



Perlindungan Hukum Hak Cipta Dalam Komersialisasi Karya Sintetis Pada Era Deepfake AI di Indonesia

Vivian Daniella Mapandiy¹

¹ Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

Article info	Abstract
Corresponding author: Vivian Daniella Mapandiy vivariyanti@uinsaizu.ac.id Keywords: <i>Deepfake, AI, Copyright, Commercialization, Legal Protection</i> Kata Kunci: Deepfake AI, Hak Cipta, Karya, Komersialisasi, Perlindungan Hukum	<i>The development of Artificial Intelligence (AI), especially deepfake technology, has created a significant transformation in the production process of digital works as well as raising new legal challenges in copyright in Indonesia. The ability of deepfake AI to produce synthetic works in the form of images, sounds, and audiovisuals with a high level of realism opens up wide commercialization opportunities in the creative industry, but on the other hand, it raises issues related to ownership, legal liability, and copyright protection for the works produced. This article aims to analyze the form of copyright legal protection against the commercialization of AI-based synthetic works in Indonesia and examine the extent to which the applicable positive legal arrangements are able to provide legal certainty on the ownership status and legal responsibility for the work. The research method used is normative juridical research with a legislative, conceptual, and analytical approach through literature studies on various regulations, legal doctrines, and scientific literature related to copyright and artificial intelligence. The results of the analysis show that Indonesia's positive law has not specifically regulated the legal status of AI-based synthetic works, causing a vacuum in norms and legal uncertainty. Therefore, adaptive copyright regulation reform is needed through the redefinition of the concept of creators, transparency of AI training data, digital identity protection, and strengthening AI governance to create a balance between technological innovation and legal protection.</i>
	Abstrak Perkembangan <i>Artificial Intelligence</i> (AI), khususnya teknologi <i>deepfake</i> telah menciptakan transformasi signifikan dalam proses produksi karya digital sekaligus memunculkan tantangan hukum baru dalam hak cipta di Indonesia. Kemampuan <i>deepfake AI</i> untuk menghasilkan karya sintetis berupa gambar, suara, maupun audiovisual dengan tingkat realisme tinggi membuka peluang komersialisasi yang luas dalam industri kreatif, namun sisi lain menimbulkan persoalan terkait kepemilikan, pertanggungjawaban hukum,

serta perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis bentuk perlindungan hukum hak cipta terhadap komersialisasi karya sintetis berbasis *deepfake AI* di Indonesia serta mengkaji sejauh mana pengaturan hukum positif yang berlaku mampu memberikan kepastian hukum terhadap status kepemilikan dan tanggung jawab hukum atas karya tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan analitis melalui studi kepustakaan terhadap berbagai regulasi, doktrin hukum, serta literatur ilmiah terkait hak cipta dan kecerdasan buatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa hukum positif Indonesia belum secara spesifik mengatur status hukum karya sintetis berbasis AI sehingga menimbulkan kekosongan norma dan ketidakpastian hukum. Oleh karena itu, diperlukan reformasi regulasi hak cipta yang adaptif melalui redefinisi konsep pencipta, transparansi data pelatihan AI, perlindungan identitas digital, serta penguatan tata kelola AI untuk menciptakan keseimbangan antara inovasi teknologi dan perlindungan hukum.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi setiap waktu kian melesat dan telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan seperti industri kreatif, media digital, kesehatan, pendidikan, ekonomi, industri manufaktur, pemerintahan. Kemajuan teknologi informasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan internet, komputasi data, serta sistem digital telah mendorong terciptanya berbagai inovasi yang mempermudah aktivitas manusia. Perkembangan teknologi yang sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan internet dan komputer, dalam dunia digitalisasi yang saat ini sedang masif berkembang adalah *Artificial Intelligence* ("AI").¹ Pada pengertiannya AI merupakan teknologi yang dirancang untuk meniru kemampuan kognitif manusia dalam memproses informasi, mengenali pola, hingga menghasilkan suatu output tertentu secara otomatis. Kehadiran AI sebagai suatu sistem teknologi yang inovatif dan dapat mengintegrasikan manusia, mesin, dan ilmu pengetahuan secara bersamaan telah mempengaruhi kehidupan manusia secara masif. Berdasarkan data dari Kementerian Digital dan Informasi Republik Indonesia tingkat adopsi AI tumbuh sangat pesat baik secara global maupun di Indonesia. Secara global, adopsi AI di sektor industri telah mencapai lebih dari 56%.² Di Indonesia, adopsi ini menyentuh angka 92% dengan catatan penggunaan pada masyarakat sudah pernah

¹ Ayra Adlina Mahanani Zahra and Albertus Sentot Sudarwanto, "Ilustrasi Digital di Tengah Ancaman Pelanggaran Hak Cipta Oleh AI," *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities* 5, no. 1 (February 2025): 83–91.

² PDSI KOMDIGI, "Kementerian Komunikasi Dan Digital," Komdigi.go.id, August 26, 2024, <https://www.komdigi.go.id/berita/infrastruktur-digital/detail/membangun-ekosistem-ai-di-indonesia-untuk-2030-potensi-dan-tantangan>.

mencoba atau menggunakan alat berbasis AI dalam kehidupan 59% per harinya. Perluasan kemampuan AI ini berimplikasi hampir pada seluruh sektor.³ Selain memberikan efisiensi, perkembangan AI juga membawa perubahan terhadap pola interaksi sosial masyarakat modern. Dalam konteks industri kreatif, kehadiran AI telah menggeser cara individu menghasilkan karya dari proses konvensional menuju proses berbasis otomatisasi digital. Perubahan tersebut tidak hanya berdampak pada percepatan produksi karya, tetapi juga memunculkan transformasi terhadap konsep orisinalitas dan kreativitas manusia. Pada era digital saat ini, batas antara hasil karya manusia dan hasil rekayasa mesin semakin sulit dibedakan, sehingga diperlukan pemahaman baru mengenai batas legitimasi suatu ciptaan dalam perspektif hukum kekayaan intelektual. Di samping itu, perkembangan AI generatif juga menimbulkan dilema antara dorongan inovasi teknologi dengan kebutuhan perlindungan hukum. Pada satu sisi, AI membuka peluang demokratisasi kreativitas karena memungkinkan masyarakat awam menciptakan karya dengan kualitas tinggi tanpa keterampilan teknis yang kompleks. Namun pada sisi lain, kemudahan tersebut berpotensi meningkatkan praktik penyalahgunaan teknologi, termasuk reproduksi karya tanpa izin, manipulasi identitas digital, hingga eksploitasi ekonomi terhadap karya pihak lain.

