Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

KEDUDUKAN HUKUM ANIMASI BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE BERDASARKAN ASAS FIKSASI DAN ORISINALITAS DI INDONESIA

Muhammad Imran[1], Kamaruzzaman[2], T. Surya Reza[3]
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry[123]
Email: 220102035@student.ar-raniry.ac.id[1], kamaruzzaman@ar-raniry.ac.id[2], t.suryareza@ar-raniry.ac.id[3]

Abstrak
Penelitian ini mengkaji kedudukan hukum animasi yang dibuat menggunakan kecerdasan buatan (AI) di Indonesia, berdasarkan pada prinsip fiksasi dan orisinalitas sesuai dengan ketentuan yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, dengan mengambil Animasi New Keluarga Somat sebagai kasus dalam penelitian ini. Penelitian ini menerapkan metode penelitian hukum normative dengan menerapkan pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, serta pendekatan perbandingan hukum, studi ini mengkaji regulasi yang relevan, doktrin hukum, dan prinsip-prinsip dalam islam. Berdasarkan hasil kajian, diketahui bahwa syarat fiksasi pada umumnya terpenuhi untuk karya berbasis AI, karena keluaran AI mewujud dalam bentuk yang nyata. Akan tetapi, syarat orisinalitas tetap bergantung pada kontribusi kreatif manusia seperti pembuatan prompt, melakukan koreksi, tergolong sevagai karya yang dilindungi oleh hukum, serta mengharuskan karya tersebut memiliki karakter yang khas dan personal, dan modifikasi.Penelitian ini juga menggabungkan sudut pandang hukum islam haq Al-Ibtikar dan maqasid Syariah untuk memperdalam analisisi. Oleh karena itu, perlunya regulasi yang lebih terang untuk memastikan kepastian hukum mengenai karya yang dibuat menggunakan AI, sekaligus menciptakan keseimbangan antara perkembangan teknologi dan perlindungan karya intelektual Akibatnya, menurut hukum Indonesia, AI belum memperoleh pengakuan sebagai pencipta. Perlindungan hukum bagi pencipta dan hasil karyanya diperuntukkan apabila peran manusia dominan dan karya tersebut memenuhi syarat orisinalitas.
Kata Kunci: Animasi, Kecerdasan Buatan, Fiksasi, Orisinalitas, Hukum Islam.

Abstract
This research analyzes the legal status of animation generated by artificial intelligence (AI) in Indonesia, based on the principles of fixation and originality as regulated in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright, using the animation New Keluarga Somat as a case study in this research. This study is conducted using normative legal research, incprporating statutory, conceptual, and comparative approaches, the study examines relevant regulations, legal doctrines, and principles in Islam. The results of the research show that the fixation requirement is generally met for AI-based works, because AI output manifests in a tangible form. However, the originality requirement remains dependent on human creative contribution, such as prompt creation and making corrections, for the work to be included in the category of works protected by law, and it requires that the work possess a distinctive and personal character, as well as modification. This research also incorporates the perspective of Islamic law haq al-ibtikar and maqasid al-shariah to deepen the analysis. Therefore, this research emphasizes the importance of clearer regulation to ensure legal certainty regarding AI-generated works, while also creating a balancing technological progress with the protection of intellectual works. Consequently, under Indonesian law, AI cannot yet be

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

recognized as a creator. Copyright protection is only granted when human involvement is dominant and the work fulfills the originality requirement.
Keywords: *Animation, Artificial Intelligent, Fixation, Originality, Islamic Law.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dan memberikan dampak luas terhadap berbagai sektor masyarakat.[1] Di tengah transformasi digital yang berlangsung sangat cepat, kecerdasan buatan (AI) telah muncul sebagai teknologi revolusioner yang mendorong perubahan mendalam di berbagai sektor, termasuk bidang kreatif seperti desain grafis atau karya sinematografi. Meskipun pada awalnya dikembangkan untuk membantu pemrosesan data dan tugas-tugas yang bersifat repetitif, teknologi ini telah berkembang pesat dan kini mampu menghasilkan konten kreatif secara otonom ataupun mendukung proses kreatif manusia.[2]

Teknologi AI kini digunakan untuk mempercepat proses produksi, meningkatkan kualitas visual, dan menciptakan pengalaman interaktif yang lebih mendalam bagi penonton.[3] Namun dibalik kemudahan tersebut muncul berbagai persoalan hukum, khususnya dibidang hak cipta. Manusia secara tegas diposisikan sebagai subjek utama penciptaan karya dalam sistem hukum Hak Cipta yang berlaku di Indonesia, manusia ditempatkan selaku pihak utama yang menciptakan karya, hal tersebut merujuk pada ketentuan dalam Undang-Undank Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan landasan kemampuan intelektual dan ekspresi personal yang dimilikinya.

Pada 18 Februari 2026, polemik tersebut mengemuka ke ruang publik melalui peluncuran animasi New Keluarga Somat, serial animasi yang ditayangkan melalui televisi dan layanan streaming di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembuatannya. Teknologi tersebut menggunakan platformVidioGen sebuah platform produksi yang menggunakan AI dikembangkan melalui keterlibatan tim Vidio dengan pemanfaatan AI melalui layanan Google Cloud.[4]

Secara lebih luas, pemanfaatan kecerdasan buatan di ranah animasi dapat dipandang sebagai salah satu solusi alternatif. Teknologi ini mampu menunjang animator dalam menggali ide kreatif, menyusun konsep cerita dan naskah, merumuskan gaya visual, hingga menentukan gerakan animasi sederhana berdasarkan instruksi pengguna. Lewat AI generatif, proses produksi berpotensi berjalan lebih hemat waktu dan biaya, sekaligus membuka ruang eksplorasi kreatif yang lebih luas bagi animator maupun sineas. Meski demikian, adopsi teknologi tersebut turut memunculkan persoalan baru. Dari sisi teknis, menjaga konsistensi antaradegan masih sulit dilakukan. Selain itu, ada risiko hilangnya sentuhan artistik manusia,

[1] R Mustar Lofi, "Studio Ghibli Perspektif Hak Cipta di Indonesia" *Journal Intelectual Properti, Volume 9,* (Januari 2026), hlm. 2.

[2] Yolandita Angga Reza dan Harys Kristanto, "Perkembangan teknologi ai dalam desain grafis: sebuah tinjauan literatur 1," *Communication & Desaing Journa Volumel 1, Nomor 1* (Desember 2024), hlm. 2

[3] Andrian Wikayanto, "Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) Pada Animasi" *Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA) Volume 8,* (April 2025), hlm.171.

