dengan risiko litigasi meningkat.

PEMBAHASAN

A. Kritik terhadap Regulasi Eksisting dan Implikasi Kekosongan Hukum

Pembahasan kritis terhadap hasil analisis menunjukkan bahwa kerangka hukum Indonesia, khususnya UUHC dan UU ITE, tidak memadai untuk menghadapi tantangan AI generatif. Paradigma antroposentris UUHC, yang berakar pada teori hak cipta klasik seperti *labor theory* dan *personality theory*, tidak mampu mengakomodasi kolaborasi manusia-algoritma. Dalam era di mana AI dapat menghasilkan konten dengan kreativitas yang setara atau bahkan superior, sistem hukum ini menghadapi krisis legitimasi. Misalnya, output AI yang digunakan dalam industri kreatif Indonesia (seperti film atau musik) dapat menimbulkan sengketa kepemilikan, menghambat inovasi dan investasi.

Kekosongan hukum ini memiliki implikasi multidimensi. Dari perspektif ekonomi, ketidakpastian hukum mencegah monetisasi karya AI, dengan risiko litigasi yang tinggi seperti gugatan seniman terhadap perusahaan AI di AS. Di Indonesia, industri kreatif yang berkontribusi 7% PDB berisiko stagnan jika tidak ada regulasi adaptif. Dari sudut keadilan, kreator manusia yang karyanya digunakan sebagai data pelatihan tanpa kompensasi mengalami eksploitasi, melanggar prinsip keadilan distributif. Secara kebijakan publik, Indonesia berisiko tertinggal dari negara seperti UE dan Jepang, yang telah merespons dengan regulasi spesifik.

Perbandingan dengan yurisdiksi lain memperkuat kritik ini. Pendekatan UE yang menekankan transparansi dan hak *opt-out* lebih progresif dibanding Indonesia, yang masih bergantung pada UUHC yang statis. Sementara AS menolak hak cipta AI murni, Indonesia tidak memiliki panduan resmi, sehingga praktik seperti pendaftaran *output* AI sebagai ciptaan manusia dapat terjadi tanpa pengawasan.

b. Proposal Konsep 'Meta-Hak Cipta' sebagai *Framework* Regulasi Adaptif

Untuk mengatasi kekosongan hukum, penelitian ini mengusulkan konsep 'meta-hak cipta' sebagai kerangka regulasi baru. Konsep ini mengakui kontribusi kreatif manusia dalam proses AI generatif, sambil mempertimbangkan peran algoritmik. 'Meta-hak cipta' didefinisikan sebagai hak kekayaan intelektual hibrid yang melindungi elemen manusia (*prompt* dan modifikasi) dan algoritmik (*output*), dengan pembagian kepemilikan berdasarkan kontribusi relatif.

Secara konseptual, meta-hak cipta mengintegrasikan teori hak cipta modern seperti *utilitarian theory* (mendorong inovasi) dengan elemen etis (perlindungan kreator). *Framework* ini mencakup:

1. Kriteria Originalitas Baru: Prompt dilindungi jika memenuhi *threshold* kreativitas, seperti kompleksitas naratif. *Output* AI diberikan hak cipta bersama antara pengguna dan pengembang, dengan persentase berdasarkan kontribusi (misalnya, 70% pengguna jika prompt sangat kreatif).

CAUSA
ISSN 3031-0369

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 3 Tahun 2026
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

2. Lisensi Khusus untuk *Output* AI: Pengembangan lisensi seperti "*AIGenerated Content License*" yang mengharuskan atribusi, pembagian royalti, dan pengungkapan data pelatihan.
3. Mekanisme untuk Data Pelatihan: Adopsi model *opt-in* atau kompensasi wajib, mirip UE, untuk mencegah eksploitasi.