Kemampuan AI diperoleh dari mekanisme pembelajaran mesin (*machine learning*), pembelajaran secara mendalam (*deep learning*) dan pengelolaan data dalam jumlah besar (*big data*) yang diolah oleh algoritma, dengan salah satu ciri yakni tanpa intervensi langsung dari manusia dalam proses penciptaan akhir. Seiring perkembangannya, AI mengalami transformasi yang semakin kompleks melalui kemampuan *machine learning* dan *deep learning*, sehingga melahirkan teknologi *deepfake*, yaitu teknologi berbasis AI yang mampu menciptakan, memanipulasi, atau merekayasa konten visual, audio, maupun audio visual secara realistis menyerupai individu tertentu. Di Indonesia, perkembangan teknologi AI turut berkontribusi terhadap percepatan transformasi digital dengan mendorong efisiensi kerja, peningkatan produktivitas, serta optimalisasi berbagai aktivitas masyarakat.⁴ Kehadiran teknologi *deepfake* pada dasarnya membawa berbagai peluang positif dan inovatif dalam perkembangan industri digital modern. Teknologi ini memungkinkan terciptanya karya sintetis dengan tingkat realisme tinggi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kreativitas dan efisiensi di berbagai bidang. Dalam industri hiburan, *deepfake* dapat digunakan untuk rekonstruksi tokoh dalam film, efek visual, hingga pelestarian karakter tertentu tanpa harus melakukan produksi ulang secara kompleks. Selain itu, dalam sektor pemasaran digital dan ekonomi kreatif, *deepfake AI* juga membuka peluang komersialisasi baru melalui pembuatan konten promosi yang lebih personal, penggunaan avatar virtual, serta pengembangan strategi komunikasi digital yang lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan *deepfake AI* dalam industri kreatif juga membuka peluang komersialisasi karya sintetis yang memiliki nilai ekonomi tinggi, baik melalui produksi

³ Masoem University, "Artificial Intelligence di Indonesia 2026: Seberapa Jauh Kita Sudah Mengadopsinya? – Masoem University," Masoem University, April 4, 2026, <https://masoemuniversity.ac.id/artikel/artificial-intelligence-di-indonesia-2026-seberapa-jauh-kita-sudah-mengadopsinya/>.

⁴ Belicia Widhyana Yulia Putri, "PERLINDUNGAN HUKUM HAK PUBLISITAS TERHADAP EKSPLOITASI TEKNOLOGI DEEFAKE AI DALAM KONTEKS KOMERSIAL MENURUT HUKUM POSITIF DI INDONESIA," *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 12, no. 9 (November 2025): 3968–78, <https://doi.org/10.31604/jips.v12i9.2025.3968-3894>.

film, periklanan digital, konten media sosial, maupun penggunaan avatar virtual untuk kepentingan bisnis. Namun, ketika karya sintetis tersebut memanfaatkan unsur visual, suara, atau karakteristik individu tertentu tanpa persetujuan, muncul persoalan hukum terkait kepemilikan, izin penggunaan, serta perlindungan hak cipta atas hasil karya yang dihasilkan dan diperdagangkan.

Namun demikian, kemajuan ini juga menimbulkan tantangan baru dalam aspek etika, hukum, dan perlindungan data, yang menuntut adanya pengaturan hukum yang komprehensif agar pemanfaatan AI dapat berjalan sejalan dengan prinsip keadilan, keamanan, dan tanggung jawab sosial. Meskipun menawarkan berbagai manfaat dan peluang, penggunaan teknologi *deepfake* menghadirkan konsekuensi negatif dengan kemampuan teknologi dalam merekayasa wajah, suara, maupun identitas seseorang secara realistis berpotensi disalahgunakan untuk kepentingan tertentu tanpa persetujuan pihak yang bersangkutan. Karena dalam prosesnya penciptaan karya melalui AI dilakukan melalui pemberian instruksi tertentu atau *prompt* dari pengguna kepada sistem AI. Hal tersebut bermaksud bahwa dalam penggunaan kecerdasan buatan pihak user memberikan *prompt* yang berisi kalimat dari apa yang menjadi perintah. Selanjutnya, AI akan memproses perintah dan menghasilkan jawaban yang sesuai.⁵ *Prompt* tersebut menjadi dasar bagi AI untuk menghasilkan karya sesuai dengan keinginan pengguna secara cepat, praktis, dan inovatif namun belum sepenuhnya diiringi oleh mekanisme perlindungan hukum serta pertanggungjawaban yang jelas terhadap hasil ciptaan yang dihasilkan. Tantangan ini harus dihadapi terutama ketika penggunaannya tidak bijak menggunakannya dan tidak memperhatikan dengan regulasi hukum yang berlaku.⁶ Meskipun pada awalnya dikembangkan untuk membantu dan meningkatkan kualitas kehidupan manusia, AI berpotensi berubah menjadi sarana yang merugikan apabila disalahgunakan atau dimanfaatkan untuk tujuan yang bertentangan dengan norma hukum.

Persoalan tersebut pada dasarnya telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian terdahulu yang membahas hubungan antara kecerdasan buatan dan hak kekayaan intelektual, khususnya mengenai status kepemilikan karya hasil AI serta tantangan regulasi terhadap perkembangan teknologi digital. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih membahas AI secara umum dan belum secara spesifik mengkaji perlindungan hukum hak cipta dalam komersialisasi karya sintetis berbasis *deepfake AI*. Di sisi lain, Indonesia hingga saat ini belum memiliki pengaturan yang secara khusus dan komprehensif mengatur status kepemilikan maupun pertanggungjawaban hukum atas komer karya yang dihasilkan AI, sehingga menimbulkan kekosongan norma (*legal gap*) dan ketidakpastian hukum dalam praktik. Berbagai persoalan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan AI telah menghadirkan tantangan baru terhadap sistem Hak Kekayaan Intelektual (HKI), baik pada tingkat nasional maupun global. Regulasi hak cipta yang berlaku saat ini belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik AI generatif yang memiliki kemampuan

⁵ Novelia Christina Nugroho et al., "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Atas Cover Lagu K-Pop Berbasis AI di YouTube Dalam Perspektif Hukum Hak Cipta: Legal Protection of Copyright Holders for AI-Based K-Pop Song Covers on YouTube from a Copyright Law Perspective," *Semarang Law Review (SLR)* 7, no. 1 (March 2026): 93–116, <https://doi.org/10.26623/slr.v7i1.13421>.

⁶ Belicia Widhyana Yulia Putri, "Perlindungan Hukum Hak Publisitas terhadap Eksploitasi Teknologi Deepfake AI dalam Konteks Komersial Menurut Hukum Positif di Indonesia," Hlm. 3969.

menghasilkan karya secara otomatis dan dalam skala masif. Kondisi ini berimplikasi pada munculnya ketidakpastian hukum terkait mekanisme perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan melalui teknologi AI. Oleh karena itu, artikel ini memiliki urgensi untuk mengisi kekosongan kajian (*research gap*) sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan diskursus hukum kekayaan intelektual yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis perlindungan hukum hak cipta terhadap komersialisasi karya sintetis berbasis *deepfake* AI di Indonesia dengan fokus pada status kepemilikan, pertanggungjawaban hukum, serta kepastian hukum atas karya yang dihasilkan melalui teknologi tersebut. Penelitian ini akan menganalisis apakah pengaturan hukum hak cipta yang berlaku saat ini telah mampu mengakomodasi karakteristik karya sintetis berbasis *deepfake* AI, khususnya dalam menentukan pihak yang dapat dianggap sebagai pencipta maupun pemegang hak atas karya yang dihasilkan dan dikomersialisasikan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi mengenai penguatan regulasi hak cipta di Indonesia agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi AI, serta mampu menjamin perlindungan hukum dan kepastian hukum bagi seluruh pihak yang terlibat dalam ekosistem komersialisasi karya sintetis.

Rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah membahas mengenai bagaimana bentuk perlindungan hukum hak cipta terhadap komersialisasi karya sintetis berbasis *deepfake* AI di Indonesia?. Dan apakah pengaturan hukum hak cipta yang berlaku saat ini telah mampu memberikan kepastian hukum terhadap status kepemilikan dan pertanggungjawaban atas karya sintetis yang dihasilkan melalui teknologi *deepfake* AI?

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis-normatif dengan melakukan analisis terhadap regulasi hukum yang berlaku, khususnya yang berkaitan dengan hak cipta, hak kekayaan intelektual, dan perkembangan teknologi kecerdasan buatan di Indonesia. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan konseptual dan analitis melalui studi kepustakaan (*library research*) dengan mengkaji berbagai peraturan perundang-undangan, literatur ilmiah, jurnal, serta doktrin hukum yang berkaitan dengan perlindungan hukum hak cipta terhadap komersialisasi karya sintetis berbasis *deepfake* AI.

Road-map penelitian ini terdiri dari empat bagian utama yakni pertama, analisis mengenai perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), khususnya *deepfake* AI, serta karakteristik karya sintetis dalam era digital. Kedua, kajian mengenai pengaturan hukum hak cipta di Indonesia dan relevansinya terhadap karya yang dihasilkan melalui teknologi AI. ketiga, analisis kritis terhadap bentuk perlindungan hukum, status kepemilikan, dan pertanggungjawaban hukum dalam komersialisasi karya sintetis berbasis *deepfake* AI. Dan keempat, rekomendasi penguatan regulasi hukum hak cipta di Indonesia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital dan mampu memberikan kepastian hukum bagi para pihak yang terlibat.

B. Pengaturan Hak Cipta terhadap Karya Sintetis Berbasis *Deepfake* AI dalam Hukum Positif Indonesia

Kehadiran teknologi AI memberikan perubahan yang besar dan mendasar pada cara manusia dalam menciptakan karya intelektual dan artistik. Capaian baru dalam peradaban dunia ini dimana terdapat suatu entitas non-manusia dapat menciptakan objek kreatif yang secara estetis tidak dapat dibedakan dari hasil buatan manusia. Fenomena ini menyentuh fondasi paling mendasar dari sistem hukum kekayaan intelektual yang selama berabad-abad dibangun di atas satu asumsi tunggal, bahwa di balik setiap karya yang layak mendapat perlindungan hukum, selalu berdiri seorang manusia yang berpikir, merasakan, berimajinasi, dan berkreasi.⁷ Fenomena ini kemudian menimbulkan pergeseran paradigma dalam hukum kekayaan intelektual, karena kehadiran sistem kecerdasan buatan tidak lagi sekadar berperan sebagai alat bantu penciptaan, melainkan telah mampu menghasilkan karya secara mandiri berdasarkan algoritma dan data yang diproses. Kondisi tersebut menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai relevansi konsep pencipta sebagai subjek manusia dalam sistem perlindungan hak kekayaan intelektual yang berlaku saat ini. Dalam konteks ini, batas antara kontribusi manusia dan mesin menjadi semakin kabur, khususnya ketika hasil akhir karya yang dihasilkan oleh AI tidak lagi dapat dibedakan secara signifikan dari karya yang diciptakan oleh manusia. Kondisi ini menimbulkan implikasi langsung terhadap konsep dasar Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Hak Kekayaan Intelektual menjadi sistem perlindungan hukum yang diberikan kepada hasil olah pikir manusia terhadap hasil kreativitas manusia yang memiliki orisinalitas dan nilai ekonomi diwujudkan dalam bentuk karya. HKI pada dasarnya bertujuan untuk memberikan pengakuan serta perlindungan hukum terhadap hasil kreativitas manusia agar tidak digunakan secara tanpa hak oleh pihak lain. Salah satu bagian Hak Kekayaan Intelektual adalah hak cipta, yang secara khusus memberikan perlindungan terhadap karya-karya yang bersifat orisinal dalam berbagai bidang termasuk karya digitalisasi. Dalam pengertiannya hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.⁸ Lebih lanjutnya pengertian ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang dalam bentuk khas apapun juga yang diciptakan dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni dan sastra, dari seorang pencipta atau beberapa orang secara bersama-sama dimana atas inspirasinya lahir suatu ciptaan yang berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian kemudian dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi dan pada akhirnya berhak untuk mendapat perlindungan hukum.⁹

Pengaturan mengenai hak cipta di Indonesia sendiri telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). Dalam ketentuan

⁷ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum Republik Indonesia, "Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual - Kementerian Hukum R.I.," Agenda KI, November 17, 2025, <https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel-berita/karya-berbasis-kecerdasan-buatan-milik-siapa?kategori=Berita%20Resmi%20Desain%20Industri>.

⁸ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum Republik Indonesia, "Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual - Kementerian Hukum R.I.," Hak Cipta, accessed June 13, 2026, <https://dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>.

⁹ Sophar Maru Hutagalung, S.H., M.H., *Hak Cipta: Kedudukan Dan Perannya Dalam Pembangunan* (Sinar Grafika, 2022).

tersebut ditegaskan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. UU Hak Cipta dasarnya dibangun di atas landasan filosofis yang berakar pada *Personality Theory* yang dikemukakan oleh Georg Wilhelm Friedrich Hegel, seorang filsuf berasal dari Jerman yang memandang bahwa individu mengekspresikan kepribadiannya ke dalam objek eksternal melalui proses kreatif, sehingga karya yang dihasilkan merupakan perpanjangan dari eksistensi penciptanya. Apabila dibandingkan dengan beberapa negara maju, Indonesia masih berada pada tahap awal dalam pengembangan regulasi AI yang terintegrasi. Uni Eropa misalnya, telah memperkenalkan pendekatan berbasis risiko (*risk-based approach*) melalui regulasi kecerdasan buatan yang menekankan transparansi, akuntabilitas, dan perlindungan hak fundamental masyarakat. Pendekatan tersebut dapat dijadikan referensi bagi Indonesia untuk membangun model regulasi yang tidak hanya mengakomodasi kepentingan industri teknologi, tetapi juga menjamin perlindungan terhadap pencipta karya dan masyarakat secara umum.

Selanjutnya, Pasal 1 ayat (2) UU Hak Cipta juga serupa mendefinisikan pencipta sebagai “seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadinya. Dalam perspektif teori hak kekayaan intelektual modern, perlindungan hak cipta tidak hanya bertumpu pada teori kepribadian (*personality theory*), tetapi juga dapat dianalisis melalui teori utilitarianisme. Teori ini menekankan bahwa perlindungan hukum diberikan untuk mendorong lahirnya inovasi dan kreativitas yang memberikan manfaat bagi masyarakat luas. Dengan kata lain, hukum hak cipta berfungsi sebagai instrumen insentif agar pencipta tetap termotivasi menghasilkan karya baru. Namun, ketika karya dihasilkan oleh sistem kecerdasan buatan yang tidak memiliki kesadaran maupun kepentingan ekonomi, muncul pertanyaan mendasar mengenai apakah perlindungan hak cipta masih relevan diberikan apabila tidak terdapat ekspresi personal manusia di dalam proses penciptaannya. Persoalan tersebut menjadi semakin kompleks apabila dikaitkan dengan konsep originality dalam hukum hak cipta. Prinsip orisinalitas selama ini dipahami sebagai hasil ekspresi intelektual manusia yang lahir melalui kreativitas dan kemampuan berpikir. Akan tetapi, dalam teknologi deepfake AI, hasil akhir karya sering kali merupakan kombinasi dari data pelatihan, algoritma, dan instruksi pengguna (*prompt engineering*). Akibatnya, ukuran mengenai tingkat kreativitas manusia sebagai syarat perlindungan hukum menjadi semakin sulit ditentukan secara objektif.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan menimbulkan tantangan signifikan terhadap konsep dasar hak cipta yang selama ini menempatkan manusia sebagai satu-satunya subjek hukum pencipta. Ketidakjelasan batas antara kontribusi manusia dan sistem AI dalam menghasilkan suatu karya menunjukkan adanya kekosongan normatif dalam pengaturan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia, khususnya terkait status hukum karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.