[4] Tim Showbiz "Trailer Serial New Keluarga Somat Resmi Dirilis, Serial Animasi Televisi Pertama Berbasis AI," https://www.liputan6.com/showbiz/read/6201771/trailer-serial-new-keluarga-somat-resmi-dirilisserial-animasi-televisi-pertama-berbasis-ai, diakses 3 April 2026.

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

serta muncul pertanyaan etis mengenai orisinalitas dan hak kepemilikan atas ciptaan yang dihasilkan. [5]

Dari ranah hukum, penilaian terhadap suatu karya tidak dapat didasarkan semata-mata pada hasil akhirnya. Perlindungan hak cipta tidak terbatas pada hasil akhir suatu karya, namun juga mengakui rangkaian kegiatan kreatif yang di dalamnya terwujud ekspresi pribadi, kebebasan berpikir, dan tanggung jawab intelektual. Unsur-unsur ini dimiliki oleh manusia dalam kedudukannya sebagai subjek hukum dan belum dapat diatribusikan kepada AI.

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) diatur secara khusus berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. [6] Pasal 1 angka 1 undang-undang tersebut mendefinisikan Hak Cipta sebagai "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". Lebih lanjut Pasal 1 angka 2 mendefinisikan Pencipta sebagai "seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi".

Menurut Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, yang dimaksud dengan Ciptaan adalah seluruh hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, maupun sastra yang lahir dari inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian, dan telah diwujudkan dalam bentuk nyata. Sementara itu, Pasal 1 angka 4 menyebutkan bahwa pihak yang memiliki Hak Cipta mencakup tiga pihak: Pencipta yang memiliki Hak Cipta, pihak yang secara sah memperoleh hak itu dari Pencipta, serta pihak lain yang menerima hak tersebut lebih lanjut dari penerima hak yang sah".

Namun, ketika kerangka normatif tersebut dihadapkan pada fenomena karya sinematografis yang proses pembuatannya dibantu oleh sistem kecerdasan buatan, muncul persoalan mendasar tentang sejauh mana definisi "pencipta" dan "ciptaan" dapat diterapkan secara tepat. Pengakuan AI sebagai pencipta dalam hukum berisiko memicu kerancuan soal siapa pemilik hak ciptanya. Bisa jadi mesin itu sendiri, perusahaan yang mengembangkannya, pengguna yang menuliskan prompt, atau pihak lain yang sama sekali tidak terlibat langsung.

Dalam konteks dunia seni, suatu karya seniman baik itu foto, music, film, animasi dan lain-lain sejatinya termasuk dalam kategori kekayaan intelektual yang mesti dilindungi dan dihargai dari sudut pandang hukum. Namun, dengan hadirnya AI, batas antara pencipta dan alat bantu menjadi semakin kabur. Jika tidak diatur dan dikawal secara ketat, suatu karya dapat kehilangan nilai orisinalitasnya dan berujung pada tindakan yang melanggar hak cipta, baik dengan unsur kesengajaan maupun tidak.

Indonesia memberikan perlindungan terhadap hak cipta di bidang kreativitas sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mencerminkan komitmen negara dalam melindungi suatu karya. Namun, perkembangan kecerdasan buatan (AI) yang semakin berperan dalam industri kreatif, khususnya dalam penciptaan karya seperti animasi, telah memunculkan perdebatan mengenai kepastian perlindungan hak cipta. Dalam perspektif HKI Penggunaan AI dalam proses pembuatan karya dapat memicu permasalahan hak cipta sekaligus memunculkan pertanyaan

[5] Dhimas Adi Satria, Imam Ainudin, dan Rifai Ahmad, "Implementasi Generatif Artificial Intelligence pada Tahap Pembuatan Animasi menggunakan Metode MDLC", *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Volume 7, Nomor 4* (2025), hlm. 664.

[6] Republik Indonesia, Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

mengenai apakah karya berbasis AI dapat dapat memenuhi asas Fikasasi dan Orisinalitas dan memperoleh perlindungan hak cipta.

Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada identifikasi indikator kontribusi manusia dalam proses pembuatan karya berbasis AI sebagai dasar penentuan status perlindungan hak cipta. Persoalan ini juga relevan jika ditinjau dari perspektif hukum Islam, khususnya mengenai apakah karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan dapat diklasifikasikan sebagai *haqq al-ibtikar* (hak atas ciptaan) yang layak mendapatkan pengakuan kepemilikan menurut fiqh dan *Maqasid Syariah*. Penelitian ini diharapkan menghasilkan rekomendasi yang bermanfaat bagi para pembuat kebijakan dalam menghadapi persoalan hukum di era digital. Selain itu, studi ini juga diharapkan memberikan sumbangan ilmiah maupun praktis bagi penyusunan regulasi yang lebih tanggap terhadap perkembangan teknologi.

Kajian mengenai karya berbasis AI sebelumnya sudah dilakukan oleh sejumlah peneliti. Salah satunya Artawijaya dan Asri (2025) dalam artikel berjudul "*Analisis Asas Orisinalitas Dalam Pasal 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Karya Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence*". Menurut artikel tersebut, karya yang seluruhnya diproduksi oleh kecerdasan buatan belum dapat digolongkan sebagai karya orisinal dalam sistem hukum hak cipta Indonesia. Namun, jika terdapat keterlibatan manusia yang signifikan seperti melalui penggunaan prompt, pemilihan dan penyusunan, serta penyempurnaan pascapenulisan hal tersebut dapat menjadi dasar untuk mengakui individu yang bersangkutan sebagai pencipta karya tersebut.

Penelitian Pratiwi Eka Sari (2020), *"Kebutuhan Perluasan Doktrin Orisinalitas dan Fiksasi Dalam Undang-Undang Hak Cipta Sebagai Perlindungan Kreativitas Anak Bangsa".* Artikel ini menjelaskan adanya inkonsistensi internal dalam Pasal 1 UUHC 2014. Di satu sisi, Pasal 1 angka 3 mendefinisikan "ciptaan" dalam arti luas sebagai karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, atau sastra yang diwujudkan dalam bentuk nyata cakupan yang cukup luas untuk mencakup beragam jenis karya. Namun, di sisi lain, Pasal 1 angka 13 mendefinisikan "fiksasi" secara sempit membatasinya hanya pada rekaman suara dan gambar sehingga secara tidak langsung membatasi ruang lingkup perlindungan hanya pada karya audiovisual. Meskipun demikian, bentuk-bentuk lain juga seharusnya termasuk dalam kategori karya yang dilindungi, seperti patung, ukiran kayu, tulisan di atas kertas, atau program komputer.

Penelitian Fachry Hanggrain Mile, Mutia Cherawaty Thalib, Mohamad Taufiq Zulfikar Sarson, (2026), *"Pengaturan Hak Cipta Terhadap Karya Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence Dalam Hukum Indonesia".* Artikel ini menunjukkan rezim hak cipta di Indonesia saat masih berlansdaskan pada *human authorship.*Karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tidak dapat mendapat perlindungan hukum. Namun sebaliknya jika AI hanya dijadikan alat maka perlindungan hukum masih bisa didapatkan.