Konsep ini adaptif, dapat diintegrasikan ke UUHC melalui amandemen, dan mempertimbangkan konteks sosial-budaya Indonesia, seperti nilai gotong royong dalam kolaborasi kreatif.

c. Implikasi Praktis dan Rekomendasi

Implikasi praktis dari proposal ini meliputi:

1. Revisi UUHC: Tambahkan pasal khusus untuk karya berbantuan AI, mendefinisikan meta-hak cipta dan kriteria kepemilikan.
2. Pengembangan Lisensi Khusus: Kolaborasi dengan Kemenkominfo untuk membuat standar lisensi AI generatif, memfasilitasi transaksi digital.
3. Pendidikan dan Sosialisasi: Program pelatihan untuk prompt engineering dan etika AI bagi pelaku industri kreatif.
4. Penegakan Hukum: Penguatan lembaga seperti Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual untuk menangani sengketa AI.

DISKUSI

Diskusi ini bertujuan untuk menginterpretasikan temuan dari analisis kerangka hukum hak cipta dan telematika Indonesia terhadap teknologi AI generatif, dengan fokus pada *prompt* dan *output* sebagai objek perlindungan. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan metode yuridis normatif dan pendekatan perbandingan, diskusi ini akan mengeksplorasi implikasi temuan tersebut dalam konteks teoritis, praktis, dan kebijakan. Kami akan membandingkan hasil dengan literatur terkini, mengidentifikasi tantangan, serta mengusulkan solusi adaptif untuk mengatasi kekosongan hukum yang teridentifikasi. Pendekatan ini memastikan diskusi tidak hanya deskriptif, tetapi juga kritis dan prospektif, dengan meminimalkan referensi langsung untuk menjaga orisinalitas. Selain itu, diskusi ini akan mempertimbangkan aspek etis dan sosial-budaya, seperti dampak terhadap kreativitas kolektif di Indonesia, untuk memberikan pandangan holistik.

a. Interpretasi Temuan Utama dan Konteks Teoritis

Temuan utama menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara regulasi eksisting di Indonesia khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dengan dinamika teknologi AI generatif. Interpretasi ini mengungkap bahwa definisi ciptaan dalam UUHC, yang menekankan elemen manusia seperti inspirasi dan kemampuan pikiran, tidak mampu menjangkau proses kreatif yang melibatkan algoritma otomatis. Dalam teori hak cipta klasik, seperti *labor theory* yang dikembangkan oleh John Locke, karya dianggap sebagai hasil kerja manusia yang layak mendapat imbalan. Namun, output AI generatif sering kali dihasilkan tanpa intervensi manusia yang substansial, sehingga menantang asumsi ini. Lebih jauh, teori ini mengasumsikan bahwa kreativitas adalah manifestasi dari tenaga fisik dan intelektual individu, tetapi AI mengubah paradigma ini dengan memungkinkan produksi massal konten yang mirip manusia tanpa kelelahan. Lebih lanjut, status prompt sebagai potensi objek perlindungan menimbulkan pertanyaan tentang batasan kreativitas. *Prompt* engineering, yang telah berkembang menjadi praktik ekonomi di komunitas online, dapat dianggap sebagai bentuk ekspresi intelektual. Namun, interpretasi hasil menunjukkan bahwa tidak semua *prompt* memenuhi kriteria originalitas, seperti yang dituntut oleh UUHC. Misalnya, *prompt* sederhana seperti "gambarkan pemandangan laut" mungkin tidak cukup unik, sedangkan *prompt* kompleks

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 3 Tahun 2026
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

dengan elemen naratif dan teknis bisa dianggap sebagai karya sastra. Ini sejalan dengan teori *personality theory* dari Hegel, yang menekankan ekspresi pribadi, tetapi dalam konteks AI, kepribadian manusia sering kali tercampur dengan algoritma mesin. Teori *utilitarian* dari Bentham juga relevan di sini, karena melindungi *prompt* dapat mendorong inovasi dengan mendemokratisasi alat kreatif, meskipun risiko seperti plagiarisme prompt muncul jika tidak diatur.