Manipulasi terhadap berbagai bentuk media digital seperti foto, video, dan suara saat ini telah menjadi ancaman serius terhadap identitas individu terutama para pencipta karya, karena saat ini teknologi memungkinkan siapapun untuk mengubah atau meniru citra

karya seseorang dengan tingkat realisme yang sangat tinggi.¹⁰ Dalam hal ini *Deepfake AI* menjadi sarana yang sering digunakan karena merupakan teknologi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang menggunakan teknik *machine learning*, khususnya *Generative Adversarial Networks* (GANs), untuk menciptakan atau memanipulasi konten visual, audio, maupun audiovisual agar tampak realistis dan menyerupai objek atau individu tertentu. Secara teknis, GANs bekerja melalui dua model utama, yaitu *generator* yang bertugas menciptakan data sintesis dan *discriminator* yang berfungsi mengevaluasi keaslian data tersebut, sehingga melalui proses pelatihan berulang, sistem mampu menghasilkan output yang semakin sulit dibedakan dari data asli. Sebagaimana deepfake dilatih dengan algoritma *deep learning* dengan menggunakan data biometrik seseorang kemudian merekonstruksikannya dan menduplikasikan karakteristik tersebut kepada hasil yang dibuatnya. Dengan ini, berarti pencipta replika tidak menghargai karya pencipta yang asli yang dimana membutuhkan effort, tenaga, waktu, dan pikiran dalam memikirkan ide untuk karya yang dipublish nya.¹¹

Deepfake sendiri mampu menghasilkan konten yang palsu sehingga sulit untuk dibedakan dengan konten aslinya. Karakteristik utama dari *deepfake* terletak pada kemampuannya dalam mereplikasi wajah, suara, ekspresi, dan gerakan manusia secara sangat realistis, sehingga menghasilkan karya sintesis yang tampak autentik meskipun sepenuhnya atau sebagian besar dihasilkan oleh sistem algoritmik. Dalam konteks ini, karya yang dihasilkan bukan sekadar manipulasi namun adalah bentuk dari potensi ancaman keaslian karya atau data juga bersangkutan dengan integritas identitas pencipta aslinya. *Deepfake* juga menimbulkan tantangan dan dampak negatif bagi sistem hukum juga etika dalam digitalisasi dikarenakan kemudahan dalam masyarakat dapat mengakses teknologi ini tanpa harus memenuhi syarat kualifikasi tertentu. Kemudahan yang didapatkan masyarakat ini juga disertai dengan penggunaan secara gratis untuk seseorang dapat membuat suatu konten dengan *deepfake*. Hal ini tentu menjadi ancaman bagi Indonesia karena orang yang tidak cakap hukum pun dan tidak dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya di hadapan hukum dapat menggunakannya, sehingga dalam hal ini tentu menimbulkan keresahan dan banyak kebingungan di tengah-tengah masyarakat. Platform yang dikenal dalam pengembangan deepfake saat ini yakni *Deep Face Lab* dan *Face Swap*, dimana keduanya dikembangkan oleh komunitas pemrogram anonim yang menyediakan perangkat pembuatan deepfake secara terbuka melalui internet.¹² Ketersediaan platform ini yang menyebabkan proliferasi konten manipulatif semakin masif dan sulit untuk dikendalikan, karena tidak adanya batasan teknis maupun hukum yang efektif dalam mencegah penggunaannya. Akibatnya, banyak terjadi potensi penyalahgunaan deepfake dalam konteks komersial dan berimplikasi langsung terhadap pelanggaran hak atas nama

¹⁰ Belicia Widhyana Yulia Putri, "Perlindungan Hukum Hak Publisitas terhadap Eksploitasi Teknologi Deepfake AI dalam Konteks Komersial Menurut Hukum Positif di Indonesia," Hlm. 3972.

¹¹ Nadia Carolina Weley S.H., M.H. and Gilang Ananda S.Kom, "Viralnya Penggunaan AI Pada Karya Ghibli: Inovasi Atau Pelecehan Karya Seni?," UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM ID, May 8, 2025, <https://www.uib.ac.id/viralnya-penggunaan-ai-pada-karya-ghibli-inovasi-atau-pelecehan-karya-seni/>.

¹² Belicia Widhyana Yulia Putri, "Perlindungan Hukum Hak Publisitas terhadap Eksploitasi Teknologi Deepfake AI dalam Konteks Komersial Menurut Hukum Positif di Indonesia," Hlm. 3972.

baik, perlindungan data pribadi, serta kepercayaan publik dengan informasi digital.¹³ Dalam sisi hukum pidana Indonesia, penyebaran konten deepfake dapat masuk dalam rezim pertanggungjawaban pidana pada kaitannya dengan informasi dan transaksi elektronik yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 adalah Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Berdasarkan Pasal 27 ayat (3) UU ITE, yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang bermuatan penghinaan maupun pencemaran nama baik. Norma tersebut dapat dijadikan dasar pemidanaan terhadap pelaku yang menggunakan konten deepfake sebagai alat untuk menyerang integritas pribadi seseorang, menghancurkan reputasi, atau menyebarkan informasi palsu yang menimbulkan kerugian bagi korban. Namun perlu diketahui bahwa di Indonesia terkait dengan pertanggungjawaban dalam pidana termasuk kedalam delik aduan. Sehingga tindakan hukum pelanggaran hak cipta tetap memerlukan laporan dari pemegang hak cipta sebelum dapat diproses lebih lanjut. Tidak adanya aturan delik biasa menjadi bukti kekosongan hukum (*rechtsvacuum*) tersebut berimplikasi langsung pada ketidakjelasan mengenai isu kepemilikan (*ownership*) maupun pertanggungjawaban hukum (*liability*), khususnya dalam menentukan pihak yang berhak atas hak eksklusif terhadap karya yang dihasilkan oleh sistem kecerdasan buatan, serta pihak yang harus bertanggung jawab apabila terjadi pelanggaran hak cipta yang melibatkan sistem tersebut.¹⁴

Di balik berbagai perkembangan yang terjadi, terdapat pula realitas ekonomi yang menunjukkan dinamika pertumbuhan yang signifikan. Berdasarkan data dari World Intellectual Property Organization (WIPO), jumlah paten di bidang kecerdasan buatan meningkat lebih dari 800% sejak tahun 2017. Sementara itu, nilai ekonomi yang dihasilkan oleh teknologi ini diperkirakan mencapai USD 4,4 triliun per tahun secara global. Di samping itu, pasar kecerdasan buatan yang bernilai sekitar USD 1,5 triliun pada tahun 2020 diproyeksikan akan terus mengalami pertumbuhan pesat hingga mencapai USD 9,5 triliun pada tahun 2030.¹⁵ Data tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan buatan tidak hanya memiliki dimensi teknologi dan estetika, tetapi juga membawa implikasi ekonomi yang sangat besar. Oleh karena itu, perdebatan mengenai status hukum karya yang dihasilkan oleh AI tidak lagi dapat dipahami semata-mata sebagai isu teoritis, melainkan telah berkembang menjadi persoalan hukum yang memiliki dampak ekonomi nyata dan terus meningkat secara signifikan dari waktu ke waktu. Kehadiran *deepfake AI* menandai terjadinya pergeseran paradigma dalam proses penciptaan karya. Jika dalam

¹³ Samantha Cole, "This Deepfake of Mark Zuckerberg Tests Facebook's Fake Video Policies," *VICE*, June 11, 2019, <https://www.vice.com/en/article/deepfake-of-mark-zuckerberg-facebook-fake-video-policy/>.

¹⁴ Asep Saiful Abdi and Ade Adhari, "PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELEGENCE) DAPAT MEWUJUDKAN KEPASTIAN HUKUM DI INDONESIA," *Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum* 13, no. 10 (November 2025): 2310–22, <https://doi.org/10.24843/ks.2025.v13.i10.p12>.

¹⁵ World Intellectual Property Organization, "Patent Landscape Report - Generative Artificial Intelligence (GenAI) - 1 Generative AI: The Main Concepts," Patent Landscape Report - Generative Artificial Intelligence (GenAI), accessed June 12, 2026, <https://www.wipo.int/web-publications/patent-landscape-report-generative-artificial-intelligence-genai/en/1-generative-ai-the-main-concepts.html>.

konsep tradisional hak kekayaan intelektual karya dianggap lahir dari hasil olah pikir manusia yang memiliki unsur kreativitas, imajinasi, dan ekspresi intelektual secara langsung, maka dalam sistem berbasis AI, proses penciptaan tidak lagi sepenuhnya bergantung pada intervensi manusia. Dalam karya berbasis AI, termasuk *deepfake*, keterlibatan manusia seringkali hanya terbatas pada pemberian instruksi (*prompt*), pemilihan data, atau pengaturan parameter sistem, sementara proses penciptaan akhir dilakukan oleh algoritma melalui mekanisme *machine learning*. Kondisi ini menghasilkan bentuk karya yang disebut sebagai *machine-generated content*, yaitu karya yang dihasilkan melalui proses komputasional dengan tingkat otonomi sistem yang tinggi. Perbedaan mendasar inilah yang kemudian menimbulkan tantangan dalam perihal hak cipta, karena batas antara kontribusi intelektual manusia dan hasil kerja mesin menjadi semakin kabur. Akibatnya, konsep dasar mengenai pencipta sebagai subjek utama dalam hak kekayaan intelektual perlu ditinjau ulang dalam menghadapi perkembangan teknologi penciptaan berbasis kecerdasan buatan.

C. Problematika Hukum dalam Komersialisasi Karya Sintetis pada Era *Deepfake AI* di Indonesia

Problematika hukum dalam komersialisasi karya sintetis berbasis deepfake AI di Indonesia menunjukkan adanya ketidaksiapan sistem hukum kekayaan intelektual dalam merespons disrupsi teknologi generatif. Perkembangan teknologi deepfake yang mampu menghasilkan konten audiovisual dengan tingkat realisme tinggi telah menggeser paradigma penciptaan karya dari yang sebelumnya berbasis *human-centered creativity* menjadi *algorithm-driven production*. Dalam konteks ekonomi digital saat ini, karya sintetis tidak lagi sekadar produk eksperimental teknologi, melainkan telah menjadi komoditas bernilai tinggi yang diperdagangkan dalam industri kreatif global, termasuk periklanan, hiburan, hingga media sosial. Namun, perkembangan ini berjalan lebih cepat dibandingkan dengan pembaruan hukum, sehingga menimbulkan kesenjangan normatif (*normative lag*) dalam sistem hukum Indonesia.

Salah satu problematika mendasar terletak pada rigiditas definisi pencipta dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang secara implisit mensyaratkan adanya subjek manusia sebagai sumber orisinalitas karya. Dalam konteks *deepfake AI*, proses kreatif tidak lagi sepenuhnya berasal dari ekspresi intelektual manusia, melainkan hasil dari proses komputasional berbasis algoritma yang dipengaruhi oleh data dan parameter sistem. Hal ini menciptakan anomali normatif, di mana hasil karya yang secara visual dan ekonomis dapat diperdagangkan tidak memiliki kejelasan status sebagai objek hak cipta yang sah.

Dari perspektif teoritis, problematika ini juga dapat dianalisis menggunakan teori perlindungan hukum Fitzgerald yang menekankan bahwa hukum bertujuan mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan pihak.¹⁶ Dalam konteks Hak

¹⁶ Rony Andre Christian Naldo et al., "Merealisasikan Perlindungan Hukum Dari Kekerasan Seksual di Dalam Lingkungan Kampus Universitas Simalungun," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei* 4, no. 2 (October 2024): 402–9, <https://doi.org/10.36985/66s8kr27>.

Kekayaan Intelektual, perlindungan hukum seharusnya mampu memberikan kepastian terhadap siapa yang berhak atas suatu karya serta bagaimana hak tersebut dapat ditegakkan secara efektif. Namun, dalam kasus karya sintesis berbasis *deepfake AI*, konstruksi perlindungan hukum tersebut menjadi kabur karena sistem hukum positif Indonesia masih berorientasi pada subjek manusia sebagai pencipta. Teori perlindungan hukum relevan diimplikasikan kedalam pembahasan penggunaan Artificial Intelligence (AI) karena penggunaan AI berpotensi menimbulkan berbagai persoalan seperti plagiarisme, peniruan gaya karya, maupun penggunaan karya pihak lain tanpa izin dalam proses pelatihan data AI. Akibatnya, ketika karya dihasilkan melalui proses algoritmik tanpa keterlibatan kreatif manusia secara langsung, maka mekanisme perlindungan hukum sebagaimana dimaksud dalam teori Fitzgerald menjadi tidak optimal, baik dalam aspek pencegahan pelanggaran maupun dalam aspek penegakan hak ketika terjadi eksploitasi komersial atas karya tersebut.

Lebih jauh, terdapat ambiguitas mendasar dalam penentuan subjek hukum yang berhak atas karya sintesis tersebut. Hukum positif Indonesia belum memberikan jawaban yang tegas mengenai apakah pengguna (*user*), pengembang sistem AI, atau penyedia platform dapat dikualifikasikan sebagai pencipta. Kekosongan pengaturan ini tidak hanya menimbulkan ketidakpastian hukum, tetapi juga membuka ruang konflik kepentingan dalam klaim hak ekonomi atas karya berbasis AI yang dikomersialisasikan. Dari perspektif hak cipta klasik, prinsip orisinalitas dan keterlibatan intelektual manusia menjadi prasyarat utama perlindungan hukum. Namun dalam praktik *deepfake AI*, proses penciptaan lebih banyak didominasi oleh sistem pembelajaran mesin yang bekerja secara otonom berdasarkan *dataset* yang sering kali tidak jelas status hukumnya. Kondisi ini memperlihatkan adanya kelemahan struktural dalam rezim hak cipta, khususnya dalam mengakomodasi penggunaan data berhak cipta sebagai bahan pelatihan tanpa mekanisme lisensi yang transparan dan terstandar.