B. Metodelogi Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam tulisan ini yaitu jenis penelitian hukum yuridis-normatif, yaitu jenis penelitian yang menitikberatkan kajian pada norma, kaidah, asas, teori, filosofi, serta peraturan perundang-undangan. Melalui penelitian tersebut, dicari jawaban atas berbagai persoalan hukum, seperti kekosongan hukum, pertentangan antarnorma, dan tidak adanya norma yang mengatur.[7] Di Indonesia sendiri sebenarnya muatan AI belum dan tidak diatur oleh peraturan perundang-undangan.

[7] Yati Nurhayati, Ifrani Ifrani, M. Yasir Said, "Metodologi Normatif Dan Empiris Dalam Perspekif Ilmu Hukum," *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia Volume 2.* (2021), hlm. 8

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

Penelitian ini memakai tiga pendekatan. Pertama, pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), yaitu dengan menelaah seluruh peraturan perundang-undangan dan regulasi yang relevan dengan topik, terutama Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta beserta peraturan lain di bidang hak kekayaan intelektual, yang berfungsi sebagai dasar hukum positif di Indonesia. Kedua, pendekatan konseptual (*conceptual approach*), yang dipakai untuk mengkaji konsep fiksasi, orisinalitas, pencipta, hak cipta atas ciptaan, dan karya sinematografi dalam kaitannya dengan karya hasil kecerdasan buatan. [8] Ketiga, untuk memperoleh persamaan, perbedaan, dan praktik terbaik sebagai bahan pertimbangan pengembangan hukum hak cipta nasional, digunakan pula pendekatan perbandingan (*comparative approach*). Dalam pendekatan ini, regulasi perlindungan hak cipta atas karya hasil AI di Indonesia disandingkan dengan aturan dan praktik hukum di beberapa negara, termasuk instrumen hukum internasional.

Bahan hukum dalam penelotian ini diklasifikasikan ke dalam tiga jenis: yakni bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer merupakan sumber hukum yang memiliki kekuatan mengikat seperti peraturan perundang-undangan yang relevan dengan objek penelitian, dan bahan hukum sekunder mencakup berbagai sumber literatur ilmiah seperti buku, artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah yang selaras dengan topik atau tema tulisan ini.[9] Untuk memperjelas terminologi serta gagasan hukum yang digunakan dalam analisis, peneltian ini memanfaatkan bahan hukum tersier sebagai sumber penunjang, mencakup ensiklopedia hukum, kamus hukum, artikel di situs web, serta publikasi referensi umum.[10]

Analisis bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis Kualitatfi Yuridis. Proses analisis dilaksanakan memalui penafsiran dan penalaran deduktif, yaitu dengan menjadikan norma serta asas hukum yang berlaku sebagai dasar untuk merumuskan kesimpulan dalam menjawab permasalahan hukum yang diteliti secara khusus.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Fiksasi Dan Orisinalitas Dalam Karya Seni Visual Berbasis Kecerdasan Buatan (AI)

Fiksasi dan orisinalitas merupakan dua ketentuan yang harus dipenuhi agar sebuah karya mendapat pengakuan sebagai ciptaan dalam teori Hak Cipta. Bagi negara *civil law* seperti Indonesia, orisinalitas (*originality*) bukan berarti kebaruan (*novelty*), melainkan terletak pada personalitas pencipta yang terpancar dalam karyanya. Karena itu, dua pencipta yang berangkat dari inspirasi yang sama-sama dapat dilindungi, selama tidak ada peniruan di antara mereka. Logikanya, dua orang tidak mungkin melahirkan karya yang betul-betul sama, dan kepribadian masing-masing pasti membekas pada hasil karyanya. Di sisi lain, karya yang dilindungi wajib difiksasikan dalam suatu medium.[11] Hal tersebut menunjukkan adanya pengakuan hukum atas jerih payah seseorang dalam menciptakan sesuatu, sekaligus memberikan perlindungan

[8] Lofi, "Stidio Ghibli Perspektif Hak Cipta Indonesia." *Journal Of Intellectual Properti*, Volume 9 (2026), hlm. 6.

[9] Sapta Nur Fallah, Frida Nurrahma Masturi, "Perspektif Hukum Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta Tantangan dan Peluang dalam Era Artificial Intelegent dan Revolusi Industri 5.0" *Journal of Innovative and Creativity"* (September,2025), hlm.26838.

[10] Willa Wahyuni, "Objek Penelitian Hukum Normatif Untuk Tugas Akhir", https://www.hukumonline.com/berita/a/objek-penelitian-hukum-normatif-untuk-tugas-akhir-lt63a46376c6f72/. diakases 14 April 2026

[11] Gede Aditya Pratama et al., "Pengembangan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dan Tantangan Hak Kekayaan Intelektual," *Jurnal Hukum Sasana* Volume 11, Nomor 1 (Juni 2025), hlm. 39

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

sebagai upaya mencegah pemanfaatan karya oleh pihak lain tanpa izin. Hak Kekayaan Intelektual berperan penting dalam mendorong inovasi, kompetisi sehat, dan kemajuan ilmu pengetahuan, terlebih di tengah kemajuan dunia digital yang kian berkembang.[12]

Ketiadaan pengaturan eksplisit mengenai karya yang dibuat menggunakan AI, penilaian terhadap kemungkinan perlindungan hak cipta secara normatif bisa dilakukan dengan merujuk pada doktrin fiksasi dan orisinalitas sebagai dua syarat fundamental dalam rezim hak cipta. Kedua doktrin ini tidak sekedar menjadi prasyaratan teknis perlindungan, tetapi juga sebagai instrumen konseptual untuk membedakan antara karya yang layak memperoleh hak eksklusif dan karya yang berada dalam ranah publik.