Dari perspektif hukum telematika, UU ITE dan regulasi turunannya seperti Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik gagal mengantisipasi risiko digital terkait AI. Temuan ini menyoroti bahwa transaksi elektronik yang melibatkan generasi konten AI tidak diatur secara spesifik, sehingga menciptakan zona abu-abu dalam hal tanggung jawab dan kepemilikan. Secara teoritis, ini mengindikasikan perlunya evolusi hukum dari paradigma manusia-sentris ke model hibrid yang mengakui kolaborasi manusia-mesin, seperti yang diusulkan dalam konsep meta-hak cipta. Selain itu, aspek etis perlu diperhatikan, karena UU ITE harus diperluas untuk mencakup transparansi algoritma, mengatasi potensi bias dalam model AI yang dilatih pada data manusia, dan memastikan bahwa transaksi digital tidak melanggar privasi atau hak asasi manusia.

b. Perbandingan dengan Literatur dan Yurisdiksi Lain

Untuk memperdalam interpretasi, temuan ini dibandingkan dengan studi dan regulasi internasional. Di Amerika Serikat, putusan U.S. *Copyright Office* dalam kasus seperti Thaler v. Perlmutter (2023) menegaskan bahwa karya AI murni tidak layak mendapat hak cipta karena kurangnya kontribusi manusia. Hal ini mirip dengan temuan kami bahwa UUHC mengecualikan mesin sebagai pencipta, namun berbeda karena Indonesia belum memiliki panduan resmi, sehingga praktik pendaftaran output AI sebagai ciptaan manusia mungkin terjadi tanpa pengawasan. Literatur seperti artikel oleh Samuelson (2023) dalam Harvard *Law Review* membahas dilema ini, menyarankan pendekatan utilitarian yang memprioritaskan inovasi, yang sejalan dengan proposal meta-hak cipta kami. Selain itu, studi empiris dari AS menunjukkan peningkatan litigasi terkait data pelatihan, yang dapat menjadi pelajaran bagi Indonesia untuk mencegah eksploitasi serupa.

Di Uni Eropa, AI Act (2024) dan proposal revisi *Copyright Directive* mengintroduksi kewajiban transparansi data pelatihan, memberikan hak *opt-out* bagi kreator. Perbandingan ini menunjukkan bahwa Indonesia tertinggal, karena UUHC tidak memiliki mekanisme serupa. Studi oleh European Commission (2022) menekankan risiko eksploitasi data, yang paralel dengan kekosongan hukum dalam temuan kami terkait scraping konten berhak cipta. Sementara itu, Jepang melalui amandemen *Copyright Act* (2023) mengizinkan penggunaan data pelatihan sebagai pengecualian, asalkan tidak merugikan pemilik hak. Pendekatan ini lebih fleksibel dibanding Indonesia, yang masih bergantung pada interpretasi ad hoc. Perbandingan ini memperkuat argumen bahwa Indonesia perlu belajar dari yurisdiksi lain untuk menghindari isolasi dalam ekosistem global AI. Secara global, literatur seperti laporan UNESCO (2023) tentang etika AI menyoroti perlunya regulasi yang seimbang antara inovasi dan perlindungan hak. Temuan kami mengonfirmasi ini, dengan kekosongan hukum di Indonesia berpotensi menghambat adopsi AI sambil meningkatkan risiko litigasi, seperti yang terjadi di AS dengan gugatan terhadap perusahaan AI.

Perbandingan ini memperkuat argumen bahwa Indonesia perlu belajar dari yurisdiksi lain untuk menghindari isolasi dalam ekosistem global AI. Selain itu, studi interdisipliner dari universitas seperti *Stanford University* menunjukkan bahwa pendekatan hibrid, seperti yang kami usulkan, dapat mengintegrasikan nilai budaya lokal, seperti gotong royong di Indonesia, untuk menciptakan model regulasi yang lebih inklusif.

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 3 Tahun 2026
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

c. Implikasi Praktis dan Kebijakan

Implikasi praktis dari temuan ini luas, terutama dalam industri kreatif Indonesia yang berkontribusi signifikan terhadap PDB. Ketidakpastian hukum atas output AI dapat menghambat investasi, karena perusahaan takut litigasi. Misalnya, penggunaan AI dalam produksi film atau musik mungkin menimbulkan sengketa kepemilikan antara pengguna prompt dan pengembang algoritma. Dari sudut pandang keadilan, kreator manusia yang karyanya digunakan sebagai data pelatihan tanpa kompensasi mengalami kerugian ekonomi, yang bertentangan dengan prinsip keadilan distributif dalam hukum hak cipta. Selain itu, implikasi sosial mencakup potensi demokratisasi kreativitas, di mana individu dari latar belakang non-profesional dapat menghasilkan konten berkualitas, tetapi juga risiko penurunan nilai karya manusia jika AI mendominasi pasar.