Dalam konteks komersialisasi, problematika hukum semakin kompleks karena karya sintesis berbasis *deepfake AI* tidak hanya diperdagangkan sebagai produk kreatif, tetapi juga digunakan untuk mereplikasi identitas individu secara ekonomis. Praktik ini menimbulkan potensi eksploitasi ekonomi terhadap citra, suara, dan persona seseorang tanpa persetujuan yang sah. Meskipun secara normatif dapat disentuh oleh rezim hak cipta, perlindungan yang tersedia bersifat parsial dan tidak secara spesifik mengatur dimensi komersialisasi berbasis AI generatif. Karya seni atau konten digital sering kali memiliki nilai ekonomi yang besar, dan pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengeksploitasi karya tersebut secara komersial. Jika AI menghasilkan sebuah karya, tetapi tidak ada subjek hukum yang jelas yang dapat mengklaim kepemilikan atas karya tersebut, maka siapa yang berhak mendapatkan manfaat ekonomi dari karya tersebut? Hal ini menjadi kompleks karena pencipta AI dan pengembang AI bisa jadi merupakan pihak yang berbeda, yang keduanya memiliki kontribusi berbeda terhadap hasil akhir. Sebagai contoh nyata terkait komersialisasi karya yang dihasilkan oleh AI, dalam industri kreatif tercermin dengan maraknya postingan video yang menunjukkan masyarakat yang memanfaatkan teknologi *deepfake* tersebut untuk membuat cover lagu. Banyak ditemukan konten kreator yang mengunggah cover lagu menggunakan *deepfake voice* pada platform digital tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta lagu dan digunakan untuk kepentingan komersil. Dengan itu akibatnya yang timbul yakni kerugian baik secara materil maupun imateril yang

harus ditanggung oleh pencipta dan/atau pemegang hak cipta. Tentu hal tersebut menjadi keresahan tersendiri bagi mereka.¹⁷

Selain fenomena cover lagu berbasis *deepfake voice*, praktik komersialisasi karya sintetis juga mulai ditemukan dalam sektor pemasaran digital. Banyak perusahaan memanfaatkan avatar virtual atau figur sintetis yang menyerupai individu tertentu untuk kepentingan promosi produk dan jasa. Praktik tersebut secara hukum berpotensi menimbulkan konflik apabila identitas visual maupun suara individu digunakan tanpa persetujuan, terutama ketika menghasilkan keuntungan ekonomi bagi pihak tertentu. Dalam kondisi demikian, permasalahan hukum tidak hanya terbatas pada pelanggaran hak cipta, melainkan juga menyentuh aspek hak atas privasi, hak moral, hingga perlindungan identitas personal. Di tingkat internasional, sejumlah kasus telah menunjukkan meningkatnya sengketa hukum terkait penggunaan AI generatif. Misalnya, gugatan para seniman terhadap perusahaan teknologi AI karena karya mereka digunakan sebagai dataset pelatihan tanpa persetujuan maupun kompensasi. Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa perkembangan AI generatif telah menciptakan dinamika baru dalam perlindungan hak kekayaan intelektual global, sehingga negara-negara dituntut untuk merumuskan regulasi yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Lebih lanjut, reformasi regulasi hak cipta di Indonesia seharusnya tidak hanya bersifat reaktif terhadap persoalan hukum yang telah terjadi, melainkan juga preventif terhadap potensi pelanggaran di masa depan. Dalam konteks ini, pemerintah dapat membentuk lembaga pengawasan berbasis digital yang memiliki kewenangan untuk melakukan verifikasi terhadap konten sintetis berbasis AI, termasuk pengawasan terhadap penyalahgunaan identitas digital dan pelanggaran hak cipta pada platform daring.

Selain itu, fragmentasi pengaturan hukum di Indonesia memperburuk ketidakpastian normatif dalam penanganan kasus *deepfake AI*. Ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi berjalan secara sektoral tanpa adanya harmonisasi konseptual yang komprehensif. Akibatnya, penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta dalam konteks karya sintetis cenderung bersifat reaktif, bukan preventif dan sistemik. Namun menurut teori perlindungan hukum dari Philipus M. Hadjon, perlindungan hukum dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. Faktanya masih dapat diupayakan untuk perlindungan preventif dilakukan dengan beberapa cara. Pertama, melakukan pendaftaran hak cipta pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI). Pendaftaran hak cipta tetap perlu dilakukan untuk memperkuat perlindungan hak cipta, mencegah adanya suatu pelanggaran hukum hak cipta, serta memudahkan pencipta untuk mengklaim royalti. Pendaftaran ini berlaku sebagai bukti hukum yang sah atas kepemilikan karya, sehingga apabila terjadi sengketa di kemudian hari, pencipta memiliki dasar kuat untuk membuktikan haknya. Kedua, penggunaan perjanjian lisensi, yakni perjanjian secara tertulis yang memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan lagu dengan syarat tertentu, seperti pembagian royalti atau batasan penggunaan. Pemegang lisensi memiliki kewenangan untuk

¹⁷ Nugroho et al., "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Atas Cover Lagu K-Pop Berbasis AI di YouTube," Hlm. 98.

memberikan izin penggunaan karya melalui perjanjian lisensi tertulis guna kepentingan pengumuman dan penggandaan ciptaan secara komersial.¹⁸

Dengan demikian, problematika utama dalam komersialisasi karya sintetis berbasis *deepfake AI* tidak hanya terletak pada kekosongan norma (*legal vacuum*), tetapi juga pada ketidakmampuan kerangka hukum yang ada untuk mengakomodasi realitas teknologi baru. Situasi ini menunjukkan urgensi reformulasi rezim hak kekayaan intelektual di Indonesia agar tidak hanya bersifat responsif terhadap inovasi teknologi, tetapi juga mampu memberikan kepastian hukum, keadilan distribusi hak, serta perlindungan yang proporsional bagi seluruh subjek hukum yang terlibat dalam ekosistem AI generatif.

D. Penguatan Regulasi Perlindungan Hak Cipta terhadap Komersialisasi Karya Sintetis Berbasis *Deepfake AI* di Indonesia

Perkembangan ekosistem *generative artificial intelligence* (AI generatif) telah menciptakan transformasi fundamental dalam proses produksi karya digital, termasuk teks, musik, gambar, video, hingga teknologi *deepfake* yang mampu mereplikasi identitas visual maupun suara seseorang secara realistis. Kehadiran teknologi ini mendorong lahirnya karya sintetis (*synthetic works*), yakni konten yang dihasilkan atau dimodifikasi secara substansial oleh sistem kecerdasan buatan melalui pemrosesan data dalam jumlah besar. Dalam konteks komersialisasi, karya sintetis berbasis *deepfake AI* memiliki nilai ekonomi yang tinggi karena dapat digunakan untuk kepentingan hiburan, pemasaran, industri kreatif, bahkan produksi audiovisual. Namun, di sisi lain, perkembangan tersebut juga memunculkan problematika hukum yang belum sepenuhnya diantisipasi oleh rezim hak cipta di Indonesia.

Ekosistem AI generatif pada dasarnya dibangun melalui pemanfaatan data pelatihan (*training data*) yang berasal dari berbagai sumber digital, termasuk karya berhak cipta milik pihak lain. Dalam praktiknya, model AI mempelajari pola, karakteristik artistik, suara, maupun ekspresi tertentu untuk menghasilkan output baru yang menyerupai karya manusia. Kondisi ini menimbulkan persoalan mengenai legalitas penggunaan karya asli sebagai basis pelatihan AI, terutama ketika tidak terdapat izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Akibatnya, muncul ketidakjelasan mengenai batas antara inovasi teknologi dan pelanggaran hak kekayaan intelektual.

Indonesia sudah memiliki sejumlah perangkat hukum yang relevan dengan pengembangan AI, seperti Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-undang (UU) Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi, Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, serta sejumlah peraturan kementerian dan surat edaran etika AI. Namun, regulasi nya belum secara spesifik mengatur terkait definisi dari karya berbantuan AI, ambang batas kontribusi manusia dalam penggunaan ai untuk pembuatan suatu karya seni, dan kewajiban pengungkapan penggunaan AI seperti *watermark*.

Urgensi reformasi regulasi hak cipta semakin terlihat karena Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum secara eksplisit mengatur status hukum

¹⁸ Nugroho et al., "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Atas Cover Lagu K-Pop Berbasis AI di YouTube," Hlm. 105.

karya sintetis yang dihasilkan oleh AI. UU Hak Cipta Indonesia masih menempatkan manusia sebagai subjek utama pencipta, sehingga timbul pertanyaan mengenai siapa yang memiliki hak atas karya berbasis *deepfake AI*, apakah pengembang sistem AI, pengguna yang memberikan perintah (*prompt*), pemilik data pelatihan, atau bahkan tidak ada pihak yang dapat diakui sebagai pencipta. Kekosongan norma (*rechtsvacuum*) tersebut berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum dalam aktivitas komersialisasi karya sintetis.

Selain persoalan kepemilikan hak cipta, reformasi regulasi juga menjadi mendesak karena *deepfake AI* memiliki kemampuan untuk mereplikasi identitas seseorang secara digital tanpa persetujuan. Dalam ekosistem AI generatif, seseorang dapat dimanipulasi wajah, suara, maupun ekspresinya untuk menghasilkan konten baru yang tampak autentik. Apabila karya tersebut dikomersialisasikan tanpa izin, maka tidak hanya menimbulkan persoalan hak cipta, tetapi juga berpotensi melanggar hak moral, hak ekonomi, privasi, dan perlindungan data pribadi individu yang bersangkutan. Oleh sebab itu, pendekatan regulasi tidak dapat lagi hanya bertumpu pada paradigma hak cipta konvensional.

Di tingkat global, sejumlah negara mulai melakukan penyesuaian regulasi untuk merespons perkembangan AI generatif. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa regulasi hak cipta perlu bergerak menuju sistem yang lebih adaptif dan responsif terhadap dinamika teknologi. Indonesia memerlukan reformasi kebijakan hukum yang tidak hanya memberikan kepastian terhadap status karya sintetis, tetapi juga menciptakan keseimbangan antara perlindungan hak pencipta, kepentingan inovasi teknologi, dan kepastian investasi industri kreatif digital. Dalam praktiknya, hak publisitas menjadi peran terpenting untuk menjaga keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan perlindungan hak individu. Hak publisitas atau Right of Publicity merupakan suatu hak eksklusif yang melekat pada diri seseorang untuk mengendalikan dan memberikan izin atas penggunaan identitas pribadinya, khususnya dalam konteks komersial.¹⁹ Pada berbagai negara di dunia, pengaturan mengenai hak publisitas menunjukkan variasi dalam hal ruang lingkup dan mekanisme perlindungannya. Contoh negara seperti Amerika Serikat dan Jerman telah mengatur hak publisitas secara tegas dan komprehensif dalam undang-undang tersendiri, sehingga individu memiliki dasar hukum yang jelas untuk menuntut ganti rugi apabila terjadi pelanggaran. Di sisi lain, terdapat negara-negara yang belum memiliki regulasi khusus, seperti di Indonesia. Indonesia sendiri belum memiliki peraturan secara khusus yang mengatur hak publisitas baik dalam undang-undang kekayaan intelektual maupun dalam turunan peraturan lainnya.

Formulasi perlindungan hukum terhadap karya sintetis berbasis *deepfake AI* perlu dirancang melalui pendekatan normatif yang menyesuaikan karakteristik ekosistem AI generatif. Pertama, perlu dilakukan redefinisi konsep “pencipta” dalam hukum hak cipta Indonesia dengan memasukkan kategori keterlibatan manusia (*human authorship*) dalam proses kreatif berbasis AI. Dalam hal ini, karya yang dihasilkan AI tetap dapat memperoleh perlindungan sepanjang terdapat kontribusi intelektual manusia yang signifikan, seperti pengaturan konsep, parameter, akurasi hasil, atau penyuntingan substansial terhadap output AI. Kedua, diperlukan mekanisme pengaturan mengenai transparansi data pelatihan

¹⁹ Belicia Widhyana Yulia Putri, “Perlindungan Hukum Hak Publisitas terhadap Eksploitasi Teknologi Deepfake AI dalam Konteks Komersial Menurut Hukum Positif di Indonesia,” Hlm. 3974.

AI (*training data transparency*). Pengembang AI generatif wajib memberikan informasi mengenai sumber data yang digunakan dalam pelatihan model, khususnya apabila melibatkan karya yang dilindungi hak cipta. Pengaturan ini bertujuan mencegah eksploitasi karya tanpa izin sekaligus memberikan ruang bagi pencipta untuk memperoleh kompensasi ekonomi melalui skema lisensi kolektif atau sistem royalti digital. Ketiga, perlindungan hukum terhadap karya sintetis harus mencakup mekanisme persetujuan (*consent-based protection*) bagi individu yang identitasnya digunakan dalam teknologi *deepfake*. Penggunaan wajah, suara, atau karakteristik personal seseorang untuk tujuan komersial seharusnya mensyaratkan izin eksplisit dari pihak yang bersangkutan. Dalam konteks ini, perlindungan tidak hanya berlandaskan rezim hak cipta, tetapi juga terintegrasi dengan hukum perlindungan data pribadi serta hak atas identitas digital. Keempat, negara perlu membentuk sistem klasifikasi terhadap konten sintetis melalui kewajiban pelabelan (*mandatory disclosure*) pada hasil karya berbasis AI generatif. Pelabelan ini berfungsi memberikan transparansi kepada publik bahwa suatu karya merupakan hasil sintesis AI atau telah dimodifikasi melalui teknologi *deepfake*. Kebijakan tersebut penting untuk meminimalisasi penyalahgunaan teknologi, meningkatkan akuntabilitas platform digital, serta menjaga integritas informasi di ruang siber.

Model regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital perlu dibangun dengan menggunakan pendekatan *technology-neutral regulation*, yakni regulasi yang tidak hanya mengatur satu jenis teknologi tertentu, tetapi mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan inovasi di masa depan. Pendekatan ini penting karena teknologi AI generatif berkembang sangat cepat, sehingga regulasi yang terlalu rigid berpotensi menjadi usang dalam waktu singkat. Dalam konteks Indonesia, model regulasi adaptif dapat diwujudkan melalui harmonisasi antara UU Hak Cipta, UU Informasi dan Transaksi Elektronik, serta rezim perlindungan data pribadi. Integrasi regulasi tersebut memungkinkan perlindungan yang lebih komprehensif terhadap karya sintetis berbasis *deepfake AI*, terutama dalam mengatasi persoalan pelanggaran hak ekonomi, penyalahgunaan identitas digital, serta tanggung jawab platform penyedia teknologi AI. Lebih lanjut, pemerintah dapat mempertimbangkan pembentukan regulasi sektoral khusus mengenai tata kelola AI (*AI governance framework*) yang mengatur tanggung jawab pengembang, penyedia platform, pengguna komersial, serta mekanisme penyelesaian sengketa terkait karya sintetis. Regulasi ini perlu mengadopsi prinsip kehati-hatian (*precautionary principle*), transparansi algoritma, akuntabilitas, dan perlindungan hak asasi manusia agar perkembangan ekosistem AI generatif tetap berjalan selaras dengan kepastian hukum. Pada akhirnya, penguatan regulasi perlindungan hak cipta terhadap komersialisasi karya sintetis berbasis *deepfake AI* harus diarahkan pada terciptanya keseimbangan antara inovasi teknologi dan perlindungan hak hukum. Negara tidak hanya berperan sebagai regulator, tetapi juga fasilitator dalam membangun ekosistem AI generatif yang etis, aman, dan berkeadilan. Dengan demikian, Indonesia dapat mendorong perkembangan industri kreatif berbasis AI tanpa mengorbankan hak pencipta maupun kepentingan masyarakat secara luas.

E. Kesimpulan

Perkembangan teknologi *deepfake AI* telah menghadirkan perubahan mendasar dalam proses penciptaan karya digital dan membuka peluang komersialisasi karya sintetis dengan nilai ekonomi tinggi. Namun, di Indonesia, pengaturan hukum hak cipta yang berlaku saat ini belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik karya berbasis AI, khususnya terkait status kepemilikan, pertanggungjawaban hukum, dan perlindungan hak pencipta. Kekosongan norma (*rechtsvacuum*) tersebut menimbulkan ketidakpastian hukum dalam menentukan pihak yang dapat diakui sebagai pencipta maupun pemegang hak atas karya sintetis yang dikomersialisasikan. Selain itu, penggunaan *deepfake AI* juga berpotensi melanggar hak moral, hak ekonomi, identitas digital, serta perlindungan data pribadi apabila digunakan tanpa persetujuan pihak terkait. Oleh karena itu, diperlukan penguatan regulasi melalui reformasi Undang-Undang Hak Cipta yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi AI, termasuk pengaturan mengenai kontribusi kreatif manusia (*human authorship*), transparansi data pelatihan, mekanisme persetujuan penggunaan identitas digital, serta kewajiban pelabelan konten sintetis. Dengan demikian, regulasi yang responsif diharapkan mampu menciptakan keseimbangan antara perlindungan hak hukum, inovasi teknologi, dan kepastian hukum dalam ekosistem AI generatif di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Asep Saiful Abdi, and Ade Adhari. "PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELEGENCE) DAPAT MEWUJUDKAN KEPASTIAN HUKUM DI INDONESIA." *Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum* 13, no. 10 (November 2025): 2310–22. <https://doi.org/10.24843/ks.2025.v13.i10.p12>.
- Cole, Samantha. "This Deepfake of Mark Zuckerberg Tests Facebook's Fake Video Policies." *VICE*, June 11, 2019. <https://www.vice.com/en/article/deepfake-of-mark-zuckerberg-facebook-fake-video-policy/>.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum Republik Indonesia. "Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual - Kementerian Hukum R.I." Agenda KI, November 17, 2025. <https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel-berita/karya-berbasis-kecerdasan-buatan-milik-siapa?kategori=Berita%20Resmi%20Desain%20Industri>
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum Republik Indonesia. "Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual - Kementerian Hukum R.I." Hak Cipta. Accessed June 13, 2026. <https://dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>.
- KOMDIGI, PDSI. "Kementerian Komunikasi Dan Digital." [Komdigi.go.id](https://www.komdigi.go.id), August 26, 2024. <https://www.komdigi.go.id/berita/infrastruktur-digital/detail/membangun-ekosistem-ai-di-indonesia-untuk-2030-potensi-dan-tantangan>.
- Masoem University. "Artificial Intelligence di Indonesia 2026: Seberapa Jauh Kita Sudah Mengadopsinya? – Masoem University." Masoem University, April 4, 2026. <https://masoemuniversity.ac.id/artikel/artificial-intelligence-di-indonesia-2026-seberapa-jauh-kita-sudah-mengadopsinya/>.
- M.H., Sophar Maru Hutagalung, S.H.,. *Hak Cipta: Kedudukan Dan Perannya Dalam Pembangunan*. Sinar Grafika, 2022.

- Naldo, Rony Andre Christian, Muldri P J Pasaribu, Sarles Gultom, Elpina Elpina, Diarmin Saragih, Luga P Manalu, and Srikandi K L Sianipar. "Merealisasikan Perlindungan Hukum Dari Kekerasan Seksual di Dalam Lingkungan Kampus Universitas Simalungun." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei* 4, no. 2 (October 2024): 402–9. <https://doi.org/10.36985/66s8kr27>.
- Nugroho, Novelia Christina, Zaenal Arifin, Ahmad Dwi Nuryanto, and Endang Setyowati. "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Atas Cover Lagu K-Pop Berbasis AI di YouTube Dalam Perspektif Hukum Hak Cipta: Legal Protection of Copyright Holders for AI-Based K-Pop Song Covers on YouTube from a Copyright Law Perspective." *Semarang Law Review (SLR)* 7, no. 1 (March 2026): 93–116. <https://doi.org/10.26623/slr.v7i1.13421>.
- Putri, Belicia Widhyana Yulia. "PERLINDUNGAN HUKUM HAK PUBLISITAS TERHADAP EKSPLOITASI TEKNOLOGI DEEPPAKE AI DALAM KONTEKS KOMERSIAL MENURUT HUKUM POSITIF DI INDONESIA." *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 12, no. 9 (November 2025): 3968–78. <https://doi.org/10.31604/jips.v12i9.2025.3968-3894>.
- Weley, Nadia Carolina, S.H., M.H., and Gilang Ananda S.Kom. "Viralnya Penggunaan AI Pada Karya Ghibli: Inovasi Atau Pelecehan Karya Seni?" UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM ID, May 8, 2025. <https://www.uib.ac.id/viralnya-penggunaan-ai-pada-karya-ghibli-inovasi-atau-pelecehan-karya-seni/>.
- World Intellectual Property Organization. "Patent Landscape Report - Generative Artificial Intelligence (GenAI) - 1 Generative AI: The Main Concepts." Patent Landscape Report - Generative Artificial Intelligence (GenAI). Accessed June 12, 2026. <https://www.wipo.int/web-publications/patent-landscape-report-generative-artificial-intelligence-genai/en/1-generative-ai-the-main-concepts.html>.
- Zahra, Ayra Adlina Mahanani, and Albertus Sentot Sudarwanto. "Ilustrasi Digital di Tengah Ancaman Pelanggaran Hak Cipta Oleh AI." *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities* 5, no. 1 (February 2025): 83–91.