Dalam konteks karya visual berbasis AI, doktrin fiksasi relatif tidak menimbulkan persoalan, karena output AI baik dalam bentuk teks, gambar, musik, maupun audiovisual pada umumnya telah diwujudkan dalam medium digital yang konkret, dapat diidentifikasi, disimpan, direproduksi, dan disiarkan kepada publik. Dengan demikian, syarat fiksasi sebagaimana dipahami dalam Pasal 1 angka 13 Undag-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah terpenuhi.[13] Penjelasan Fiksasi menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak cipta Pasal 1 angka 13 ialah "Fiksasi adalah perekaman suara yang dapat didengar, perekaman gambar atau keduanya, yang dapat dilihat, didengar, digandakan, atau dikomunikasikan melalui perangkat apapun".[14]

Berbeda dengan unsur orisinalitas, unsur orisinalitas menjadi titik krusial dalam menentukan karya berbasis AI. Dalam doktrin hukum hak cipta di Indonesia, unsur orisinalitas tidak dipandang sebagai unsur absolut melainkan dianggap sebagai hasil kontribusi antara intelektual dan kreatifitas personal pencipta. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 angka 2 mendefinisikan pencipta sebagai "seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi". Frasa "bersifat khas dan pribadi" menegaskan bahwa hak cipta di Indonesia masih berpijak pada doktrin *human authorship* yakni hanya karya manusia yang dapat menjadi subjek perlindungan hukum hak cipta. Dengan demikian, karya yang sepenuhnya dibuat oleh AI belum mendapatkan pengakuan hukum eksplisit dalam sistem hukum positif Indonesia.[15]

Djumhana dan Djubaedillah berpendapat bahwa Hak Cipta bertumpu pada tiga syarat substantif, yakni originalitas, kreativitas, dan fiksasi. Sebuah karya dinilai orisinal sekaligus kreatif apabila lahir dari kreasi pencipta sendiri, meskipun pencipta tersebut boleh saja mendapat inspirasi dari karya orang lain. Sementara itu, unsur fiksasi berarti karya baru berhak memperoleh Hak Cipta setelah diwujudkan dalam bentuk nyata, bukan sekadar berupa gagasan.[16]

---

[12] Jauda Avaro Zufaru, Veby Febrian Safitri, dan Sri Endang Anjarwani, "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terhadap Karya Mahasiswa yang Menggunakan Artificial Intelligence dalam Perspektif Etika dan Hukum di Indonesia," *Artikel Komputer dan Masyarakat*, (Mei 2025), hlm. 5.

[13] Fachry Hanggrain Mile dan Mutia Cherawaty Thalib, "Pengaturan Hak Cipta Terhadap Karya Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence Dalam Hukum Indonesia" *Supremasi Jurnal Hukum, Volume 8, No 02 (2026),* hlm. 217.

[14] Republik Indonesia, "Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun2014 tentang Hak Cipta

[15] Yamani Naufal, "Kekaburan Hukum Hak Cipta pada Fotografi Berbasis Artificial Intelligence dalam bingkai Radburch Formula," *Jurnal Pemikiran Syariah dan Hukum Volume 9, Nomor 2* (Februari 2025), hlm. 161

[16] Djumhana dan Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori, dan Praktiknya di Indonesia,* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2012), hlm. 21

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

Suatu ciptaan atau karya dapat memperoleh perlindungan hukum berdasarkan ketentuan hak cipta apabila minimal memenuhi tiga persyaratan: termasuk dalam klasifikasi ciptaan yang diakui, telah diwujudkan secara konkret, dan memiliki unsur orisinal. [17] Orisinalitas menjadi salah satu prinsip penting dalam hukum hak cipta. Oleh karena itu, suatu ciptaan perlu memiliki unsur keaslian agar dapat memperoleh perlindungan hukum sebagai mana diatur dalam perundang-undangan. Hal ini berkaitan erat dengan keaslian yang menjadi perwujudan dari ciptaan tersebut.

Orisinalitas tidak dirumuskan secara tegas dalam hukum nasional, namun dapat dibaca dari dua ketentuan UU Hak Cipta. Pertama, kata "yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian" dalam Pasal 1 angka 3. Kedua, Pasal 1 angka 2 yang mensyaratkan Ciptaan bersifat "khas dan pribadi". Oleh sebab itu, orisinalitas dipahami sebagai sifat kreatif dan independen, sementara kriteria "khas dan pribadi" menandakan bahwa ciptaan memuat personalitas manusia, yakni ekspresi yang tidak dapat dihasilkan secara mandiri ileh AI.[18]

Dalam pandangan Droit d'Auteur, pencipta dipandang sebagai individu yang memiliki hubungan moral dan intelektual dengan karya yang diciptakannya. Indonesia menganut pendekatan antropomorfik, hanya manusia yang mampu mengasilkan suatu karya yang dilindungi hak cipta. Karena itu, AI belum memiliki kedudukan sebagai subjek hukum, baik dalam hal kapasitas kreatif maupun kedudukan sebagai pencipta. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa kreativitas berlandaskan oleh kesadaran, intusi, dan keputusan yang didasarkan pada kemauan mansia, yang sampai sekarang belum sepenuhnya dapat disamakan dengan AI.

Perbandingan hukum di berbagai yurisdiksi memperkuat argumen bahwa penolakan Al sebagai pencipta bersifat lintas yurisdiksi, bukan sekadar posisi hukum Indonesia. Di Amerika Serikat, US Copyright Office secara konsisten menegaskan syarat *human authorship* dalam perkara Thaler v. Perlmutter, Pengadilan Banding Distrik Coltrubia (D.C. Circuit) pada 18 Maret 2025 menegaskan bahwa *Copyright Act* mensyaratkan setiap karya yang dilindungi hak cipta diciptakan pertama kali oleh manusia, sehingga karya visual yang dominan dibuat oleh sistem *AI "Creativity Machine"* tanpa kontribusi kreatif manusia tidak dapat didaftarkan hak ciptanya putusan yang dikuatkan Mahkamah Agung Amerika Serikat dengan menolak permohonan peninjauan kembali pada 2 Maret 2026.[19]

Pendirian serupa tampak dalam kasus *"Zarya of the Dawn",* di mana *US Copyright Office* hanya mengakui hak cipta atas teks serta susunan naskah karya Kristina Kashtanova, namun menolak mengakui hak cipta atas gambar-gambar Kristina Kashtanova yang dihasilkan menggunakan AI Midjourney, dengan alasan bahwa perintah pengguna *(prompt)* hanya bersifat memengaruhi bukan mengendalikan hasil akhir gambar secara pasti.[20] Pendirian ini konsisten pada kasus yang terjadi 2011, fotografer satwa liar asal Inggris David Slater

[17] "Syarat Pelindungan Hak Cipta terhadap Ciptaan" Literasi Hukum Indoseia, https://literasihukum.com/syarat-pelindungan-hak-cipta-atas-ciptaan, diakses 20 Maret 2026.

[18] Arifin, A., Mubiin, A. N., Setyanto, B. A., & Fatahillah, "Analisis Yuridis Hak Cipta Kepada User Atas Karya Hasil Generative Artificial Intelligence di Indonesia", *Jurnal At-Tanwir Law Review Volume 5 Nomor 2*(2025), hlm, 418

[19] Stephen Thaler v. Shira Perlmutter, et al., No. 23-5233, United States Court of Appeals for the District of Columbia Circuit, decided March 18, 2025.