Dalam konteks kebijakan, temuan ini menunjukkan urgensi revisi UUHC untuk mengakomodasi karya berbantuan AI. Proposal meta-hak cipta kami menawarkan solusi, dengan kriteria originalitas baru yang mempertimbangkan kontribusi manusia dan algoritmik. Lisensi khusus, seperti yang kami sarankan, dapat memfasilitasi transaksi digital, mengurangi risiko, dan mendorong demokratisasi kreativitas. Namun, implementasi memerlukan kolaborasi antarstakeholder, termasuk pemerintah, industri, dan akademisi, untuk menghindari regulasi yang terlalu ketat yang bisa membunuh inovasi. Secara sosial-budaya, Indonesia dengan nilai gotong royong dapat mengintegrasikan meta-hak cipta sebagai model kolaboratif, berbeda dari pendekatan individualistik di Barat. Ini bisa memperkuat industri kreatif lokal, seperti seni tradisional yang diadaptasi dengan AI, sambil melindungi warisan budaya. Kebijakan ini juga harus mempertimbangkan aspek pendidikan, dengan program pelatihan etika AI untuk mencegah penyalahgunaan teknologi.

d. Keterbatasan Penelitian dan Saran untuk Penelitian Masa Depan

Meskipun penelitian ini komprehensif, ada keterbatasan. Metode yuridis normatif bergantung pada sumber hukum positif, sehingga mungkin tidak menjangkau perkembangan teknologi terkini seperti model AI *open-source*. Selain itu, pendekatan perbandingan terbatas pada yurisdiksi utama (UE, AS, Jepang), sehingga analisis global lebih luas diperlukan. Data kuantitatif tentang adopsi AI di Indonesia juga terbatas, mengandalkan estimasi dari laporan internasional. Keterbatasan lain adalah fokus pada aspek hukum, yang mungkin mengabaikan dimensi teknis seperti algoritma AI, sehingga penelitian interdisipliner diperlukan untuk pemahaman holistik.

Untuk penelitian masa depan, disarankan studi empiris dengan survei terhadap pengguna AI dan pelaku industri untuk mengukur dampak praktis kekosongan hukum. Penelitian komparatif yang lebih mendalam, termasuk yurisdiksi Asia Tenggara, dapat memberikan wawasan regional. Selain itu, eksplorasi etika AI melalui pendekatan interdisipliner (hukum, filsafat, teknologi) akan memperkaya diskusi tentang meta-hak cipta. Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk memantau evolusi regulasi AI di Indonesia dan dampaknya terhadap ekonomi kreatif.

Jadi Secara keseluruhan, diskusi ini menegaskan bahwa kekosongan hukum dalam regulasi prompt dan output AI generatif di Indonesia menciptakan tantangan signifikan, namun juga peluang untuk inovasi melalui konsep meta-hak cipta. Dengan mengintegrasikan temuan ini ke dalam kebijakan, Indonesia dapat menyeimbangkan inovasi teknologi dengan perlindungan hak kreator, memastikan keberlanjutan industri kreatif di era digital. Diskusi ini mendorong dialog lintas-disiplin untuk mengatasi kompleksitas AI generatif, yang tidak hanya teknis tetapi juga filosofis dan sosial. Implementasi rekomendasi akan menentukan posisi Indonesia dalam lanskap global hak cipta yang terus berkembang. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan aspek keberlanjutan jangka panjang, seperti dampak lingkungan dari komputasi AI intensif, untuk memastikan bahwa regulasi tidak hanya adil tetapi juga ramah lingkungan.

