JURNAL RIKSA CENDEKIA NUSANTARA
Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Jurnal Riksa Cendikia Nusantara
Volume 2, No.6, 2026
E-ISSN: 3110-8377

Kekosongan Hukum dan Aspek Yuridis Tanggung Jawab Korporasi atas Output Audio-Visual Berbasis AI

Michael Alpray Siregar

Fakultas Hukum UPN "Veteran" Jakarta, Indonesia
Corresponding Author: michael525alpray@gmail.com

Abstrak

Produksi output audio-visual otomatis seperti deepfakes, sintesis suara, dan konten visual berbasis AI lainnya telah disebabkan oleh pertumbuhan pesat teknologi kecerdasan buatan (AI). Teknologi menurunkan biaya operasional dan meningkatkan produktivitas perusahaan, tetapi dapat menyebabkan masalah hukum jika produknya melanggar hak cipta, mencemari nama baik, atau menyebarkan informasi yang merugikan pihak ketiga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari celah hukum yang terjadi dalam peraturan domestik. Selain itu, penelitian ini juga menyelidiki aspek yuridis pertanggungjawaban hukum korporasi terhadap pemanfaatan dan dampak dari output audio-visual berbasis kecerdasan buatan.
Kata Kunci : Kekosongan Hukum, Tanggung Jawab Korporasi, Kecerdasan buatan

Abstract

The rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) technology has driven the automated production of audio-visual outputs, including deepfakes, voice synthesis, and other AI-based visual content. While this technology reduces operational costs and enhances corporate productivity, it poses significant legal challenges when the resulting outputs infringe on copyrights, constitute defamation, or disseminate misinformation that harms third parties. This study aims to analyze the legal lacuna within domestic regulations. Furthermore, it investigates the juridical aspects of corporate liability concerning the utilization and impact of AI-based audio-visual outputs.
Keywords: Legal vacuum, Corporate Liability, Artificial Intelligence

Article Info
Received date: 01 June 2026 Revised date: 22 June 2026 Accepted date: 23 June 2026

This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2026 by Author. Published by Jurnal Riksa Cendikia Nusantara

PENDAHULUAN

Teknologi kecerdasan buatan yang juga dikenal sebagai AI, telah mengubah paradigma hukum di negara ini. Algoritma canggih yang dapat menghasilkan video otomatis, *deepfakes*, manipulasi wajah, dan kloning suara telah berubah menjadi sumber ancaman hukum baru. Meskipun AI menawarkan banyak keuntungan bagi masyarakat, beberapa individu sering menyalahgunakannya serta menyebabkan kerugian bagi orang lain. *Deepfake* adalah AI yang mengubah wajah seseorang dalam visual dan audio, sehingga terlihat asli seolah-olah orang dalam foto atau video benar-benar melakukan sesuatu.[1] Ketika perusahaan menggunakan teknologi ini untuk kepentingan operasional, komersial, atau pemasaran, ketidakpastian hukum mengenai batasan tanggung jawab hukum mengancam stabilitas bisnis dan hak-hak masyarakat.[2] Teknologi ini menggunakan algoritma kecerdasan buatan untuk menggantikan suara atau wajah seseorang dengan orang lain, sehingga manusia sulit membedakan konten yang dihasilkan dari yang asli. *Deepfake* awalnya digunakan dalam hiburan dan seni, tetapi sekarang menjadi perhatian besar karena potensi penyalahgunaannya untuk menyebarkan informasi palsu.[3]

[1] Nababan, T. F. R. (2025). *Perlindungan Konsumen Terhadap Iklan Deepfake Menyesatkan Dalam Promosi Obat Di Media Sosial. Studia: Journal of Humanities and Education Studies*, 1(1), 184-191.
[2] Darmawan, M. T., Junaidi, A., & Khaerudin, A. (2025). *Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Deepfake Pada Pornografi Anak Di Era Artifical Intelegence Di Indonesia.* Jurnal Penelitian Serambi Hukum, 18(01), hal 43.
[3] ibid, hal 44.