[20] United States Copyright Office, Cancellation Decision re: Zarya of the Dawn (Registration No. VAu001480196), February 21, 2023.

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

memasang kameranya di atas tripod di Cagar Alam Tangkoko, Sulawesi, untuk memancing monyet crested macaque berinteraksi dengannya, hingga salah satu monyet yang dinamai Naruto menekan tombol rana dan menghasilkan serangkaian foto selfie yang viral setelah dipublikasikan David Slater. Foto tersebut memicu perdebatan hukum mengenai siapa pemegang hak ciptanya, karena foto itu secara fisik dipotret oleh hewan, bukan oleh manusia yang mengendalikan kamera. Pada September 2015, *People for The Ethical Treatment of Animals* (PETA) mengajukan gugatan di pengadilan distrik federal California atas nama Naruto, bertindak sebagai *next friend* (wali hukum), dengan dalil bahwa Naruto adalah pencipta sah foto tersebut berdasarkan *Copyright Act* dan karenanya berhak atas royaltinya. Pengadilan tingkat pertama menolak gugatan ini pada Januari 2016, dan setelah PETA mengajukan banding, Pengadilan Sirkuit Kesembilan dalam putusannya tahun 2018 menegaskan dua hal: Naruto tidak memiliki legal standing untuk menggugat karena *Copyright Act* hanya menggunakan istilah yang secara inheren merujuk pada manusia, dan PETA juga tidak memenuhi syarat sebagai *next friend* (wali hukum) karena tidak memiliki hubungan signifikan dengan Naruto sehingga kasus ini menjadi preseden kuat bahwa hanya manusia merupakan pihak yang dapat memegang hak cipta atas suatu karya.[21]

Pada tataran internasional, Konvensi Bern mengenai Perlindungan Karya dan Seni tidak memberikan definisi eksplisit mengenai "pencipta", sehingga penentuan syarat menjadi kewenangan sistem hukum nasional masing-masing negara anggota, inilah yang mendorong forum internasional seperti *Conversation on Intellectual Property and Artificial Intelligence* (WIPO) untuk terus membahas standar minimum perlindungan karya berbasis AI lintas yurisdiksi.[22]

Sejalan dengan hal tersebut, hukum hak cipta Indonesia tidak mengakui AI sebagai pencipta, akibatnya karya yang dihasilkan sepenuhnya oleh AI secara hukum belum memenuhi kriteria keaslian karya. Pandangan ini didukung oleh prinsip hukum yang memberikan perbedaan antara karya cipta intelektual manusia dan hasil otomatisasi teknologi. Oleh karena itu, karya yang dihasilkan tanpa keterlibatan kreatifitas manusia yang dominan tidak memenuhi syarat untuk mendapatkan perlindungan hak cipta dan dapat jatuh ke dalam ranah public yakni wilayah kepemilikan umum yang bebas kecuali jika terdapat keterlibatan manusia secara dominan dalam proses kreatifitas atau pembuatannya.[23]

Regulasi terkait karya berbasis AI masih berada dalam kondisi kekaburan hukum, khususnya dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Kekaburan tersebut tampak pada tidak adanya norma eksplisit yang menegaskan status ciptaan yang dihasilkan AI. Seiring AI berkembang menjadi kebutuhan, kerangka hukum yang ideal diperlukan untuk mengatur teknologi ini. Namun, UU Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 belum mengakomodasi revolusi kerja komputer seperti AI.

[21] Naruto v. Slater, 888 F.3d 418 (9th Cir. 2018).

[22] Konvensi Bern untuk Perlindungan Karya Sastra dan Seni (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works), 1886, sebagaimana direvisi; World Intellectual Property Organization, WIPO Conversation on Intellectual Property and Artificial Intelligence

[23] Artawijaya, Permata, dan Asri, "Analisis Asas Orisinalitas Dalam Pasal 1 Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Karya Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence." *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH), Volume 5, Nomor 12* (Desember 2025), hlm. 4290.

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

2. Parameter Penentuan Kontribusi Manusia Pada Karya Berbasis Artificial Intelligence (AI)

Penetapan pemilik hak cipta atas karya berbantuan AI harus bertolak dari causa utama lahirnya karya itu, dengan manusia sebagai pemegang hak apabila indikatornya terpenuhi. Salah satu alat ukurnya adalah "Uji 4 Parameter" dari Ari Juliano, yang menilai tingkat kontribusi kreatif manusia sehingga karya AI dapat dianggap cukup orisinal sebagai karya manusia. Empat langkahnya meliputi prompt, koreksi atas keluaran generative AI, termasuk karya yang dilindungi, dan kehadiran sifat khas dan pribadi dari perancangnya.[24]

Parameter pertama adalah prompt (*prompting*), yaitu praktik merumuskan instruksi berbentuk teks supaya sistem kecerdasan buatan (AI) menghasilkan keluaran yang selaras dengan tujuan penggunanya. Dalam hal ini, prompt bertindak sebagai *semantic bridge* yang menghubungkan maksud manusia dengan mesin. Mutu keluaran model pun sangat dipengaruhi oleh seberapa jelas prompt tersebut, seberapa runtut alur logikanya, dan seberapa dalam konteks emosional yang dimuatnya.[25] Pada bagian prompting, tim kreatif animasi New Keluarga Somat berfungsi sebagai pengarah dalam menyusun visual untuk karakter, setting, dan atmosfer cerita. Arahan yang disampaikan bukanlah yang umum, melainkan dirancang untuk menjaga nuansa unik dan nilai budaya dari animasi New Keluar Somat, sehingga prompt yang diterapkan mencerminkan pemahaman estetika serta kreativitas visual yang mendalam dari tim produksi, bukan sekadar perintah yang bisa dihasilkan oleh siapa saja tanpa bimbingan artistik yang konkret.

Apa yang dihasilkan AI dari prompt akan berhubungan dengan kecerdasan atau pemahaman estetika dan kreativitas visual dari seseorang pengguna.[26] Dalam masukan prompt oleh manusia bukan hanya memberikan instruksi yang tidak sekedar perintah biasa, tetapi cukup spesifik, terarah, dan menunjukkan kreatifitas dan estetika tercermin dari pemilik ide personal. Masukan prompt oleh manusia dapat menjadi dasar bahwa output AI dibentuk oleh kemampuan atau keahlian manusia.

