

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam kehidupan dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari sampai pada tingkat pemenuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial. Dari masa ke masa kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, dan era teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa berbagai dampak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, setiap individu tertarik untuk menggunakan dan memanfaatkan setiap perkembangan ini (Danuri, 2019, 117). Teknologi merupakan sebuah perkembangan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang didasari ilmu pengetahuan dengan seiring perkembangan jaman dan didasari kebutuhan pengguna saat ini. Dengan berkembangnya teknologi yang dulu kita mengerjakan sesuatu masih dengan cara manual. Menurut Martin (1999) dalam Taufik dkk teknologi informasi merupakan teknologi yang tidak hanya pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarkan informasi. (Taufik & Dkk, 2022, 1-3).

Di era tahun 2000 adalah puncak kemajuan teknologi yang sangat pesat perkembangannya, teknologi informasi dan telekomunikasi menjadi *trend* kehidupan setiap individu, tiap saat, tiap waktu dan tiap detik manusia memanfaatkan teknologi ini. Kegiatan mulai dipermudah dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan, mulai dari komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, hiburan sampai pada kebutuhan paling pribadi sekalipun dapat terlayani dengan teknologi ini. Perkembangan teknologi yang semakin pesat

ini beberapa Negara Eropa telah mencanangkan konsep “Industri 4.0”, konsep transformasi digital ini memanfaatkan teknologi digital baru sebagai model aktivitas dan transaksi sehingga muncul Industri bidang internet dan teknologi informasi lainnya (Danuri, 2019, 118).

Teknologi yang modern di dunia ini berguna untuk mempermudah manusia untuk melakukan aktivitas dalam segala lini, tetapi ingat jangan sampai kita sebagai manusia, karena teknologi makin maju, bukan berarti kita sebagai manusia hanya bersantai-santai ria, dan hanya tidur dikamar dan hanya melihat teknologi robot yang melakukannya. Pada era perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat, pastinya semua akan mempunyai dampak, baik positif maupun negatif dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang amat begitu cepat akhirnya melahirkan sebuah teknologi baru yang bernama *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan di tengah aktivitas manusia.

Pada perkembangannya, *AI* atau dikenal dengan kecerdasan buatan yang dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu produk kemajuan teknologi yang menjadi perbincangan di penjuru dunia (Jaya & Goh, 2021, 5). *AI* ini juga menjadi ujian baru yang harus dihadapi dari berbagai dampaknya. Bapak Presiden ke tujuh RI Jokowi Widodo menyampaikan kekhawatirannya terhadap ancaman-ancaman dari perkembangan teknologi baru (Enggar Harususilo, 2018). Artinya *AI* atau kecerdasan buatan ini merupakan sistem perangkat lunak yang dapat melakukan pekerjaan yang pada umumnya memerlukan pekerjaan manusia. Selain kekhawatiran adanya pencurian sistem atau istilahnya dengan *cybercrime*, regulasi negara akan hadirnya perkembangan teknologi Persiapan *AI* ini merupakan tantangan yang sangat rumit yang memerlukan perencanaan awal yang matang.

Artificial Intelligence (AI) membawa dampak positif dan negatif yang signifikan dalam kehidupan manusia. Dampak positifnya *AI* mampu menganalisis data yang cepat dan dapat mempermudah kegiatan sehari-hari. Namun, pengaruh negatif *AI* menimbulkan tantangan seperti hilangnya

lapangan pekerjaan, penyalahgunaan data pribadi dan risiko penyebaran informasi palsu. Selain itu, ketergantungan yang berlebihan pada *AI* dapat melemahkan kemampuan berpikir manusia, karena keputusan diambil oleh sistem tanpa mempertimbangkan nilai kehidupan manusia.

Salah satu aplikasi berbasis kecerdasan buatan *Artificial Intelligence (AI)* yang populer saat ini adalah Sora. Aplikasi Sora merupakan inovasi teknologi berasal dari *Open AI* yang dirancang untuk menghasilkan dan mengedit video secara otomatis. Kehadiran aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pengguna, khususnya dalam bidang industri kreatif dan pemasaran digital, karena mampu menghasilkan video dengan kualitas tinggi secara efisien, baik dari segi waktu maupun biaya. Fitur otomatisasi yang dimiliki Sora mendukung para konten kreator dalam memproduksi konten yang menarik tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Sebagai contoh, terdapat video hasil produksi aplikasi Sora yang menampilkan adegan seekor monyet dan mengambil uang di Anjungan Tunai Mandiri (ATM) dalam jumlah banyak, kemudian lari ketakutan meninggalkan uang tersebut. Video tersebut diunggah ke media sosial dan berhasil menarik perhatian publik dengan jumlah penonton mencapai sebelas juta enam ratus ribu kali tayang, sehingga memberikan pendapatan yang signifikan bagi pembuat konten tanpa mengetahui resikonya.