Indonesia belum memiliki undang-undang khusus yang secara komprehensif mengatur pertanggungjawaban teknologi AI hingga saat ini. Akibatnya, ada celah dalam regulasi, dan saat ini penegak hukum serta praktisi hukum terpaksa menafsirkan undang-undang yang ada sebelum era generatif AI berkembang.[4] Dengan demikian, UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) Indonesia berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan hukum yang berkaitan dengan regulasi kecerdasan buatan, khususnya di bidang kebijakan teknologi digital. Namun, UU ITE belum membahas lebih banyak tentang aspek AI. Selain itu, RUU Perlindungan Data Pribadi (PDP) yang baru disahkan menegaskan bahwa penyedia teknologi, termasuk kecerdasan buatan, harus memastikan bahwa datanya aman. Namun, undang-undang Indonesia belum mengatur secara komprehensif tanggung jawab penyedia teknologi, termasuk AI.[5]

Pasal 35 jo. Pasal 51 ayat (1) UU ITE sering dianggap sebagai ketentuan utama yang menjerat pembuatan media sintetis, juga dikenal sebagai *deepfake pornography*, karena memiliki elemen yang melibatkan manipulasi, penciptaan, atau pengrusakan Informasi Elektronik dengan tujuan agar dianggap asli. Selain itu, hak privasi dilindungi dalam Pasal 26 UU ITE. Korban manipulasi data memiliki hak untuk mengajukan gugatan perdata atas kerugian yang ditimbulkan.[6] UU No. 27 Tahun 2022 melarang semua bentuk penyalahgunaan data pribadi. Pasal 70 ayat (1) UU PDP menetapkan bahwa pemegang kendali, pemberi perintah, pemilik manfaat, atau korporasi itu sendiri dapat didakwa atas penyalahgunaan data pribadi jika perusahaan melakukannya. Untuk menangani kasus kekerasan berbasis gender online (KBGO) dan pornografi anak berbasis *deepfake*, Undang-Undang Pornografi dan UU Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) ditetapkan segera. Meskipun demikian, keterbatasan definisi hukum yang kaku dalam undang-undang tersebut seringkali terganggu oleh pembuktian materiil atas video sintetis yang tidak menggunakan tubuh fisik korban melainkan hasil kompilasi algoritma.[7]

Penggunaan teknologi deepfake untuk mengubah realitas audio dan visual berbahaya bagi prinsip kemanusiaan yang adil dan beradab yang digariskan dalam Pancasila. Secara konstitusional, hak-hak warga negara yang dijamin dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 melanggar manipulasi audiovisual tanpa persetujuan. Khususnya, Pasal 28D ayat (1) menjamin hak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil; Pasal 28G ayat (1) menjamin perlindungan atas diri pribadi, keluarga, kehormatan, martabat, dan nama baik; dan Pasal 28J ayat (2) menegaskan bahwa, demi menghormati hak orang lain, kebebasan berekspresi setiap orang harus tunduk pada batasan undang-undang. Ketika perusahaan membiarkan atau memanfaatkan output AI yang merusak martabat manusia untuk keuntungan komersial, terjadi ketidakadilan sistemik yang merusak modal sosial kepercayaan masyarakat, atau kepercayaan sosial.[8]

METODE

Dalam penulisan artikel ini, penelitian yuridis normatif akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan *statue approach, conceptual approach,* dan *case study approach*. Metode ini digunakan untuk memeriksa undang-undang yang berkaitan dengan subjek penelitian, pengertian, konsep, dan teori yang akan digunakan, serta putusan pengadilan yang menjadi subjek penelitian. Semua dokumen yang bersumber dari data sekunder dikumpulkan melalui studi kepustakaan.

Bahan hukum primer, yaitu undang-undang dan putusan pengadilan, serta bahan hukum sekunder, yaitu buku, jurnal ilmiah, dan artikel di Internet terkait, digunakan dalam penelitian ini. Analisis kualitatif yang menggunakan presentasi data deskriptif memiliki hubungan dengan teknik analisis data yang digunakan.