Parameter kedua Koreksi *(Curation),* agar desain tidak terjebak dalam *aesthetic convergence*, yaitu keseragaman visual karena mengikuti preferensi model generatif, koreksi oleh manusia menjadi kunci, bukan sekadar memilih hasil terbaik, tetapi menafsirkan konteks dan menilai eksplorasi visual. Meskipun AI dapat memetakan pola dan menyodorkan alternatif, kepekaan budaya, pemahaman sosial, tetapi intuisi artistik tetap dimiliki manusia, sehingga pesan, karakter, dan koherensi visual terbentuk melalui kurasi. Hal ini sejalan dengan dokumen konseptual yang menegaskan bahwa "*human-led curation prevents convergence* and anchors the design to its intent".[27] Lebih lanjut, tim produksi/kreatif harus memilih, menyaring dan menyesuaikan hasil dari AI agar sesuai dengan karakter, gaya visual, dan pesan yang menjadi ciri khas Keluarga Somat, bukan hanya menerima apa saja yang dihasilkan AI. Meskipun AI dapat mengenali pola dan menyodorkan berbagai alternatif, kepekaan budaya, pemahaman terhadap konteks sosial, dan intuisi artistik masih menjadi ranah manusia. Pesan,

---

[24] CRZ, "Karya Berbasis Kecerdasan Buatan, Milik Siapa?", https://share.google/ntKPPmwMYFiuTNVYo, diakses 3 April 2026.

[25] Prawira, Nicholas, *Evaluasi Metode Prompt pada Model Text-to-Image Stable Diffusion dan Gemini Nano untuk Pembuatan Visual Edukatif di Desa Tigaraksa",* Tesis Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Banten, (2025), hlm. 24

[26] Saut Irianto Manik, "Analisis Pola Kreativitas Visual Penggunaan Prompt pada AI Image Generator," *Prosiding Seminar Nasional IKJ* (2023), hlm. 62

[27] Binus Digital, "Seni Kurasi dan Relevansi Kepekaan Desainer di Era Digital", https://share.google/bCG3NKyZJnKKEs6JE, diakses 2 April 2026.

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

karakter, serta koherensi visual animasi New Keluarga Somat terbentuk melalui proses kurasi ini.

Parameter Ketiga yaitu Karya yang Dilindungi, Undang-Undang Hak Cipta, melalui Pasal 40 ayat (1), menyatakan bahwa Ciptaan yang dilindungi mencakup Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Di sisi lain, generative AI dapat memproduksi teks, gambar, maupun suara, tetapi hasil tersebut belum tentu memperoleh perlindungan hak cipta.[28] Meskipun hak cipta pada dasarnya melindungi karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Pasal 41 Undang-Undang Hak Cipta mengecualikan tiga kelompok hasil karya dari perlindungan Hak Cipta. Pertama, karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata. Kedua, setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan, atau data, meskipun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan ke dalam suatu Ciptaan. Ketiga, alat, benda, atau produk yang dibuat semata-mata untuk memecahkan masalah teknis, atau yang bentuknya hanya diperuntukkan bagi kebutuhan fungsional.[29]

Animasi New Keluarga Somat, sebagai karya sinematografi, secara umum termasuk dalam kategori ciptaan yang berpotensi dilindungi sesuai dengan Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta, karena karya seni audiovisual secara jelas disebutkan sebagai bidang yang dilindungi. Namun, hal yang penting adalah bahwa status "dilindungi" tersebut tidak otomatis diberikan hanya karena bentuknya berupa animasi, ia harus melewati uji terlebih dahulu.

Parameter Keempat Karya Bersifat Khas dan Pribadi, ini menjadi poin yang tidak bisa dilupakan dalam menilai orisinalitas karya yang dihasilkan dengan bantuan generative AI, mengingat data latih yang digunakan dalam pengembangan generative AI dapat bersumber dari ciptaan milik pihak lain yang memiliki sifat khas dan pribadinya sendiri. Ciri khas yang melekat pada suatu karya menjadi salah satu pertimbangan dalam menilai apakah karya tersebut merupakan hasil ciptaan seseorang.[30] Karakter pada Animasi New Keluarga Somat, alur cerita, serta nilai budaya seperti gotong royong dan kehidupan keluarga di Jawa Tengah, pada dasarnya menggambarkan bersifat khas dan pribadi, animasi New Keluarga Somat memiliki posisi yang cukup kuat untuk memenuhi parameter ini.

Parameter terkhir yang tidak kalah penting menurut penulis adalah Modifikasi *(Editing),* merupakan tahap ketika tim produksi/kreatif animasi New Keluarga Somat tidak hanya menerima hasil yang dihasilkan AI, tetapi secara aktif melakukan perubahan sehingga karya akhir mencerminkan kreativitas, keterampilan dan pilihan intelektual manusia. Dalam konteks hak cipta, tahap ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa manusia tidak sekedar menggunakan AI sebagai alat bantu dalam proses.

3. Tinjauan Hukum Islam terhadap Animasi Berbasis AI

Selain dalam hukum positif yang berlangsung saat ini, persoalan kepemilikan atas karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI) juga relevan jika dilihat dari perspektif hukum Islam mengingat AI merupakan fenomena yang tidak dibahas secara eksplisit dalam literatur fikih klasik, hal ini termasuk dalam kategori *"nawazil fiqhiyyah"* yakni persoalan hukum kontemporer yang menuntut ijtihad baru.

---

[28] Ari Juliano, "Uji 4 Langkah: Menilai Orisinalitas Karya Generatif AI", https://share.google/uSqLxaRb3Mxvk3aLB, diakses Tanggal 25 Mei 2026.

[29] Republik Indonesia, Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 2004 tentang Hak Cipta.

[30] Ari Juliano, "Uji 4 Langkah: Menilai Orisinalitas Karya Generatif AI", https://share.google/uSqLxaRb3Mxvk3aLB, diakses Tanggal 25 Mei 2026.

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

Dalam literatur Islam Hak cipta disebut dengan istilah *Haqq Al-Ibtikar,* yaitu hak atas suatu ciptaan yang pertama kali dibuat. Fathi Al-Duraini memberikan penjelasan mengenai Hak Cipta *(Haq Al-Ibtikar)* sebagai berikut: "Sebuah pemikiran yang lahir dari perenungan dan analisis seorang cendekiawan, yang berujung pada penemuan atau penciptaan orisinalitas yang belum pernah dikemukakan sebelumnya oleh cendekiawan manapun".[31] Lebih lanjut, Fathin Al-Duraini menegaskan bahwa karya yang orisinalitas pada dasarnya berawal dari gagasan-gagasan pemikiran (konsep abstrak), bukan hanya sekedar bentuk fisik atau medium tempat pemikiran tersebut dituangkan. Menurutnya bentuk fisik hanyalah media perwujudan dari hasil gagasan-gagasan pemikiran tersebut dimanfaatkan, dinilai, sedangkan inti dari orisinalitas berawal dari pemikiran.[32] Konsep orisinalitas ini selaras dengan Pasal 1 Angka 3 UUHC menyebutkan bahwa ciptaan berupa hasil dari inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