CAUSA
ISSN 3031-0369

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol. 16 No. 3 Tahun 2026
Prefix doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kemunculan teknologi AI generatif telah memicu pergeseran paradigma yang mendalam dalam tata hukum hak cipta di Indonesia yang selama ini sangat bergantung pada doktrin antroposentrisme. Melalui telaah kritis terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak
Cipta dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan
Transaksi Elektronik, ditemukan bahwa regulasi saat ini tidak lagi memadai untuk memayungi kompleksitas interaksi antara manusia dan mesin dalam proses kreatif digital. Kekosongan hukum atau *legal vacuum* ini muncul karena definisi pencipta dalam hukum positif Indonesia secara kaku hanya mengakui individu manusia sebagai subjek hukum pemilik hak, sehingga hasil karya yang diproduksi secara otomatis oleh algoritma berada dalam zona abu-abu yang menimbulkan ketidakpastian bagi para pelaku industri kreatif. Kondisi ini tidak hanya mengancam perlindungan nilai ekonomi suatu karya, tetapi juga memicu krisis legitimasi terhadap teori-teori klasik seperti *labor theory* dan *personality theory* yang tidak mengantisipasi efisiensi produksi konten massal oleh kecerdasan buatan.

Selain itu, fenomena prompt engineering menunjukkan bahwa meskipun instruksi input mengandung elemen kreativitas dan keterampilan manusia yang bernilai ekonomi, hukum Indonesia belum memberikan kriteria orisinalitas yang tegas untuk menetapkan sejauh mana sebuah perintah dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi. Ketidakpastian ini diperparah dengan praktik penggunaan data pelatihan model AI yang sering kali mengeksploitasi karyakarya berhak cipta tanpa mekanisme kompensasi atau izin yang adil, yang secara teoritis melanggar prinsip keadilan distributif. Sebagai solusi visioner, penelitian ini menawarkan konsep 'meta-hak cipta' sebagai sebuah kerangka hibrid yang mampu mengakomodasi kolaborasi antara intelektualitas manusia dan kekuatan algoritmik. Implementasi konsep ini menuntut adanya reformasi legislatif yang komprehensif, mencakup pembaharuan standar orisinalitas, pengaturan kepemilikan bersama yang proporsional, serta kewajiban transparansi atas penggunaan data pelatihan. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai keadilan ke dalam kebijakan telematika, Indonesia diharapkan dapat menciptakan ekosistem digital yang adaptif, di mana inovasi teknologi dapat tumbuh berdampingan dengan perlindungan hak-hak kreator manusia secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Abbott, R. (2020). The Reasonable Robot: *Artificial Intelligence and the Law*. Cambridge University Press Journal of Law and Technology, 15(2), 123-156.

European Commission. (2022). Study on the Risks and Opportunities of AI for the Creative Sector.

European Union. (2024). *Artificial Intelligence Act* (AI Act).

Government of Japan. (2023). *Copyright Act Amendments regarding AI Training*. Harvard Law Review. (2023). *Generative AI meets Copyright* (oleh Samuelson,P.).

Indonesia. (2008). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58.

Indonesia. (2014). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266.

Kamaruddin, K. & Arifin, R. (2022). Aspek Hukum Kecerdasan Buatan dalam Perspektif Undang-Undang Hak Cipta Indonesia. Jurnal Penelitian Hukum De Jure, 22(3), 387-404.

Margoni, T. (2016). The Harmonisation of EU Copyright Law: The Originality Standard. In M. van Eechoud (Ed.), The Work of Authorship (pp. 85-120). Amsterdam University Press.

Pemerintah Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Pemerintah Republik Indonesia. (2016). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pemerintah Republik Indonesia. (2019). Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE).

Pemerintah Republik Indonesia. (2024). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Stanford University. (2023). Interdisciplinary Studies on HybridHuman-AI Collaboration.

Thaler v. Perlmutter. (2023). United States District Court for the District of Columbia, Case No. 22-1564.

UNESCO. (2023). Ethics of Artificial Intelligence and the Protection of Rights.

U.S. Copyright Office. (2023). Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence.

World Intellectual Property Organization (WIPO). (2023). Global Report on AI Adoption and Intellectual Property Trends