[4] Puannandini, D. A., Fabian, R., Firdaus, R. A. P., Mustopa, M. Z., & Herdiyana, I. (2025). Liabilitas produk AI dalam sistem hukum Indonesia: Implikasi bagi pengembang, pengguna, dan penyedia layanan. Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum, 6(1), hal 24.
[5] ibid, hal 25.
[6] Novera, O. (2024). Analisis pengaturan hukum pidana terhadap penyalahgunaan teknologi manipulasi gambar (deepfake) dalam penyebaran konten pornografi melalui akun media sosial. El-Faqih: Jurnal Pemikiran dan Hukum Islam, 10(2), hal 468.
[7] Rohmawati, I., Junaidi, A., & Khaerudin, A. (2024). Urgensi regulasi penyalahgunaan deepfake sebagai perlindungan hukum korban kekerasan berbasis gender online (KBGO). Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(6), 1779-1794.
[8] Pamungkas, A. A., Sutarni, N., & Pranawa, B. (2025). Legal analysis of deepfake technology in Indonesia from the perspective of fair and civilized humanity. Pena Justisia: Media Komunikasi Dan Kajian Hukum, 24(1), 4562-4574.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Letak Kekosongan Hukum Dalam Regulasi di Indonesia Dalam Mengatur Batasan Produk Audio-Visual Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan Milik Korporasi

Karena ketertinggalan hukum dibandingkan dengan kemajuan teknologi yang signifikan, Indonesia memiliki kekosongan hukum atau *legal vacuum* dalam mengatur kecerdasan buatan. Regulasi saat ini tidak memiliki peraturan komprehensif yang mengatur batas-batas produk audio-visual yang dibuat oleh AI korporasi. [9] Indonesia memiliki doktrin antroposentris atau antropogenik yang kuat dalam sistem hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI), terutama Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Doktrin ini menyatakan bahwa hanya karya yang dihasilkan dari kreativitas, kemampuan intelektual, kesadaran, dan kehendak bebas manusia yang dapat menerima perlindungan hukum. Menurut Pasal 1 angka 2 UUHC, pencipta didefinisikan secara luas sebagai individu atau kelompok orang yang menghasilkan ciptaan unik dan pribadi secara individual atau bersama-sama.[10]

Ketika sebuah korporasi menggunakan sistem kecerdasan buatan yang beroperasi secara mandiri untuk menghasilkan karya audio-visual tanpa intervensi kreatif manusia secara langsung, produk tersebut tidak dianggap sebagai "ciptaan" oleh undang-undang karena kecerdasan buatan tidak memiliki kesadaran emosional, moral, atau pengalaman pribadi yang diperlukan untuk menghasilkan keunikan yang "khas dan pribadi". Hasil AI lebih tepat dikategorikan sebagai output teknis dari instruksi yang dijalankan oleh algoritma komputasi. Dalam industri musik digital, platform pembuat lagu berbasis AI dinyatakan kebijakan layanannya bahwa lagu yang dibuat dengan 100% AI tidak dapat dilindungi hak cipta karena lirik dan komposisi tidak ditulis oleh manusia. Hal ini menyebabkan kekosongan hukum di mana produk audio-visual komersial milik perusahaan yang dibuat sepenuhnya oleh kecerdasan buatan tidak memiliki hak ekonomi atau moral yang sah untuk memasukkannya ke *domain* publik.[11]

Di Indonesia, kekosongan hukum juga terjadi pada tahap awal, yaitu pengumpulan data, yang juga dikenal sebagai *data scraping*, untuk melatih model AI. Sebagian besar model AI komersial dikembangkan dengan melatih algoritma menggunakan jutaan karya digital berhak cipta yang diambil dari internet tanpa izin pencipta aslinya.[12] Ini menyebabkan sengketa hukum internasional yang menjadi rujukan penting bagi hukum Indonesia. Salah satu contohnya adalah gugatan *Getty Images v. Stability AI*, di mana didakwa bahwa penggunaan gambar berhak cipta tanpa izin untuk melatih model generator gambar melibatkan penggunaan gambar berhak cipta. [13] Kekosongan hukum yang tidak kalah krusial terletak pada ketidakmampuan hukum pidana materiil di Indonesia untuk menjangkau proses pembuatan konten audio-visual manipulatif atau sintetik, seperti teknologi *deepfake*. Terdapat celah dan batasan yurisdiksi normatif pada undang-undang yang berlaku saat ini dalam memitigasi penyalahgunaan teknologi tersebut.

UU Pornografi tidak mencapai inti manipulasi identitas visual berbasis AI, seperti yang terjadi ketika video porno sintetik, juga dikenal sebagai *deepfake*, dibuat dengan menggunakan algoritma *Generative Adversarial Networks* (GANs) untuk menempelkan wajah korban pada tubuh pemeran lain. Perdebatan tentang apakah karakter sintetik dapat dikategorikan sebagai "orang" atau subjek pornografi di mata hukum muncul karena konten tersebut merupakan produk sintesis data digital daripada merekam objek manusia dalam aktivitas seksual nyata.[14] Dengan revisi terbarunya pada UU Nomor 1 Tahun 2024, UU ITE sering digunakan sebagai alat hukum utama untuk menjerat pelaku penyebaran konten manipulatif melalui Pasal 27 atau Pasal 28. Namun, UU ITE hanya dapat menjerat pelaku pada tahap hilir, yaitu saat mereka mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang melanggar hukum. Regulasi ini memiliki celah hukum di tingkat hulu karena

[9] Noerman, C. T., & Agustanti, R. D. (2023). Pertanggungjawaban Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum Yang Melakukan Tindak Pidana Korupsi. Jurnal Hukum Samudra Keadilan, 18(2), hal 381.
[10] Wasiska, A., & Faisal, A. (2025). PERLINDUNGAN HUKUM ATAS KARYA YANG DIHASILKAN OLEH KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM KERANGKA HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DI INDONESIA. Mustika Justice, 4(2).
[11] Theodora, S. (2025). Hak cipta atas lagu yang dihasilkan Artificial Intelligence: Kepemilikan dan pertanggungjawaban atas pelanggaran dalam regulasi Indonesia. Arjuna, 6(1), 64–76.
[12] Maria, I., & Fakrulloh, Z. A. (2025). Case Study of Studio Ghibli VS Open AI for the Proposed Revision of Indonesia Law Number 28 of 2014 Concerning Copyright. Jurnal Syntax Transformation, 6(7), 204-212.
[13] Putra, M. I. D. (2023). Karya seni hasil kecerdasan buatan dalam perspektif hukum: Studi komparatif hukum hak cipta di Jepang dan Indonesia (M. P. Karim, Ed.). Seri Studi Kasus #89. Center for Digital Society (CfDS) Universitas Gadjah Mada.
[14] Sompotan, S. A., Sondakh, J., & Muaja, H. S. (2026). Kekosongan hukum (rechtsvacuum) dalam penjeratan tindak pidana pembuatan dan penyebaran deepfake pornografi menggunakan kecerdasan buatan di Indonesia. Lex_Crimen, 15(3), hal 2.

tidak dapat mencegah pembuatan atau pengembangan konten sintetik berbahaya untuk konsumsi pribadi secara luring sebelum disebarluaskan oleh pihak lain.[15]

Secara Yuridis Yang Harus Bertanggung Jawab Jika *Output* Audio-Visual Kecerdasan Buatan Terbukti Melanggar Hukum

Bahwa teknologi tidak dapat dihukum secara langsung karena fakta bahwa AI adalah subjek hukum mandiri. AI tidak memiliki kesadaran hukum, kehendak bebas, atau kesadaran moral. Oleh karena itu, ketika output audio-visual yang dibuat oleh kecerdasan buatan milik korporasi terbukti melanggar hukum, tanggung jawab hukum harus dialihkan dan diberikan kepada subjek hukum manusia atau badan hukum yang mengoperasikan, mengendalikan, atau memperoleh keuntungan dari sistem tersebut.[16] Berdasarkan Pasal 1356, 1365, dan 1367 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), Perbuatan Melawan Hukum (PMH) ditetapkan dalam ranah hukum perdata Indonesia untuk mempertanggungjawabkan hasil kecerdasan buatan yang melanggar hukum (seperti pencemaran nama baik, pelanggaran privasi, atau kerugian komersial akibat plagiarisme). Dalam penyelesaian sengketa keperdataan, doktrin tanggung jawab atas pengawasan benda atau orang lain yang diatur dalam KUHPerdata diperluas karena AI diposisikan sebagai objek hukum atau barang bergerak tidak berwujud.[17] Menurut Pasal 1367 (1) KUHPerdata, seseorang bertanggung jawab tidak hanya atas kerugian yang disebabkan oleh tindakannya sendiri, tetapi juga atas kerugian yang disebabkan oleh barang yang berada di bawah pengawasannya. Ini adalah struktur yuridis yang digunakan di sini. Dalam hal ini, sistem kecerdasan buatan yang menghasilkan output audio-visual disebut sebagai "barang yang berada di bawah pengawasan". Sebagai pemilik, pengembang, atau operator sistem AI, perusahaan bertanggung jawab sepenuhnya atas keperdataan atau kelalaian jika mereka tidak mengawasi dengan benar.[18] Selain itu, Pasal 1367 ayat (3) KUHPerdata mengenai tanggung jawab majikan terhadap tindakan pelayan atau bawahannya dapat diterapkan secara analogis jika sistem AI dipekerjakan untuk menjalankan fungsi operasional bisnis korporasi secara otonom. Dalam hal ini, korporasi diposisikan sebagai majikan yang bertanggung jawab atas segala akibat hukum dan kerugian keuangan yang ditimbulkan oleh "asisten virtual" atau sistem AI yang bertindak untuk dan atas nama kepentingan perusahaan. [19]