Wahbah al-Zuhaili, dalam bukunya *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuh,* menekankan produk pemikiran manusia yang dituangkan dalam karya ilmiah, seni, serta bentuk kreativitas lainnya dapat digolongkan sebagai *māl mutaqawwim* (aset yang berharga), sehingga penciptanya berhak memperoleh pengakuan dan perlindungan dari hukum. Landasan pengakuan ini berdasar pada prinsip bahwa setiap individu memiliki hak untuk memperoleh manfaat dari hasil kerja kerasnya sendiri, karena karya intelektual muncul dari proses berpikir, penelitian, serta pengorbanan waktu dan usaha.[33]

Animasi baru dari keluarga Somat, sesuai dengan ketentuan Pasal 40 ayat 1 UUHC, secara dasar berhak mendapatkan perlindungan hak cipta karena memenuhi unsur-unsur utama yang dibutuhkan. Animasi ini termasuk dalam kategori karya seni yang dilindungi, sudah didokumentasikan dalam bentuk nyata berupa episode yang bisa ditonton, serta memiliki ciri khas dan sifat pribadi sebagai pengembangan dari kekayaan intelektual keluarga Somat versi asli. Peratuaran tentang Hak Cipta di Indonesia tidak hanya diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 tetpi juga diatur dalam Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, yang menegaskan bahwa HKI dipandang sebagai salah satu *huquq maliyyah* (hak kekayaan) yang mendapat perlindungan hukum *(mashun)* sebagaimana kekayaan *(mal).*[34] Perturan tersebut menegaskan bahwa prinsip-prinsip dalam hukum positif Indonesia selaras dengan hukum Islam dalam memandang karya intelektual sebagai sesuatu yang bisa dimiliki secara sah dan layak dihormati. Namun, baik UUHC maupun Fatwa MUI No.1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tidak secara otomatis menjamin perlindungan suatu karya, melainkan mempertimbangkan terpenuhinya parameter yang telah disebutkan terpenuhi.

Dalam konteks perlindungan hak cipta prisnisp Maqasyid Syariah yang paling relevan adalah menjaga akal dan menjaga harta. Perlindungan terhadap karya intelektual adalah cara untuk menjaga hasil pemikiran manusia agar tidak digunakan secara tidak benar, dicuri, atau diklaim oleh orang lain tanpa izin, yang merupakan bagian dari prinsip menjaga akal (*hifz al-'aql).* Di sisi lain, hak cipta juga memiliki aspek ekonomi yang terkait dengan

[31] Cut Vera Shilvia, Azkiya Sabrina, Shabarullah, "Understanding The Concept Of Copyright," *Jurnal Al-Mudharabah* Volume 3, Nomor 2 (2022), hlm. 207

[32] Al-Duraini, Fath, *Al-Fiqh Al-Islamy Al-Muqaran Ma'a Al-Madzahib,* (Damaskus : Maktabah Thurbin, 1980), hlm. 9.

[33] Rizki Ramadhan dan Nunu Burhanuddin, "Hak Cipta dan Perlindungan Hukum Perspektif Maqashid Syari ' ah Menurut Wahbah Al-Zuhaili," *QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* Volume 4, no. Nomor 3 (2026). hlm,3294.

[34] Fatwa MUI No: 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

penciptanya, sehingga perlindungannya menjadi bagian dari usaha untuk menjaga harta *(hifz al-mal)* terhindar dari berbagai bentuk penjarahan atau penggunaan yang tidak sah. Dalam bidang fiqh muamalah, kepemilikan harta *(mal)* secara sah biasanya memerlukan adanya usaha *(kasb)* dan niat dari seseorang yang memiliki hak hukum *(ahliyyah),* seperti yang dibahas dalam studi usul *al-fiqh* mengenai konsep hak, kepemilikan, dan manfaat. Karena AI bukanlah subjek hukum (bukan orang yang berkewajiban), maka karya Animasi New Keluarga Somat secara hakikat tetap dinisbahkan kepada tim kreatif Indosiar selaku pihak yang memberikan perintah, arahan, dan kurasi terhadap AI, sesuai dengan prinsip dalam *fiqh* yang menyatakan "al-'amal yunsabu ila fa'ilihi al-haqiqi", yaitu perbuatan diserahkan kepada pelakunya secara nyata.

D. Penutup

Kesimpulan

Animasi New Keluarga Somat yang diproduksi dengan bantuan Artificial Intelligence (AI) pada dasarnya telah memenuhi asas fiksasi karena sudah direalisasikan dalam wujud karya audiovisual yang jelas, dan dipublikasikan. Namun, pemenuhan asas fiksasi tidak serta-merta menjadikan karya tersebut memperoleh perlindungan hak cipta. Perlindungan tetap bergantung pada terpenuhinya asas orisinalitas, yaitu keterlibatan kreatif manusia secara langsung dalam proses pembuatannya.

Dalam studi kasus New Keluarga Somat, AI berperan sebagai sarana bantu pada produksi, sedangkan proses kreatif tetap berada di tangan manusia melalui penyusunan prompt, kurasi hasil AI, penyesuaian agar sesuai dengan kategori karya yang dilindungi, pemeliharaan karakter khas dan identitas asli Keluarga Somat, serta proses modifikasi *(editing)* terhadap hasil keluaran AI. Dengan demikian, hak cipta atas animasi tersebut tetap melekat pada tim kreatif atau pihak yang memberikan kontribusi intelektual dominan, bukan kepada sistem AI yang digunakan dalam proses produksi.

Dari perspektif hukum Islam, animasi New Keluarga Somat juga dapat dipandang sebagai objek *haqq al-ibtikar* karena lahir dari kreativitas dan usaha manusia, sementara AI hanya berfungsi sebagai sarana pendukung. Perlindungan terhadap karya tersebut selaras dengan prinsip maqashid syariah, terutama *hifz al-'aqli* (melindungi akal atau melindungi hasil pemikiran) dan *hifz al-mal* (menjaga harta). Oleh karena itu, penggunaan AI dalam produksi animasi tidak mengesampingkan hak moral ataupun hak ekonomi pencipta selama manusia masih memegaang kendali dan menentukan hasil akhir karya. Penelitian ini menegaskan pentingnya melakukan pembaruan regulasi hak cipta di Indonesia agar memberikan kepastian hukum terhadap karya sinematografi berbasis AI tanpa mengesampingkan prinsip bahwa manusia tetap menjadi pihak utama yang memperoleh perlindungan hak cipta.

Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah
Volume 8 Nomor 1 Oktober 2026
ISSN (Online): 2714-6917
Halaman 6577-6591

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Al-Duraini, Fath, *Al-Fiqh Al-Islamy Al-Muqaran Ma'a Al-Madzahib,* (Damaskus : Maktabah Thurbin, 1980).