Pendapatan yang dihasilkan seperti aplikasi Tiktok melalui konten video dengan mengaktifkan fitur monetisasi atau menghasilkan pendapatan dengan mekanisme berikut. Pertama, membuka profil tiktok lalu tekan garis tiga di pojok kanan lalu klik tiktok studio, selanjutnya ada fitur monetisasi. Kedua adanya tombol langganan yang bisa mendapatkan bayaran dari video dengan syarat berusia 18 tahun, memiliki 10.000 pengikut dan minimal mendapatkan 100.000 tayangan. Ketiga adanya rangkuman total penghasilan dalam bentuk dolar yang dibayarkan setiap bulan pada tanggal 15 dan bisa dicarikan melalui paypal dengan minimal 10 dolar (Burad, 2025).

Paypal adalah salah satu metode pembayaran elektronik internasional yang digunakan oleh TikTok untuk mencairkan dana bagi kreator di berbagai wilayah. PayPal terhubung dengan layanan perbankan dengan kemudahan antara lain fleksibilitas, kemudahan dalam penggunaan, keamanan yang terjamin, dan memiliki jangkauan global (Zahara & Dkk, 2024, 38). Negara-negara seperti Amerika Serikat, Korea Selatan, Brazil, Inggris, Prancis, dan Jerman. Di Indonesia, opsi lain seperti transfer bank, OVO, atau DANA juga tersedia. Mekanisme menarik uang dari paypal dengan mengumpulkan saldo pada aplikasi tiktok di menu penarikan pilih opsi paypal sebagai metode pencairan dan tautkan akun tiktok dengan paypal. Setelah permintaan penarikan dikirim, dana akan ditransfer ke akun PayPal, kemudian dapat ditarik ke rekening bank lokal. Pendapatan dari tayangan video TikTok diukur menggunakan metrik RPM (Pendapatan per Seribu tayangan) dan umumnya berkisar antara \$0,02 hingga \$0,04 per 1.000 tayangan, setara dengan \$20 hingga \$40 untuk 1 juta tayangan melalui Dana Kreator. Jumlah ini dapat bervariasi seperti faktor lokasi, interaksi, dan audiens (Sinha, 2025).

Akun-akun kreator konten yang mengunggah video menggunakan aplikasi Sora, seperti akun Feri_yogi, Watch Zone, sponge.sorapants, _herwansusanto, dan stekno.id, telah memenuhi syarat monetisasi dan ketentuan yang ditetapkan oleh TikTok, sehingga mereka dapat menghasilkan pendapatan dari konten video yang diunggah. Padahal, karya tersebut dihasilkan melalui AI yang menggunakan ciptaan orang lain tanpa izin, sehingga pendapatan komersial diperoleh dengan cara yang tidak baik. Hal ini merugikan orang lain atas ciptaan yang mereka buat melalui kemampuan, kerja keras, maupun ide.

Namun, di sisi lain, penggunaan aplikasi Sora juga menimbulkan sejumlah persoalan serius, terutama yang berkaitan dengan hak cipta dan keaslian karya. Video yang dihasilkan melalui teknologi kecerdasan buatan (AI) sering kali menggunakan referensi dari data atau karya yang telah ada sebelumnya tanpa memperoleh izin dari pencipta aslinya. Sebagai contoh,

terdapat video animasi yang menampilkan karakter Spongebob sedang memasak mi instan merek Indomie sambil menyatakan bahwa mi tersebut merupakan yang paling enak, padahal pihak Nickelodeon selaku pemegang hak cipta Spongebob tidak pernah bekerja sama dengan pihak Indomie. Hal ini berpotensi melanggar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karena penggunaan karakter tanpa izin termasuk dalam bentuk pelanggaran hak ekonomi dan moral pencipta.

Berdasarkan Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, perlindungan hak cipta mencakup berbagai jenis ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Karya-karya yang dilindungi meliputi, antara lain, buku, pamflet,, ceramah, kuliah, pidato, alat peraga pendidikan, lagu dan musik dengan atau tanpa teks, drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, pantomim, karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, patung, kolase, arsitektur, peta, seni batik, fotografi, sinematografi, terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, program komputer, dan karya lain yang dihasilkan dari teknologi informasi. Dari jenis-jenis karya yang dilindungi oleh Pasal 40 ayat (1) bahwa hak cipta memberikan perlindungan terhadap berbagai jenis ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Ketentuan ini menegaskan bahwa negara memberikan pengakuan dan perlindungan terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta, sehingga wajib memperoleh izin terlebih dahulu.

Pemerintah Jepang secara resmi memperingatkan OpenAI agar menghentikan pelanggaran hak cipta terhadap karya kreatif seperti anime dan manga. Peringatan ini muncul setelah peluncuran alat pembuat video berbasis AI terbaru sora yang dinilai mampu meniru karakter-karakter terkenal dari industri hiburan Jepang. Sejumlah video buatan AI tersebut terlihat sangat mirip dengan karya aslinya. Seorang animator independen di forum Reddit Jepang bahkan menyebut hasilnya bukan lagi sekadar terinspirasi, melainkan sudah seperti menyalin langsung. Kemampuan Sora dalam meniru gaya visual

khass anime dan manga membuat para pemegang hak cipta merasa khawatir. Menteri Minoru Kiuchi, menyatakan bahwa Kantor Kabinet Jepang telah mengirim surat resmi kepada OpenAI untuk meminta penghentian pembuatan dan penyebaran konten yang menyerupai karakter berhak cipta tersebut (Prasatya, 2025).

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. Dengan kata lain, pencipta atau penerima hak memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan yang diatur undang-undang yang berlaku. Hak moral adalah hak yang melekat secara pribadi terhadap pencipta, sedangkan hak ekonomi adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan (Yustisia, 2015, 1-3).

Hukum adalah suatu sistem yang dibuat manusia untuk membatasi tingkah laku manusia agar tingkah laku manusia dapat terkontrol (Yuhelson, 2017, 3). Sedangkan ekonomi Syariah Menurut M. Umer Hapra dalam kholidah, dkk mengemukakan bahwa ekonomi syariah didefinisikan sebagai sebuah pengetahuan yang membantu upaya realisasi kebahagiaan manusia melalui alokasi dan distribusi sumber daya yang terbatas dan berada dalam koridor pengajaran Islam tanpa memberikan kebebasan individu (*leisse faire*) (Kholidah & Dkk, 2023, 3). Jadi dapat disimpulkan bahwa hukum ekonomi syariah sebagai sistem aturan yang mengatur perilaku manusia dalam kegiatan ekonomi agar berjalan sesuai dengan prinsip-prinsip Islam dengan mengedepankan keadilan, keseimbangan, kejujuran, maslahat dan tanggung jawab.

Dari perspektif hukum Islam, fenomena penyalahgunaan teknologi kecerdasan buatan oleh aplikasi Sora menimbulkan persoalan moral yang mendasar. Hal ini disebabkan karena penggunaan aplikasi tersebut sering kali

dilakukan tanpa memperhatikan nilai-nilai etis yang menjadi landasan dalam ajaran Islam, seperti kejujuran (*sidq*), keaslian (*asalah*), dusta (*al-khadib*) dan yang terakhir kemaslahatan bersama (*maslahah al-'ammah*) (Hadiyanto, 2025, 346). Penyalahgunaan teknologi untuk kepentingan yang merugikan orang lain atau menimbulkan kebohongan. Oleh sebab itu pembuatan konten-konten palsu merupakan bentuk pengingkaran terhadap nilai-nilai tersebut.

Menurut jumhur ulama, hak cipta dikategorikan sebagai bentuk hak kepemilikan tidak berwujud (*maal ghair musyahadah*) yang memiliki nilai ekonomi sekaligus moral. Oleh karena itu segala bentuk pelanggaran terhadap hak cipta seperti tindakan plagiarisme atau penggunaan karya tanpa izin dipandang sebagai bentuk pengambilan hak orang lain. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Surah al-Baqarah ayat 188:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْخُلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Terjemahan:

“Janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada para hakim dengan maksud agar kamu dapat memakan sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui”.

Makna yang terkandung dalam Surah al-Baqarah ayat 188 adalah larangan bagi manusia untuk memperoleh atau menggunakan harta orang lain dengan cara yang tidak benar, seperti melalui tindakan curang, penipuan, suap, maupun bentuk kezaliman lainnya. Ayat ini juga memberikan peringatan agar seseorang tidak memanfaatkan harta dengan cara yang tidak halal untuk memengaruhi keputusan hakim demi kepentingan pribadi yang dapat merugikan orang lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi Sora ditinjau dari perspektif Hukum Islam dan perlindungan Hak Cipta. Oleh karena itu, penelitian ini dituangkan dalam skripsi yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam terhadap Perlindungan Hak Cipta dalam Penggunaan Aplikasi Sora Berbasis Artificial Intelligence (AI)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pandangan hukum Islam dan hukum positif terhadap penggunaan aplikasi Sora berbasis *Artificial Intelligence (AI)* dalam pembuatan konten pada platform digital?”

1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mekanisme konten kreator mendapatkan penghasilan dari Aplikasi Sora?
2. Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta yang timbul akibat penggunaan aplikasi Sora berbasis *Artificial Intelligence (AI)*?
3. Bagaimana perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam terhadap penyalahgunaan teknologi kecerdasan buatan pada aplikasi Sora dalam pembuatan video di platform digital?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan mekanisme konten kreator mendapatkan penghasilan dari aplikasi Sora.
2. Untuk mengetahui bentuk pelanggaran hak cipta yang timbul akibat penggunaan aplikasi Sora berbasis *Artificial Intelligence (AI)*.
3. Untuk menganalisis Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam terhadap Penyalahgunaan Teknologi Kecerdasan Buatan pada aplikasi Sora dalam pembuatan video di platform digital.

1.5 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar penggunaan aplikasi Sora berbasis *AI* untuk mengunggah konten di platform digital tidak melanggar hak cipta yang diatur oleh undang-undang dan hukum ekonomi syariah, sehingga

mendukung pengembangan teknologi yang etis dan sesuai dengan nilai-nilai syariah.

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan dan menjadi sumber informasi yang bermanfaat mengenai perlindungan hak cipta dalam pengunggahan konten pada platform digital, khususnya bagi umat Islam agar sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

2. Praktis

Penelitian ini menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah di UIN Imam Bonjol Padang, serta memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya wawasan dan pemahaman terkait penerapan hukum ekonomi syariah terhadap isu-isu kontemporer di bidang teknologi digital.

1.6 Studi Literatur

Dalam Penelitian Skripsi ini Peneliti melakukan tinjauan kepustakaan dipustaka ataupun dengan cara meneliti karya ilmiah yang diteliti orang lain, sehingga peneliti dapat membedakan permasalahan yang dibuat oleh orang lain tersebut yaitu:

1. Intan Rizqi Amalia (1802036041) mahasiswa UIN Walisongo Jawa Tengah dengan Judul “Analisis Hukum Ekonomi Islam Terhadap Perlindungan Hak Cipta di Media Sosial Instagram”. Media sosial yang digunakan adalah Instagram. Eracloth.id merupakan online shop yang menjual produk dress pesta muslimah dengan 259 ribu followers di Instagram. Namun, bagaikan dua mata pisau, media sosial dapat memberikan dampak yang positif dan negatif secara bersamaan, hal ini diikuti dengan kejahatan di dunia maya yang ikut berkembang. Salah satunya pelanggaran terhadap karya cipta/hak cipta pada salah satu produk best sellernya yaitu mirable dress

ini menggunakan sinta sri antan sebagai salah satu model dalam foto katalognya. Namun foto catalog tersebut banyak digunakan oleh online shope lain sebagai foto catalog akun e-commerce tanpa izin dari pihak eracloth.id. Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan, bahwa benar memang terjadi pelanggaran hak cipta berupa pembajakan atau pencurian hasil karya potret pada foto katalog produk Mirabel Dress dari brand Eracloth.id milik Endah Rahmawati oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Pemberlakuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak 13 Cipta di Indonesia yang mengatur tentang perlindungan hak cipta belum mampu memberikan jaminan tidak adanya pelanggaran hak cipta. Hak cipta juga telah diatur dalam hukum islam sebagai hak kepemilikan yang dilindungi sebagaimana dengan mâl. Hal ini juga telah diatur dalam Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/15/2005 tentang Hak Kekayaan Intelektual yang didalamnya memuat tentang perlindungan hak cipta. Dimana pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual termasuk didalamnya hak cipta merupakan tindakan yang zalim dan haram hukumnya. Perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penulis ialah permasalahannya, yang mana penulis mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan aplikasi Sora berbasis AI untuk pembuatan konten video, yang menimbulkan isu etis seperti keadilan (*adl*) dan manfaat (*maslahah*) serta risiko gharar, termasuk pengaruhnya terhadap undang-undang hak cipta yang berpotensi dilanggar melalui plagiarisme digital. Sedangkan penulis sebelumnya membahas terjadi pelanggaran hak cipta berupa pembajakan atau pencurian hasil karya potret pada foto katalog produk Mirabel Dress dari brand Eracloth.id milik Endah Rahmawati oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

2. M. Sahrul Andrean (1913040141) mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang dengan judul “Karya Cipta Seni Yang Dijadikan *Karya Non Fungible Token* (NFT) Dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Hukum Islam”. Penelitian ini dilatarbelakagi pelanggaran hak

cipta yang dijadikan karya non fungible token (NFT) dalam undang-undang nomor 28 tahun 2014 dan hukum islam. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Karya Seni Digital di Aplikasi Non fungible token (NFT), Bagaimana Perlindungan Hukum Terhadap Pemilik Karya Cipta Seni Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Hukum Islam. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 sesuatu yang didapatkan tanpa seizin pemilik ataupun illegal dapat dikatakan sebagai bentuk pelanggaran hak cipta sekaligus pencurian dan sebagaimana telah diatur oleh undang-undang yang berlaku di Indonesia. 2. Dalam memberikan perlindungan maksimal baik dalam hak ekonomi maupun hak moral terhadap pencipta dan pemilik diperlukan bentuk sebuah kepastian hukum yang baik serta dapat dapat mendapatkan sebuah pembaharuan hukum yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang terkandung dalam hak cipta. Dalam hukum islam menjelaskan bahwa ketiga kasus pelanggaran yang diteliti dapat dikatakan telah memenuhi syarat dalam hukum islam. Perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penulis ialah permasalahannya, yang mana penulis mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan aplikasi Sora berbasis AI untuk pembuatan konten video, yang menimbulkan isu etis seperti keadilan (*adl*) dan manfaat (*maslahah*) serta risiko gharar, termasuk pengaruhnya terhadap undang-undang hak cipta yang berpotensi dilanggar melalui plagiarisme digital. Sedangkan penulis. Sedangkan penulis sebelumnya membahas bentuk Pelanggaran Hak Cipta Karya Seni Digital di Aplikasi Non fungible token (NFT).

3. Toni Aji Mahendra/1702090117 "Perlindungan Hukum Bagi Pengunggah Video Youtube Atas Konten Reupload Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi internet dalam sosial media yang sedang digemari oleh masyarakat yaitu youtube. Orang-orang banyak sekali yang

mengakses youtube sehingga banyak yang tertarik menggunakan youtube. Terutama pada masyarakat Indonesia yang banyak mengekspresikan diri dengan membuat konten di youtube. Misalnya konten Mukbang, Tutorial, Musik, Vlog dan masih banyak lagi. Dengan membuat video dan di upload ke youtube dapat menghasilkan uang yang lumayan jika view dalam video tersebut banyak. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perlindungan hukum bagi pengunggah video youtube atas konten reupload. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana perlindungan hukum bagi pengunggah video youtube atas konten reupload. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa perlindungan hukum atas konten reuploada perspektif undang-undang diperbolehkan, dan menurut hukum islam belum ada dalil yang melarangnya tetapi jika ingin menggunakan hak ciptaan orang lain hendaknya menggunakannya dengan baik dan tidak merusak ciptaan aslinya. Perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penulis ialah permasalahannya, yang mana penulis mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan aplikasi Sora berbasis AI untuk pembuatan konten video, yang menimbulkan isu etis seperti keadilan (*adl*) dan manfaat (*maslahah*) serta risiko gharar, termasuk pengaruhnya terhadap undang-undang hak cipta yang berpotensi dilanggar melalui plagiarisme digital. Sedangkan penulis sebelumnya membahas reupload konten Mukbang, Tutorial, Musik, Vlog dan masih banyak lagi. Dengan membuat video dan di upload ke youtube dapat menghasilkan uang yang lumayan jika view dalam video tersebut banyak.

4. Alifia Nurita Suryani dkk yang berjudul “Tinjauan Hukum Komersialisasi Karya Cipta Hasil Artificial Intelligence (AI) Image Generator di Indonesia”. Menyatakan bahwa karya AI Generated Images belum memenuhi syarat orisinalitas yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karena penciptaannya lebih bersifat otomatis tanpa keterlibatan kreativitas manusia secara langsung. Meskipun demikian,

tingginya minat masyarakat terhadap komersialisasi gambar hasil AI menunjukkan urgensi adanya perlindungan hukum yang jelas. Sebagai solusi sementara, pemilik karya AI dapat memanfaatkan mekanisme pencatatan ciptaan untuk melindungi hak atas penggunaan komersialnya. Hal ini menegaskan perlunya regulasi adaptif yang mampu mengakomodasi perkembangan teknologi, khususnya di bidang Hak Kekayaan Intelektual (HKI), guna menjawab tantangan hukum yang muncul dari pemanfaatan teknologi AI. Perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penulis ialah permasalahannya, yang mana penulis mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan aplikasi Sora berbasis AI untuk pembuatan konten video, yang menimbulkan isu etis seperti keadilan (*adl*) dan manfaat (*maslahah*) serta risiko gharar, termasuk pengaruhnya terhadap undang-undang hak cipta yang berpotensi dilanggar melalui plagiarisme digital. Sedangkan penulis sebelumnya membahas karya *AI Generated Images* belum memenuhi syarat orisinalitas yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karena penciptaannya lebih bersifat otomatis tanpa keterlibatan kreativitas manusia secara langsung.

5. Enrico Ade Setyawan (192111192) mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang dengan judul “Hak Ekonomi Dari Hasil Monetisasi Konten Reupload Di Youtube Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Dan Kepemilikan Dalam Islam”. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan Kepemilikan dalam Islam bahwa dilarang hukumnya untuk menggunakan karya milik orang lain tanpa izin pemilik aslinya. Akan tetapi, sampai saat ini masih banyak ditemukan praktik mengunggah kembali karya milik orang lain tanpa izin pemilik aslinya di YouTube hingga memperoleh keuntungan secara masif. Penelitian ini bertujuan untuk, pertama. menjelaskan hak ekonomi dari konten reupload di akun YouTube yang telah termonetisasi. Kedua, untuk menjelaskan tinjauan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan Kepemilikan dalam Islam

terhadap hak ekonomi dari hasil monetisasi konten reupload di YouTube. Penelitian ini bertujuan untuk, pertama. menjelaskan hak ekonomi dari konten reupload di akun YouTube yang telah termonetisasi. Kedua, untuk menjelaskan tinjauan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan Kepemilikan daam Islam terhadap hak ekonomi dari hasil monetisasi konten reupload di YouTube. Perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan peulis ialah permasalahannya, yang mana penulis mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan aplikasi Sora berbasis AI untuk pembuatan konten video, yang menimbulkan isu etis seperti keadilan (*adl*) dan manfaat (*maslahah*) serta risiko gharar, termasuk pengaruhnya terhadap undang-undang hak cipta yang berpotensi dilanggar melalui plagiarisme digital. Sedangkan penulis sebelumnya membahas praktik mengunggah kembali karya milik orang lain tanpa izin pemilik aslinya di YouTube hingga memperoleh keuntungan secara masif.

6. Thasisa Pradinda (2113040111) mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang dengan judul “Penggunaan Motion Graphic Berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam Promosi Produk di Platform Digital Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Dan Hukum Ekonomi Syariah”. Penelitian ini mengkaji yang pertama, bentuk penggunaan karya motion graphic berbasis AI dalam promosi produk di platform digitel pembuatan video promosi secara otomatis, efisiensi dalam produksi dan biaya, integrasi dengan motion graphic dan interaktif dan real-time. Kedua, pengaturan penggunaan karya berbasis AI menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta hanya manusia atau badan hukum yang bisa diakui sebagai pemilik hak cipta artinya AI tidak bisa dianggap sebagai pencipta karena hanya berperan sebagai alat bantu. Ketiga, pandangan hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan motion graphic berbasis AI dalam promosi produk di platform digital memandang hak cipta sebagai bagian dari hak ibtikar yang wajib dijaga dan dihormati.

Konten yang dihasilkan menggunakan elemen milik pihak lain tanpa izin dianggap sebagai perampasan (*ghasb*) dan bentuk kezaliman, karena merugikan orang lain. Perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penulis ialah permasalahannya, yang mana penulis mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan aplikasi Sora berbasis AI untuk pembuatan konten video, yang menimbulkan isu etis seperti keadilan (*adl*) dan manfaat (*maslahah*) serta risiko gharar, termasuk pengaruhnya terhadap undang-undang hak cipta yang berpotensi dilanggar melalui plagiarisme digital. Sedangkan penulis sebelumnya membahas bentuk penggunaan karya motion graphic berbasis AI dalam promosi produk di platform digital pembuatan video promosi secara otomatis, efisiensi dalam produksi dan biaya, integrasi dengan motion graphic dan interaktif dan real-time.

7. Rahadian Nizar Akbari, Abshoril Fithry “Menganalisis Pengaruh Hak Cipta Dalam Gangguan Ai Pada Sektor Media”. Universitas Wiraraja Fakultas Hukum. AI memiliki potensi untuk menciptakan konten baru yang mungkin melanggar hak cipta seseorang. Misalnya, AI dapat menciptakan musik, artikel, atau bahkan film yang mirip dengan karya yang sudah ada. Ini tentunya menimbulkan pertanyaan tentang siapa yang sebenarnya memiliki hak cipta atas karya tersebut. Disisi lain, AI juga dapat digunakan untuk melacak dan mencegah pelanggaran hak cipta. Dengan kemampuan untuk menganalisis data dalam jumlah besar, AI dapat membantu perusahaan media dalam melacak penggunaan ilegal dari karya mereka dan mengambil tindakan yang tepat. Perlindungan hak cipta terhadap karya-karya yang dihasilkan oleh AI, Kesulitan dalam mendeteksi dan mencegah pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh AI, Permasalahan dalam menentukan penyelesaian dan kompensasi atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh AI, Tantangan dalam mengatur dan mengawasi penggunaan AI dalam industri media untuk memastikan bahwa hak cipta dari karyakarya yang dihasilkan oleh AI tetap terlindungi, Perlu adanya

kerangka hukum yang jelas dan komprehensif mengenai hak cipta dalam konteks AI. . Perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penulis ialah permasalahannya, yang mana penulis mengkaji perspektif hukum ekonomi syariah terhadap penggunaan aplikasi Sora berbasis AI untuk pembuatan konten video, yang menimbulkan isu etis seperti keadilan (*adl*) dan manfaat (*maslahah*) serta risiko gharar, termasuk pengaruhnya terhadap undang-undang hak cipta yang berpotensi dilanggar melalui plagiarisme digital. Sedangkan penulis sebelumnya membahas menentukan penyelesaian dan kompensasi atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh AI, Tantangan dalam mengatur dan mengawasi penggunaan AI dalam industri media.

1.7 Kerangka Teori

1.7.1 Hak Cipta Dalam Undang-undang

Hak cipta lahir dan timbul dari hasil olah pikir manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, kesenian, dan sastra. Hak cipta timbul secara otomatis seketika suatu ciptaan lahir. Hak cipta merupakan hak perdata yang melekat pada diri si pencipta. Hak cipta merupakan hak privat. Pembenaannya ialah karena suatu ciptaan dilahirkan oleh kreasi pencipta. Kreasi yang muncul dari adanya olah pikiran dan kreativitas dari sang pencipta. Suatu hak cipta haruslah lahir dari kreativitas manusia bukan yang telah ada di luar aktivitas atau di luar hasil kreativitas manusia (Badru, Dkk, 2021, 10).

Hak cipta diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014. Berdasarkan ketentuan pasal 1 ayat (1) Undang-Undang no 28 Tahun 2014 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. Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (Badru, Dkk, 2021, 11).

Hak cipta mencakup beberapa unsur, seperti pencipta, ciptaan, dan pemegang hak cipta. Pencipta merujuk pada individu atau kelompok orang, baik secara mandiri maupun bersama-sama, menghasilkan suatu ciptaan yang baru dan bersifat pribadi. Ciptaan sendiri merupakan hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, atau sastra yang lahir dari inspirasi, kemampuan, pemikiran, imajinasi, ketangkasan, keterampilan, atau keahlian, dan diwujudkan dalam bentuk yang konkret. Adapun pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik asli hak tersebut, pihak yang secara sah memperoleh hak itu dari pencipta, atau pihak lain yang menerima hak tersebut dari pihak yang telah mendapatkannya secara sah.

Hak cipta terdiri dari hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan produk serta produk hak terkait. Sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta yang tidak dapat dihilangkan tanpa alasan apapun walaupun hak tersebut telah dialihkan. Kedua jenis hak tersebut memiliki peran penting dalam memberikan perlindungan menyeluruh kepada pencipta, agar karya yang dihasilkan tidak hanya diakui secara pribadi, tetapi juga memberikan keuntungan ekonomi yang adil sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku (Jannah, 2018, 57).

Undang-Undang Hak Cipta ini memberikan perlindungan dengan berupa ancaman terhadap pelanggaran dengan ancaman pidana penjara dengan ketentuan pidana terdapat pada Pasal 1 ayat (25), sebagai berikut: Ganti rugi adalah pembayaran sejumlah uang yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait berdasarkan putusan pengadilan perkara perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian yang diderita Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait (Tarmidzi, 2017, 221).

1.7.2 Hak Ibtikar dalam Hukum Islam

Hak cipta dalam khazanah Islam kontemporer dikenal dengan istilah حق الابتكار (*Haq Al-Ibtikar*). Kata ini terdiri dari dua rangkaian kata yaitu lafadz "haq" dan "al-ibtikar". Di antara pengertian dari "haq" adalah kekhususan yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang atas sesuatu (Suryana, 2015, 249). Menurut terminologi *Haq Al-Ibtikar* adalah "Hak istimewa atas suatu ciptaan yang pertama kali diciptakan" (Suryana, 2015, 250).

Menurut bahasa, ابتكار (*ibtikar*) berarti awal sesuatu atau permulaannya. HaqI btikar dalam fiqh Islam dimaksudkan adalah hak cipta atau kreasi yang dihasilkan seseorang untuk pertama kali. Di dalam dunia ilmu pengetahuan al-ibtikar disebut dengan hak cipta. Dalam ruang lingkup *haq al ibtikar* (hak cipta) maka lafadz "haq" adalah kewenangan atau kepemilikan atas suatu karya yang baru diciptakan (al ibtikar). Kata ابتكار (*ibtikar*) secara etimologi berasal dari bahasa Arab dalam bentuk isim mashdar. Kata kerja bentuk lampau (*fi'il madhi*) dari kata ini adalah ibtikara yang berarti menciptakan (Rahman, 2019, 160).

Dalam Islam setiap individu berhak untuk memiliki suatu benda atau manfaat yang dibutuhkan untuk kelangsungan hidupnya, kepemilikan ini disebut dengan kepemilikan pribadi (*milkiyah al-fardhiyah*). Sedangkan pada benda-benda yang menjadi kebutuhan hidup bersama maka ia merupakan hak kepemilikan bersama (*milkiyah al-'ammah*), di mana tidak boleh bagi individu untuk memilikinya. Hak cipta sebagai salah satu dari bentuk kepemilikan pribadi (*milkiyah al-fardhiyah*) di dasarkan pada dalil-dalil yang menunjukkan bahwa ia adalah bagian dari kepemilikan atas suatu benda. Karena setiap pembuat karya cipta mempunyai hak khusus atas ciptaannya. Hak atas hasil dari sebuah pekerjaan adalah hak milik dari orang yang bekerja tersebut (Sutisna, 2021, 6).

Jika dikaitkan dengan sebab-sebab tetapnya sebuah hak, maka hak cipta ada disebabkan adanya kerja dan kesungguhan seorang pencipta dalam

membuat sebuah karya cipta. Inilah sebab adanya hak kepemilikan bagi seseorang. Di dalam Q.S. Al-Nisa ayat 29 Allah berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Terjemahannya:

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu” (Q.S. An-Nisa:29)

Memakan harta dengan cara yang batil merupakan hal yang dilarang oleh ajaran Islam, seperti pencurian, perampokan, perjudian, riba, dan praktik serupa lainnya. Dalam konteks hak cipta, jika seseorang melanggar hak cipta pihak lain tanpa izin, hal tersebut sama dengan mengambil kepemilikan orang lain tanpa persetujuan pemiliknya, dan tindakan ini dianggap haram karena hak kepemilikan harta seorang muslim dilindungi.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sebab sumber data maupun hasil penelitian dalam penelitian kepustakaan (*library research*) berupa deskripsi kata-kata (Dwi, 2021, 30). Penelitian ini bersifat normatif, dengan melakukan analisis terhadap konsep hukum hak cipta yang berhubungan dengan penerapan teknologi kecerdasan buatan (*AI*) melalui tinjauan pustaka yang tersedia. Kajian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yang menekankan pada pemeriksaan norma hukum yang berlaku serta doktrin hukum yang terkait. Pendekatan tersebut dimaksudkan untuk menelaah ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta prinsip-prinsip hukum Islam yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan melalui *Artificial Intelligence (AI)*.

1.8.2 Sumber Data

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan atau *library research*. Maka sumber data bersifat kepustakaan atau berasal dari berbagai literatur, di antaranya buku, jurnal, surat kabar, dokumen pribadi dan lain sebagainya. Untuk lebih jelasnya, maka sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi sumber sekunder dan sumber tersier dengan uraian sebagai berikut:

1. Sumber sekunder

Sumber data tambahan yang menurut peneliti menunjang data pokok (Dwi, 2021, 31). Sumber hukum sekunder terdiri dari buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang berkaitan penggunaan aplikasi Sora berbasis AI (*Artificial Intelligence*), hak cipta, serta hukum Islam, termasuk penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini.

2. Sumber tersier

Sumber data yang memberikan informasi tentang hukum primer dan sekunder, seperti kamus bahasa hukum, ensiklopedia, majalah, media massa, dan internet (Wahyuni, 2022). Sumber hukum tersier meliputi artikel ilmiah, situs website, dan referensi lainnya yang digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap istilah dan konsep.

1.8.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini teknik pengumpulan data, penulis menggunakan teknik dokumentasi. Dari berbagai sumber data seperti buku, jurnal, atau laporan hasil penelitian sebelumnya, sebagai referensi berdasarkan subjek (Firdaus & Dkk, 2023, 107). Langkah pertama mengidentifikasi serta mengumpulkan dokumen hukum yang berkaitan erat dengan perlindungan hak cipta. Selanjutnya, penelitian ini menelaah berbagai sumber literatur yang membahas penggunaan aplikasi Sora berbasis AI (*Artificial Intelligence*), didasarkan pada kecerdasan buatan. Terakhir, analisis dilakukan terhadap teks-teks hukum Islam, termasuk Al-Qur'an, Hadis, peraturan perundang-

undangan serta pandangan ulama yang relevan dengan perlindungan karya ciptaan.

1.8.4 Teknik Analisis Data

Proses analisis data merupakan rangkaian kegiatan yang mengumpulkan data dengan tujuan untuk memahami data berupa teks dan gambar. Tahapan ini meliputi persiapan data sebelum dianalisis, pelaksanaan berbagai teknik analisis, pendalaman pemahaman terhadap data, penyajian atau representasi data, serta penarikan interpretasi makna dari keseluruhan data tersebut (Creswell, 2009, 171). Data yang telah dikumpulkan diolah melalui metode analisis yuridis deskriptif, yang meliputi penjelasan terhadap ketentuan hukum dalam Undang-Undang Hak Cipta serta prinsip-prinsip hukum Islam. Selain itu, metode ini menganalisis penggunaan aplikasi Sora berbasis *AI (Artificial Intelligence)* terhadap kekuatan dan kelemahan ketentuan hukum yang berlaku untuk melindungi karya berbasis kecerdasan buatan, serta menjelaskan kesesuaian penggunaan teknologi dengan prinsip hukum Islam, dan menyusun argumentasi yang mendalam terkait perlindungan hak cipta di era digital.

UIN IMAM BONJOL
PADANG