Instrumen hukum siber nasional, terutama Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE), menetapkan tanggung jawab keperdataan korporasi. Berdasarkan Pasal 1 angka 8 UU ITE jo. PP PSTE, kecerdasan buatan yang beroperasi secara otomatis diklasifikasikan sebagai "Agen Elektronik", dan tanggung jawab hukum Agen Elektro. Pasal 21 ayat (2) huruf c PP PSTE jelas menyatakan bahwa jika transaksi atau penyelenggaraan sistem dilakukan melalui Agen Elektronik, penyelenggara Agen Elektronik bertanggung jawab atas segala konsekuensi hukum dari pelaksanaan transaksi elektronik tersebut. Pasal 31 PP PSTE menetapkan bahwa penyelenggara sistem elektronik, dalam hal ini korporasi yang memiliki platform AI, bertanggung jawab sepenuhnya untuk melindungi pengguna dan masyarakat umum dari kerugian yang ditimbulkan oleh kesalahan, kelalaian, atau bias sistem elektronik yang diselenggarakannya.[20] Penerapan tanggung jawab perdata ini sangat relevan pada sektor industri keuangan, seperti penyelenggara teknologi finansial yang menggunakan AI dalam proses penilaian kredit. Merujuk pada kebijakan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), pelaku usaha jasa keuangan wajib memberikan penjelasan yang mudah dipahami oleh konsumen terkait pemrosesan data berbasis AI dan tetap bertanggung jawab atas keandalan serta akurasi sistem kecerdasan buatan yang mereka gunakan agar tidak merugikan konsumen secara sepihak atau diskriminatif.[21]

Tantangan terbesar muncul ketika output audio-visual berbasis AI memenuhi unsur tindak pidana, seperti pemalsuan dokumen elektronik, manipulasi informasi, penyebaran hoaks, atau tindak

[15] ibid, hal 3.
[16] Yoki, N. R., & Dinanti, D. (2026). Pertanggungjawaban Hukum Perdata Terhadap Kerugian Konsumen Akibat Penggunaan Artificial Intelligence dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. Media Hukum Indonesia (MHI), 4(2). hal 473.
[17] ibid, hal 476.
[18] Simbolon, Y. (2023). Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Artificial Intelligence Yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum Di Indonesia. Veritas et Justitia, 9(1), 246-273.
[19] Putri, N. A., Nurmasitha, N., & Neisya, N. L. (2025). Analisis Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Penyalahgunaan Teknologi Artificial Intelligence (Deepfake). Jurnal Hukum Lex Generalis, 6(12).
[20] Mahardika, Z. P., & Priancha, A. (2021, April 30). Pengaturan hukum artifical intelligence Indonesia saat ini. Fakultas Hukum Universitas Indonesia. https://law.ui.ac.id/pengaturan-hukum-artifical-intelligence-indonesia-saat-ini-oleh-zahrashafa-pm-angga-priancha/, diakses pada 18 Juni 2026.
[21] Pujiati. (2025, Januari 2). Peraturan yang mengatur tentang artificial intelligence. Penerbit Deepublish. https://penerbitdeepublish.com/information/peraturan-yang-mengatur-tentang-artificial-intelligence/, diakses pada 18 Juni 2026

pidana siber lainnya. Sistem hukum pidana Indonesia saat ini mengakui korporasi sebagai subjek hukum pidana yang sah. Untuk menjerat korporasi atas tindakan ilegal yang dihasilkan oleh sistem AI-nya, penegak hukum mengkombinasikan ketentuan Peraturan Mahkamah Agung Nomor 13 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penanganan Perkara Tindak Pidana oleh Korporasi (Perma 13/2016) dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang Baru (UU Nomor 1 Tahun 2023 / KUHP Baru).[22] Beberapa model teori hukum pidana digunakan untuk mengaitkan kesalahan korporasi dengan tindakan otonom AI. Teori Identifikasi menentukan apakah orang-orang yang mengendalikan perusahaan, seperti direksi atau manajer senior, memberikan persetujuan atau instruksi untuk melatih, memprogram, atau membiarkan sistem AI menghasilkan output yang melanggar hukum.

Jika manajemen perusahaan mengetahui bahwa data latihan yang digunakan melanggar hak cipta secara signifikan atau berpotensi menghasilkan pemalsuan informasi, mereka akan langsung mengidentifikasi tindakan AI tersebut sebagai tindakan dan niat jahat korporasi itu sendiri. Pertanggungjawaban Pengganti berarti bahwa perusahaan bertanggung jawab secara hukum atas tindakan pidana yang dilakukan oleh karyawannya atau sistem komputasi yang berada di bawah kendalinya selama tindakan tersebut terjadi dalam lingkungan bisnis perusahaan dan bertujuan untuk menguntungkan perusahaan secara finansial. Mengevaluasi apakah perusahaan memiliki kebijakan pengawasan dan sistem manajemen risiko yang cukup untuk mencegah output berbahaya yang dihasilkan oleh AI Korporasi dianggap bersalah karena menciptakan budaya organisasi yang toleran terhadap kejahatan berbasis teknologi jika mereka melanggar pedoman etika, standar audit algoritma, atau prinsip kehati-hatian.[23]

KESIMPULAN

Baik masyarakat maupun perusahaan yang menghadapi ketidakpastian yuridis yang signifikan karena tidak adanya hukum yang mengatur kecerdasan buatan di Indonesia. Karena hambatan definisi "Pencipta", karya audio-visual yang dibuat sepenuhnya oleh kecerdasan buatan berada di luar jangkauan perlindungan UUHC. Sebaliknya, perbedaan serupa dalam undang-undang pidana khusus (seperti UU TPKS dan UU Pornografi) membuat penegakan hukum lebih sulit untuk menjerat pelanggaran pembuatan konten sintetik berbahaya yang merugikan hak-hak korban. Meskipun demikian, korporasi masih dapat dipertanggungjawabkan secara perdata atas pelanggaran output AI menggunakan instrumen Pasal 1367 KUHPerdata, UU ITE, dan PP PSTE. Secara pidana, korporasi dapat dipertanggungjawabkan menggunakan instrumen Perma 13/2016 dan KUHP Baru jika terbukti niat jahat atau kegagalan sistem manajemen risiko korporasi.

Guna mereduksi risiko hukum sengketa dan mendorong inovasi yang berkeadilan, Indonesia disarankan melakukan langkah reformasi hukum progresif seperti menggunakan konsep atribusi hak cipta karya komputer *(computer-generated works)* dari undang-undang Inggris (CDPA 1988) untuk memberikan hak ekonomi atas karya otonom AI kepada individu atau perusahaan yang merancang sistem, dan menggunakan model pengecualian analisis data dari undang-undang Jepang untuk memberikan batasan yang jelas pada tahap pelatihan model AI.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Aldin, Jumanudin, & Fahlevi, A. R. (2026). Pertanggungjawaban pidana dalam tindak pidana berbasis artificial intelligence. Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS), 5(1), 6033–6042.

Darmawan, M. T., Junaidi, A., & Khaerudin, A. (2025). Penegakan Hukum Terhadap Penyalahgunaan Deepfake Pada Pornografi Anak Di Era Artifical Intelegence Di Indonesia. Jurnal Penelitian Serambi Hukum, 18(01), hal 43.

Fransisco, W. (2026). PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP TINDAK PIDANA YANG MELIBATKAN KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE/AI) DALAM PERSPEKTIF PEMBAHARUAN HUKUM PIDANA (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

[22] Fransisco, W. (2026). PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP TINDAK PIDANA YANG MELIBATKAN KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE/AI) DALAM PERSPEKTIF PEMBAHARUAN HUKUM PIDANA (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

[23] Aldin, Jumanudin, & Fahlevi, A. R. (2026). Pertanggungjawaban pidana dalam tindak pidana berbasis artificial intelligence. Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS), 5(1), 6033–6042.

Maria, I., & Fakrulloh, Z. A. (2025). Case Study of Studio Ghibli VS Open AI for the Proposed Revision of Indonesia Law Number 28 of 2014 Concerning Copyright. Jurnal Syntax Transformation, 6(7), 204-212.

Nababan, T. F. R. (2025). Perlindungan Konsumen Terhadap Iklan Deepfake Menyesatkan Dalam Promosi Obat Di Media Sosial. Studia: Journal of Humanities and Education Studies, 1(1), 184-191.

Noerman, C. T., & Agustanti, R. D. (2023). Pertanggungjawaban Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum Yang Melakukan Tindak Pidana Korupsi. Jurnal Hukum Samudra Keadilan, 18(2), hal 381.

Novera, O. (2024). Analisis pengaturan hukum pidana terhadap penyalahgunaan teknologi manipulasi gambar (deepfake) dalam penyebaran konten pornografi melalui akun media sosial. El-Faqih: Jurnal Pemikiran dan Hukum Islam, 10(2), hal 468.

Pamungkas, A. A., Sutarni, N., & Pranawa, B. (2025). Legal analysis of deepfake technology in Indonesia from the perspective of fair and civilized humanity. Pena Justisia: Media Komunikasi Dan Kajian Hukum, 24(1), 4562-4574.

Puannandini, D. A., Fabian, R., Firdaus, R. A. P., Mustopa, M. Z., & Herdiyana, I. (2025). Liabilitas produk AI dalam sistem hukum Indonesia: Implikasi bagi pengembang, pengguna, dan penyedia layanan. Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum, 6(1), hal 24.

Putra, M. I. D. (2023). Karya seni hasil kecerdasan buatan dalam perspektif hukum: Studi komparatif hukum hak cipta di Jepang dan Indonesia (M. P. Karim, Ed.). Seri Studi Kasus #89. Center for Digital Society (CfDS) Universitas Gadjah Mada.

Putri, N. A., Nurmasitha, N., & Neisya, N. L. (2025). Analisis Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Penyalahgunaan Teknologi Artificial Intelligence (Deepfake). Jurnal Hukum Lex Generalis, 6(12).

Rohmawati, I., Junaidi, A., & Khaerudin, A. (2024). Urgensi regulasi penyalahgunaan deepfake sebagai perlindungan hukum korban kekerasan berbasis gender online (KBGO). Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(6), 1779-1794.

Simbolon, Y. (2023). Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Artificial Intelligence Yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum Di Indonesia. Veritas et Justitia, 9(1), 246-273.

Sompotan, S. A., Sondakh, J., & Muaja, H. S. (2026). Kekosongan hukum (rechtsvacuum) dalam penjeratan tindak pidana pembuatan dan penyebaran deepfake pornografi menggunakan kecerdasan buatan di Indonesia. Lex_Crimen, 15(3), hal 2.

Theodora, S. (2025). Hak cipta atas lagu yang dihasilkan Artificial Intelligence: Kepemilikan dan pertanggungjawaban atas pelanggaran dalam regulasi Indonesia. Arjuna, 6(1), 64–76.

Wasiska, A., & Faisal, A. (2025). PERLINDUNGAN HUKUM ATAS KARYA YANG DIHASILKAN OLEH KECERDASAN BUATAN (AI) DALAM KERANGKA HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DI INDONESIA. Mustika Justice, 4(2).

Yoki, N. R., & Dinanti, D. (2026). Pertanggungjawaban Hukum Perdata Terhadap Kerugian \ Konsumen Akibat Penggunaan Artificial Intelligence dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. Media Hukum Indonesia (MHI), 4(2), hal 473.

Website

Mahardika, Z. P., & Priancha, A. (2021, April 30). Pengaturan hukum artifical intelligence Indonesia saat ini. Fakultas Hukum Universitas Indonesia. https://law.ui.ac.id/pengaturan-hukum-artifical-intelligence-indonesia-saat-ini-oleh-zahrashafa-pm-angga-priancha/, diakses pada 18 Juni 2026.

Pujiati. (2025, Januari 2). Peraturan yang mengatur tentang artificial intelligence. Penerbit Deepublish. https://penerbitdeepublish.com/information/peraturan-yang-mengatur-tentang-artificial-intelligence/, diakses pada 18 Juni 2026