Djubaedillah, Djumhana, *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori, dan Praktiknya di Indonesia,* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2012).

Jurnal

Andrian , "Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) Pada Animasi" Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA) Volume 8, (April 2025), hlm.171.

Arifin, A., Mubiin, A. N., Setyanto, B. A., & Fatahillah, "Analisis Yuridis Hak Cipta Kepada User Atas Karya Hasil Generative Artificial Intelligence di Indonesia", *Jurnal AtTanwir Law Review Volume 5 Nomor 2*(2025), Halaman, 418.

Artawijaya, Randy, Dyah Permata, Budi Asri. "Analisis Asas Orisinalitas Dalam Pasal 1 Undang – Undang No . 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Karya Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence." *Jurnal Sosiologi dan Tekonologi (SOSTECH)* 5, no. No. 12 (2025), Halaman. 4290.

Cut Vera Shilvia, Azkiya Sabrina, Shabarullah, "Understanding The Concept Of Copyright," *Jurnal Al-Mudharabah* Volume 3, Nomor 2 (2022), hlm. 207

Fallah Gede Aditya et al., "Pengembangan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dan Tantangan Hak Kekayaan Intelektual," Jurnal Hukum Sasana Volume 11, Nomor 1 (Juni 2025), hlm. 39

Fallah Sapta Nur, Frida Nurrahma Masturi, "Perspektif Hukum Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta Tantangan dan Peluang dalam Era Artificial Intelegent dan Revolusi Industri 5.0" Journal of Innovative and Creativity" (September,2025), Halaman .26838.

Fachry Hanggrain Mile, Mutia Cherawaty Thalib, Mohamad Taufiq Zulfikar Sarson, "Pengaturan Hak Cipta Terhadap Karya Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence Dalam Hukum Indonesia" *Supremasi Jurnal Hukum, Volume 8, No 02 (2026),* Halaman. 217.

Lofi, "Stidio Ghibli Perspektif Hak Cipta Indonesia." *Journal Of Intellectual Properti*, Volume 9 (2026), hlm. 6.

Manik Irianto Saut, "Analisis Pola Kreativitas Visual Penggunaan Prompt pada AI Image Generator," *Prosiding Seminar Nasional IKJ* (2023), Halamaan. 62

Rizki Ramadhan, Nunu Burhanuddin, "Hak Cipta dan Perlindungan Hukum Perspektif Maqashid Syari ' ah Menurut Wahbah Al-Zuhaili," QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora Volume 4, no. Nomor 3 (Juni 2026). Halaman. 3294

Sari Eka Pratiwi, "Kebutuhan Perluasan Doktrin Orisinalitas Dan Fiksasi Dalam UndangUndang Hak Cipta Sebagai Perlindungan," *Dharmasisya Volume 1, Nomor 1* (Maret 2020), Halaman. 448.

Satria Adi Dhimas, Imam Ainudin, dan Rifai Ahmad, "Implementasi Generatif Artificial Intelligence pada Tahap Pembuatan Animasi menggunakan Metode MDLC", *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Volume 7, Nomor 4* (2025), Halaman. 664

Wikayanto, Andrian, Pusat Riset, dan Masyarakat Budaya. "Etika Penggunaa Kecerdasan Buatan (AI) Pada Animasi" 8, no. April (2025).Halaman 171–78.

Yolandita Angga Reza dan Harys Kristanto, "Perkembangan teknologi ai dalam desain grafis: sebuah tinjauan literatur 1," *Communication & Desaing Journa Volumel 1, Nomor. 1* (Desember 2024). Halaman. 2

Yati Nurhayati, Ifrani Ifrani, dan M. Yasir Said, "Metodologi Normatif Dan Empiris Dalam Perspekif Ilmu Hukum," *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia Volume 2.* (2021). Halaman. 8.

Yamani, Naufal "Kekaburan Hukum Hak Cipta pada Fotografi Berbasis Artificial Intelligence dalam bingkai Radburch Formula." *Jurnal Pemikiran Syariah dan Haukum* 9, no. 2 (2025).Halaman160–71.

Zufaru Avaro Jauda, Veby Febrian Safitri, dan Sri Endang Anjarwani, "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terhadap Karya Mahasiswa yang Menggunakan Artificial Intelligence dalam Perspektif Etika dan Hukum di Indonesia," *Artikel Komputer dan Masyarakat*, (Mei 2025). Halaman. 5.

Skripsi/Tesis/ Disertasi

Prawira, Nicholas, *Evaluasi Metode Prompt pada Model Text-to-Image Stable Diffusion dan Gemini Nano untuk Pembuatan Visual Edukatif di Desa Tigaraksa",* Tesis Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Banten, (2025), hlm. 24

Websites

Ari Juliano, "Uji 4 Langkah: Menilai Orisinalitas Karya Generatif AI", https://share.google/uSqLxaRb3Mxvk3aLB, diakses Tanggal 25 Mei 2026.

Binus Digital, "Seni Kurasi dan Relevansi Kepekaan Desainer di Era Digital", https://share.google/bCG3NKyZJnKKEs6JE, Diakses 2 April 2026.

CRZ, "Karya Berbasis Kecerdasan Buatan, Milik Siapa?", https://share.google/ntKPPmwMYFiuTNVYo, Diakses 3 April 2026.

Ramos Perisai, "Syarat Pelindungan Hak Cipta terhadap Ciptaan" Literasi Hukum Indoseia, https://literasihukum.com/syarat-pelindungan-hak-cipta-atas-ciptaan, Diakses 20 Maret 2026.

Showbiz Tim "Trailer Serial New Keluarga Somat Resmi Dirilis, Serial Animasi Televisi Pertama Berbasis AI," https://www.liputan6.com/showbiz/read/6201771/trailer-

serialnew-keluarga-somat-resmi-dirilis-serial-animasi-televisi-pertama-berbasis-ai, Diakses 3 April 2026.

Tim Showbiz "Trailer Serial New Keluarga Somat Resmi Dirilis, Serial Animasi Televisi Pertama Berbasis AI," https://www.liputan6.com/showbiz/read/6201771/trailer-serialnew-keluarga-somat-resmi-dirilis-serial-animasi-televisi-pertama-berbasis-ai, Diakses 3 April 2026.

Willa Wahyuni, Objek Penelitian Hukum Normatif Untuk Tugas Akhir" *HukumOnline.com,* 2022, https://www.hukumonline.com/berita/a/objek-penelitian-hukum-normatifuntuk-tugas-akhir-lt63a46376c6f72/. Diakses 14 April 2026

Peraturan Perundang-Undangan

Republik Indonesia. Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fatwa MUI

Fatwa MUI No: 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI)