Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology
Homepage: https://journal.ilmudata.co.id/index.php/ijmst
Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 1072-1080
P-ISSN: 2986-6790, e-ISSN: 2986-6782

Kedudukan Prompter atas Hak Cipta Karya Seni Visual yang Dihasilkan Kecerdasan Buatan Berdasarkan Hukum Positif Indonesia

Felesia Rotua Simanjuntak, Zepanya Reh Ulina Br. Bangun
Faculty of Law, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia
felesiarotua@students.usu.ac.id, zepanyareh@students.usu.ac.id

Abstrak

Perkembangan kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI) generatif memungkinkan pengguna menghasilkan karya seni visual melalui instruksi teks (prompt), sementara Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) belum mengatur karya hasil AI secara eksplisit. Penelitian ini bertujuan menganalisis kualifikasi karya seni visual hasil AI sebagai ciptaan serta kedudukan prompter sebagai pencipta dan pemegang hak eksklusif menurut hukum positif Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kasus (putusan Beijing Internet Court November 2023 sebagai pembanding), serta bahan hukum sekunder berupa literatur dan artikel ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AI bukan orang perseorangan maupun badan hukum sehingga tidak dapat menjadi pencipta atau pemegang hak cipta (Pasal 1 angka 2, 3, dan 27). Karya yang dihasilkan AI secara otonom tanpa kontribusi manusia yang bermakna tidak memenuhi unsur ciptaan, dan prompt yang hanya memuat gagasan umum termasuk ide yang dikecualikan Pasal 41. Namun, karya dari kontribusi kreatif manusia yang khas dan pribadi dan dapat dibuktikan berpotensi dilindungi sebagai karya seni rupa (Pasal 40 ayat (1) huruf f). Penelitian ini merumuskan Uji 4 Langkah yang berpijak pada penafsiran terbatas Pasal 34: (1) merancang sendiri ciptaan, (2) mengoreksi atau merevisi hasil, (3) karya termasuk objek yang dilindungi dan bukan objek yang dikecualikan, dan (4) karya bersifat khas dan pribadi. Apabila uji terpenuhi, prompter memperoleh hak moral dan hak ekonomi, sehingga pembuktian proses kreatif menjadi penentu ketika terjadi sengketa. Diperlukan regulasi teknis yang menetapkan ambang batas kontribusi prompter.

Kata kunci: Hak Cipta, Kecerdasan Buatan Generative, Prompter, Karya Seni Visual, Pencipta.

Abstract

The development of generative artificial intelligence (AI) enables users to create visual artworks through textual instructions (prompts), while Indonesian Law Number 28 of 2014 concerning Copyright does not explicitly regulate AI-generated works. This study aims to analyze the legal qualification of AI-generated visual artworks as copyrightable creations and the legal status of prompters as creators and holders of exclusive rights under Indonesian law. This research employs a normative juridical method using statutory, conceptual, and case approaches, with the November 2023 Beijing Internet Court decision as comparative material. The findings indicate that AI cannot qualify as a creator or copyright holder because it is neither a natural person nor a legal entity. Autonomously generated works without meaningful human contributions do not satisfy copyright requirements, while prompts containing general ideas fall under the exclusions stipulated in Article 41. However, works demonstrating identifiable, distinctive, and personal human creativity may qualify for protection under Article 40(1)(f). This study proposes a Four-Step Test based on a limited interpretation of Article 34, comprising independent creative design, correction or revision, eligibility for copyright protection, and distinctive personal characteristics. When these requirements are fulfilled, prompters may obtain moral and economic rights, making documentation of the creative process essential in resolving copyright disputes. Therefore, specific technical regulations are necessary to establish measurable thresholds for human creative contributions in AI-assisted visual artworks.

Keywords: Copyright, Generative Artificial Intelligence, Prompter, Visual Artwork, Creator

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah melahirkan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) yang semakin banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam proses penciptaan karya seni. Dalam perkembangan mutakhir, AI generatif tidak hanya digunakan untuk menganalisis data atau memberikan respons berbasis teks, tetapi juga mampu menghasilkan gambar, ilustrasi, lukisan digital, desain, dan berbagai bentuk karya seni visual lainnya melalui instruksi berbasis teks atau *prompt*. Pengguna dapat memasukkan

deskripsi mengenai objek, gaya visual, warna, komposisi, pencahayaan, sudut pandang, hingga unsur estetis lainnya, kemudian sistem AI menerjemahkan instruksi tersebut menjadi keluaran visual. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi AI telah membawa perubahan terhadap pola penciptaan karya seni yang sebelumnya lebih banyak bergantung pada kemampuan dan keterampilan manusia, menjadi proses yang melibatkan interaksi antara manusia dan sistem komputasi. Perkembangan tersebut sekaligus membuka peluang baru bagi masyarakat untuk menghasilkan karya visual dengan lebih mudah dan beragam, meskipun proses penciptaannya tidak selalu melibatkan keterampilan artistik manusia secara langsung (Panjaitan & Taruno M, 2026).

Pada dasarnya, AI merupakan sistem atau agen komputasi yang mampu mengolah data, mempelajari pola, serta menjalankan tugas tertentu berdasarkan kemampuan pemrosesan informasi. Dalam konteks AI generatif, sistem bekerja dengan memanfaatkan model yang telah dilatih menggunakan kumpulan data dalam jumlah besar untuk menghasilkan keluaran berdasarkan instruksi yang diberikan oleh pengguna. Proses tersebut memungkinkan AI membentuk hasil visual dengan karakteristik tertentu sesuai dengan pola yang dipelajari dari data pelatihan dan perintah yang diterima. Meskipun hasil visual yang dihasilkan AI dapat terlihat baru, kreatif, dan memiliki nilai estetis, pembentukan hasil tersebut tidak dapat dilepaskan dari data latih, desain sistem, serta tingkat kontribusi manusia dalam memberikan instruksi dan melakukan pengendalian terhadap proses penciptaan. Kondisi ini menimbulkan persoalan mengenai batas antara hasil yang berasal dari kemampuan komputasi AI dan hasil yang mencerminkan kreativitas manusia. Dengan demikian, perkembangan AI generatif tidak hanya menghadirkan kemudahan dalam proses penciptaan karya seni, tetapi juga menimbulkan pertanyaan mengenai siapa yang secara hukum dapat diakui sebagai pencipta atas karya yang dihasilkan melalui teknologi tersebut (Rama et al., 2023).

Dalam penelitian ini, prompter dimaknai sebagai orang perseorangan yang menyusun dan memasukkan instruksi atau *prompt* kepada sistem AI generatif untuk menghasilkan karya seni visual. Prompt dapat berbentuk teks, perintah, pertanyaan, atau deskripsi mengenai objek dan karakter visual yang diinginkan pengguna. Pada praktiknya, prompt tidak selalu berupa instruksi sederhana, tetapi dapat disusun secara berlapis melalui penentuan gaya, objek, komposisi, parameter, *negative prompt*, pemilihan hasil, hingga penyuntingan terhadap keluaran AI. Rangkaian proses tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan pengguna dapat berbeda-beda, mulai dari sekadar memberikan perintah umum hingga melakukan pengendalian kreatif secara berulang terhadap hasil yang dihasilkan sistem. Oleh karena itu, persoalan hukumnya bukan sekadar apakah seseorang menggunakan AI, melainkan apakah rangkaian tindakan prompter tersebut telah menunjukkan kontribusi intelektual dan pilihan kreatif yang cukup untuk melahirkan suatu ciptaan. Penilaian terhadap kontribusi tersebut menjadi penting karena tidak setiap pengguna AI dapat secara otomatis dikualifikasikan sebagai pencipta hanya berdasarkan tindakan memasukkan instruksi ke dalam sistem (Mazzi, 2024).

Hak cipta merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual yang memberikan perlindungan hukum terhadap karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Dalam konteks karya seni visual hasil AI, persoalan hak cipta tidak hanya berkaitan dengan bentuk atau nilai estetis karya yang dihasilkan, tetapi juga menyangkut pihak yang dapat diakui sebagai pencipta dan pemegang hak eksklusif atas karya tersebut. Di Indonesia, perlindungan hak cipta diatur melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 1 angka 2 menentukan bahwa pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Selanjutnya, Pasal 1 angka 3 menentukan bahwa ciptaan merupakan hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang lahir dari inspirasi, kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian serta diekspresikan dalam bentuk nyata. Selain itu, Pasal 1 angka 4 menentukan bahwa pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima hak tersebut lebih lanjut secara sah. Ketentuan tersebut memperlihatkan bahwa perlindungan hak cipta berkaitan erat dengan keberadaan pencipta yang dapat diidentifikasi serta kontribusi kreatif yang menghasilkan suatu karya.

Rumusan tersebut memperlihatkan bahwa UU No. 28 Tahun 2014 masih menempatkan manusia sebagai subjek utama dalam penciptaan dan kepemilikan hak cipta. Pasal 1 angka 27 UU No. 28 Tahun 2014 menentukan bahwa orang adalah orang perseorangan atau badan hukum. Oleh sebab itu, AI tidak dapat dikualifikasikan sebagai pencipta maupun pemegang hak cipta karena AI bukan orang perseorangan dan bukan pula badan hukum. Akibatnya, persoalan kepemilikan atas karya seni visual AI tidak dapat diselesaikan dengan menempatkan AI sebagai pencipta, melainkan harus diarahkan pada penilaian terhadap kedudukan manusia yang menggunakan atau mengarahkan AI, yaitu prompter. Di sisi lain, karya seni visual merupakan salah satu objek perlindungan hak cipta. Pasal 40 ayat (1) huruf f UU No. 28 Tahun 2014 menentukan bahwa karya seni rupa dalam segala bentuk, seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, dan kolase, merupakan ciptaan yang dilindungi. Namun,

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v5i1.14678
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Pasal 41 UU No. 28 Tahun 2014 mengecualikan ide, prosedur, sistem, metode, prinsip, konsep, temuan, atau data dari perlindungan hak cipta. Ketentuan ini menjadi penting dalam konteks karya AI karena prompt yang hanya berisi gagasan umum belum tentu dapat dikualifikasikan sebagai ekspresi yang dilindungi. Dengan demikian, tidak semua keluaran karya seni visual dari AI secara otomatis dapat memperoleh hak cipta atau langsung menjadi milik prompter.

Selanjutnya, Pasal 34 UU No. 28 Tahun 2014 mengatur bahwa apabila suatu ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, pencipta adalah pihak yang merancang ciptaan. Ketentuan tersebut membuka kemungkinan argumentasi bahwa prompter dapat dipandang sebagai perancang karya apabila ia memberikan rancangan kreatif dan mengendalikan proses pembentukan karya. Dalam konteks penggunaan AI generatif, peran tersebut dapat dilihat melalui penyusunan instruksi secara terperinci, penentuan karakter visual, pengaturan parameter, pemilihan hasil, serta tindakan koreksi dan revisi terhadap keluaran sistem. Namun, penerapan Pasal 34 terhadap karya seni visual AI tidak dapat dilakukan secara otomatis. Hal ini karena AI bukan orang sebagaimana dimaksud dalam ketentuan tersebut, sedangkan proses pengolahan AI tidak selalu menunjukkan adanya hubungan pimpinan dan pengawasan dalam pengertian hukum. Oleh karena itu, diperlukan penafsiran yang cermat untuk menentukan apakah kontribusi prompter dapat memenuhi unsur perancangan ciptaan dan sejauh mana keterlibatannya dapat dipandang sebagai kontribusi kreatif yang memiliki relevansi hukum.

Penelitian terdahulu telah membahas urgensi pengaturan AI dalam hukum hak cipta Indonesia, status AI sebagai subjek hukum, serta persoalan orisinalitas dalam penggunaan prompt. Rama et al. (2023), misalnya, membahas urgensi pengaturan kecerdasan buatan dalam bidang hukum hak cipta di Indonesia. Panjaitan dan Taruno M (2026) mengkaji kepemilikan lukisan digital yang dihasilkan AI dalam perspektif hak cipta, sedangkan Mazzi (2024) membahas persoalan kepengarangan dan orisinalitas dalam karya yang dihasilkan melalui instruksi teks dan keluaran AI. Berbagai penelitian tersebut memberikan landasan penting untuk memahami perkembangan persoalan hak cipta di tengah penggunaan teknologi AI generatif. Meskipun demikian, masih diperlukan pembahasan yang lebih terarah mengenai kondisi yuridis yang memungkinkan prompter memperoleh hak eksklusif atas karya seni visual hasil AI berdasarkan unsur pencipta, ciptaan, karya seni rupa, pengecualian objek perlindungan, serta konstruksi perancang ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 34 UU No. 28 Tahun 2014. Dengan demikian, penelitian ini memiliki fokus pada analisis hubungan antara kontribusi kreatif prompter dan pemenuhan persyaratan perlindungan hak cipta berdasarkan ketentuan hukum positif Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, perkembangan AI generatif telah menghadirkan persoalan hukum yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya mengenai batas kontribusi manusia dalam menghasilkan karya seni visual dan kedudukan prompter sebagai pihak yang berpotensi memperoleh perlindungan hak cipta. Ketidakjelasan mengenai parameter kontribusi kreatif dapat menimbulkan ketidakpastian dalam menentukan pihak yang berhak atas hak moral dan hak ekonomi dari suatu karya yang dihasilkan melalui bantuan AI. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis kualifikasi karya seni visual hasil AI sebagai ciptaan serta mengkaji kedudukan prompter sebagai pencipta dan pemegang hak eksklusif berdasarkan hukum positif Indonesia. Penelitian ini juga berupaya menguraikan kemungkinan penggunaan Pasal 34 UU No. 28 Tahun 2014 sebagai dasar penafsiran dalam menentukan kedudukan prompter, sekaligus merumuskan parameter kontribusi kreatif manusia yang dapat digunakan untuk menilai kelayakan perlindungan hak cipta terhadap karya seni visual hasil AI.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu penelitian yang mengkaji hukum sebagai suatu sistem norma yang meliputi asas, kaidah, dan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta doktrin hukum yang berkembang. Metode ini dipilih karena permasalahan yang dikaji berkaitan dengan belum adanya pengaturan secara eksplisit mengenai karya seni visual yang dihasilkan melalui kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) serta kedudukan prompter sebagai pihak yang berpotensi memperoleh perlindungan hak cipta. Fokus penelitian diarahkan pada penafsiran dan penerapan ketentuan hukum positif Indonesia dalam menentukan kualifikasi karya seni visual hasil AI sebagai ciptaan serta kemungkinan pengakuan prompter sebagai pencipta dan pemegang hak eksklusif. Dengan demikian, penelitian ini tidak berorientasi pada pengamatan perilaku pengguna AI secara empiris, melainkan pada analisis kesesuaian antara fenomena perkembangan teknologi AI generatif dengan norma-norma hukum hak cipta yang berlaku.

Penelitian ini menggunakan tiga pendekatan, yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan kasus (*case approach*). Pendekatan perundang-

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v5i1.14678
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

undangan dilakukan dengan menelaah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta peraturan perundang-undangan terkait untuk mengidentifikasi ketentuan mengenai pencipta, ciptaan, pemegang hak cipta, dan objek perlindungan hak cipta. Pendekatan konseptual digunakan untuk menguraikan dan menganalisis konsep pencipta, ciptaan, sifat khas dan pribadi, orisinalitas, perancang ciptaan, serta kedudukan prompter dalam proses penciptaan karya seni visual berbasis AI. Sementara itu, pendekatan kasus dilakukan dengan menelaah Putusan Beijing Internet Court November 2023 sebagai bahan pembanding dalam memahami pertimbangan hukum mengenai perlindungan karya yang dihasilkan melalui teknologi AI. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan Putusan Mahkamah Agung Nomor 056 PK/Pdt.Sus/2010 dan Nomor 141 K/Pdt.Sus-HaKI/2013 sebagai bahan untuk memahami pengujian terhadap unsur sifat khas dan pribadi dalam perlindungan hak cipta.

Bahan hukum yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer meliputi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta beserta peraturan terkait dan putusan pengadilan yang relevan dengan permasalahan penelitian. Adapun bahan hukum sekunder meliputi buku hukum, jurnal ilmiah, artikel akademik, serta kebijakan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) yang berkaitan dengan perlindungan karya hasil AI dan kedudukan manusia dalam proses penciptaannya. Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menelusuri, mengidentifikasi, dan mengkaji berbagai sumber hukum yang relevan. Selanjutnya, seluruh bahan hukum dianalisis secara kualitatif melalui penafsiran sistematis terhadap ketentuan hukum hak cipta dan dikaji berdasarkan konsep serta doktrin hukum yang berkaitan. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif-analitis untuk menjelaskan kualifikasi karya seni visual hasil AI dan merumuskan parameter yuridis yang dapat digunakan dalam menentukan kedudukan prompter sebagai pencipta berdasarkan hukum positif Indonesia.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Kualifikasi Karya Seni Visual Hasil AI menurut UU No. 28 Tahun 2014

Kerangka hukum hak cipta di Indonesia yang bertumpu pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) hingga saat ini belum memuat ketentuan khusus yang secara eksplisit mengatur mengenai karya yang dihasilkan melalui kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI). Kondisi tersebut menimbulkan persoalan normatif mengenai kualifikasi karya seni visual hasil AI sebagai ciptaan yang memperoleh perlindungan hukum serta penentuan pihak yang dapat diakui sebagai pencipta dan pemegang hak cipta. Untuk menentukan status hukum karya tersebut, diperlukan penafsiran terhadap ketentuan umum mengenai pencipta, ciptaan, dan jenis karya yang dilindungi. Pasal 1 angka 3 UU No. 28 Tahun 2014 menjelaskan bahwa ciptaan merupakan hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Sementara itu, Pasal 1 angka 2 menentukan bahwa pencipta merupakan orang yang menghasilkan ciptaan dengan sifat khas dan pribadi. Oleh karena itu, kualifikasi karya seni visual hasil AI harus dianalisis dengan memperhatikan keterlibatan manusia dalam proses pembentukannya, bukan hanya berdasarkan keberadaan hasil visual yang telah diwujudkan secara digital (Pratomo, 2025).

Ketiadaan pengaturan khusus mengenai AI dalam UU No. 28 Tahun 2014 tidak serta-merta berarti bahwa seluruh karya seni visual hasil AI berada di luar jangkauan perlindungan hukum hak cipta. Penilaian terhadap karya tersebut tetap dapat dilakukan melalui penafsiran sistematis terhadap ketentuan yang telah berlaku, terutama mengenai unsur penciptaan manusia, perwujudan karya dalam bentuk nyata, dan orisinalitas. Dalam hal ini, AI dapat ditempatkan sebagai teknologi atau alat bantu yang digunakan manusia dalam menghasilkan suatu karya, sedangkan pengakuan terhadap pencipta tetap bergantung pada kontribusi kreatif manusia yang dapat diidentifikasi. Pendekatan tersebut penting karena teknologi AI pada dasarnya bekerja melalui pemrosesan data dan instruksi yang diberikan oleh pengguna. Dengan demikian, penggunaan AI dalam proses penciptaan tidak secara otomatis menghilangkan kemungkinan perlindungan hak cipta, sepanjang hasil akhir karya tersebut dapat menunjukkan adanya kontribusi intelektual manusia yang memenuhi persyaratan hukum. Pandangan ini sejalan dengan pendekatan hukum hak cipta yang menempatkan kontribusi manusia sebagai unsur penting dalam menentukan kepengarangan suatu karya (Ginsburg & Gorman, 2023).

Berdasarkan Pasal 1 angka 3 UU No. 28 Tahun 2014, suatu karya dapat dikualifikasikan sebagai ciptaan apabila memenuhi dimensi objektif dan subjektif. Dimensi objektif berkaitan dengan perwujudan karya dalam bentuk nyata sehingga dapat dilihat, disimpan, diperbanyak, atau digunakan oleh pihak lain. Dalam konteks karya seni visual hasil AI, unsur tersebut pada umumnya dapat terpenuhi karena keluaran sistem telah berbentuk gambar digital, ilustrasi, atau bentuk visual lainnya. Namun, terpenuhinya dimensi objektif belum cukup untuk menjadikan

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v5i1.14678
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

suatu karya sebagai ciptaan yang memperoleh perlindungan hak cipta. Dimensi subjektif juga harus diperhatikan, yaitu adanya keterlibatan kemampuan pikiran, imajinasi, keterampilan, atau keahlian manusia dalam menghasilkan karya tersebut. Oleh karena itu, perlu dibedakan antara karya yang sepenuhnya terbentuk melalui proses komputasi AI dan karya yang dihasilkan melalui pengarahan serta pengendalian kreatif manusia. Perbedaan tersebut menentukan apakah suatu hasil visual dapat dihubungkan dengan kontribusi intelektual seseorang sebagaimana dipersyaratkan dalam pengertian ciptaan menurut undang-undang (Apriyanto, 2025).

Selanjutnya, Pasal 1 angka 2 dan Pasal 1 angka 27 UU No. 28 Tahun 2014 memberikan batasan mengenai pihak yang dapat berkedudukan sebagai pencipta. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa pencipta harus merupakan orang perseorangan atau badan hukum yang menghasilkan ciptaan dengan sifat khas dan pribadi. Berdasarkan konstruksi tersebut, AI tidak dapat ditempatkan sebagai pencipta maupun pemegang hak cipta karena AI bukan orang perseorangan dan bukan pula badan hukum. Konsekuensinya, apabila suatu karya seni visual dihasilkan melalui penggunaan AI, penentuan pencipta tidak dapat diberikan kepada sistem teknologi yang digunakan, tetapi harus diarahkan kepada manusia yang memiliki kontribusi dalam proses penciptaannya. Meskipun demikian, tidak semua pengguna AI dapat secara otomatis diakui sebagai pencipta. Pengakuan tersebut tetap memerlukan penilaian terhadap tindakan kreatif yang dilakukan, termasuk kemampuan pengguna dalam menentukan arah visual, mengembangkan instruksi, memilih hasil, dan melakukan penyempurnaan terhadap keluaran AI. Dengan demikian, kedudukan prompter sebagai pencipta harus ditentukan berdasarkan kontribusi nyata yang dapat dipertanggungjawabkan secara hukum (Sundara Rajan, 2025).

Dari segi objek perlindungan, karya seni visual hasil AI pada prinsipnya dapat dikaitkan dengan ketentuan Pasal 40 ayat (1) huruf f UU No. 28 Tahun 2014 yang mengatur perlindungan terhadap karya seni rupa dalam segala bentuk, termasuk lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, dan kolase. Ketentuan tersebut memberikan dasar untuk mengidentifikasi gambar atau ilustrasi yang dihasilkan melalui AI sebagai bentuk ekspresi visual yang termasuk dalam kategori karya seni rupa. Namun, penggolongan suatu hasil visual sebagai karya seni rupa tidak secara langsung membuktikan bahwa karya tersebut memenuhi seluruh persyaratan perlindungan hak cipta. Jenis karya yang disebutkan dalam Pasal 40 hanya menunjukkan bahwa objek tersebut termasuk kategori ciptaan yang dapat dilindungi, sedangkan penentuan pencipta dan orisinalitas tetap harus didasarkan pada ketentuan Pasal 1 angka 2 dan angka 3. Oleh sebab itu, karya seni visual yang dihasilkan AI perlu dinilai secara menyeluruh dengan memperhatikan proses pembentukan dan keterlibatan manusia di dalamnya. Perlindungan hukum tidak semata-mata diberikan karena suatu gambar memiliki bentuk visual atau nilai estetis, tetapi juga harus memenuhi unsur penciptaan yang ditentukan oleh undang-undang.

Unsur orisinalitas menjadi salah satu aspek penting dalam menentukan apakah karya seni visual hasil AI dapat memperoleh perlindungan hak cipta. Dalam UU No. 28 Tahun 2014, karakter orisinalitas tercermin melalui persyaratan bahwa suatu ciptaan harus bersifat khas dan pribadi sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 1 angka 2. Dalam konteks penggunaan AI, sifat khas dan pribadi dapat dinilai dari sejauh mana hasil akhir karya mencerminkan pilihan kreatif, pengembangan gagasan, dan kontribusi intelektual manusia yang menggunakannya. Apabila pengguna hanya memberikan instruksi umum, kemudian menerima hasil yang dihasilkan sistem tanpa melakukan pengendalian atau penyempurnaan lebih lanjut, hubungan antara karya akhir dan kepribadian kreatif pengguna menjadi sulit dibuktikan. Sebaliknya, apabila pengguna melakukan pengembangan instruksi secara berulang, menentukan karakter visual secara terperinci, memilih alternatif hasil, serta melakukan modifikasi terhadap keluaran sistem, terdapat kemungkinan bahwa karya tersebut mencerminkan kontribusi kreatif manusia. Dengan demikian, penilaian orisinalitas tidak cukup didasarkan pada kerumitan prompt, melainkan harus melihat hubungan antara tindakan kreatif pengguna dan bentuk ekspresi visual yang dihasilkan (Musical Works, Copyright, and Generative AI, 2025; Hacker et al., 2025).

Selain persoalan orisinalitas, Pasal 41 UU No. 28 Tahun 2014 juga memiliki relevansi dalam menentukan batas perlindungan terhadap karya seni visual hasil AI. Ketentuan tersebut mengecualikan ide, prosedur, sistem, metode, prinsip, konsep, temuan, atau data dari perlindungan hak cipta. Dalam konteks ini, prompt yang hanya berisi gagasan abstrak mengenai suatu objek atau tema belum dapat dipandang sebagai ciptaan yang memperoleh perlindungan secara mandiri. Hal tersebut disebabkan karena hak cipta melindungi ekspresi yang telah diwujudkan, bukan gagasan yang mendasari pembentukan suatu karya. Meskipun demikian, prompt yang disusun secara terperinci dapat digunakan sebagai salah satu bukti untuk menunjukkan proses kreatif prompter, terutama apabila disertai dengan pengaturan parameter, proses pemilihan hasil, serta tindakan koreksi dan penyuntingan. Akan tetapi, keberadaan prompt yang kompleks tetap tidak secara otomatis menjadikan pengguna sebagai pencipta. Penilaian harus diarahkan pada sejauh mana instruksi dan tindakan pengguna benar-benar berkontribusi terhadap bentuk ekspresi visual akhir yang dihasilkan.

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v5i1.14678
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, kualifikasi karya seni visual hasil AI menurut UU No. 28 Tahun 2014 bersifat bersyarat dan tidak dapat diberikan secara otomatis kepada seluruh keluaran teknologi AI. Setidaknya terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan, yaitu karya harus termasuk kategori objek yang dilindungi dan telah diwujudkan dalam bentuk nyata, terdapat kontribusi intelektual manusia yang dapat diidentifikasi, serta karya tersebut memiliki sifat khas dan pribadi dan bukan sekadar ide atau konsep yang dikecualikan berdasarkan Pasal 41. Apabila suatu karya dihasilkan secara otonom oleh AI tanpa kontribusi kreatif manusia yang bermakna, dasar untuk memberikan perlindungan hak cipta kepada pengguna menjadi lemah. Sebaliknya, apabila hasil visual terbentuk melalui pengarahan, pengendalian, dan penyempurnaan kreatif manusia yang dapat dibuktikan, karya tersebut berpotensi memperoleh perlindungan sebagai karya seni rupa. Dengan demikian, perlindungan hak cipta terhadap karya seni visual hasil AI harus dilekatkan pada kontribusi kreatif manusia yang memenuhi persyaratan hukum, bukan semata-mata pada kemampuan teknologi AI dalam menghasilkan suatu karya.

3.2 Hak Eksklusif Prompter Karya Seni Visual Hasil AI

Penentuan kedudukan prompter sebagai pencipta atas karya seni visual hasil AI berkaitan erat dengan pemenuhan unsur perancangan ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 34 UU No. 28 Tahun 2014. Ketentuan tersebut menyatakan bahwa apabila suatu ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, pihak yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang merancang ciptaan tersebut. Norma ini dapat dijadikan dasar penafsiran untuk menilai apakah prompter memiliki kedudukan sebagai perancang karya dalam proses penciptaan berbasis AI. Dalam praktiknya, prompter dapat memberikan arahan mengenai objek, komposisi, gaya visual, warna, pencahayaan, serta karakteristik tertentu yang ingin diwujudkan melalui sistem AI. Akan tetapi, keberadaan instruksi saja belum cukup untuk membuktikan bahwa prompter merupakan pencipta. Perlu dinilai apakah instruksi tersebut benar-benar mencerminkan rancangan kreatif dan apakah prompter memiliki keterlibatan yang memadai dalam mengarahkan pembentukan karya akhir. Oleh karena itu, Pasal 34 dapat digunakan sebagai landasan penafsiran untuk mengidentifikasi kontribusi prompter sebagai perancang ciptaan, dengan tetap memperhatikan batas penerapannya dalam konteks teknologi AI (Gema, 2024).

Pengujian pertama dalam menentukan kedudukan prompter adalah apakah orang tersebut membuat sendiri rancangan ciptaannya. Pengujian ini didasarkan pada Pasal 34 UU No. 28 Tahun 2014 yang memberikan pengakuan kepada pihak yang merancang suatu ciptaan untuk dipandang sebagai pencipta ketika karya diwujudkan oleh pihak lain di bawah pimpinan dan pengawasannya. Dalam penggunaan AI generatif, rancangan ciptaan dapat tercermin melalui penyusunan prompt yang memuat arahan kreatif secara spesifik, seperti penentuan objek utama, susunan komposisi, karakter visual, perspektif, pencahayaan, dan unsur estetis lainnya. Semakin jelas hubungan antara rancangan yang disusun dengan bentuk visual yang dihasilkan, semakin terbuka kemungkinan untuk menunjukkan adanya kontribusi kreatif prompter. Namun, prompt yang hanya memuat permintaan sederhana atau gagasan umum tidak cukup untuk membuktikan bahwa pengguna telah melakukan perancangan ciptaan. Dengan demikian, pengujian pertama diarahkan untuk menilai apakah prompter benar-benar berperan dalam membentuk konsep ekspresi visual yang kemudian diwujudkan melalui bantuan sistem AI.

Pengujian kedua adalah apakah prompter melakukan koreksi atau revisi terhadap karya yang dihasilkan melalui bantuan AI generatif. Aspek ini penting karena kontribusi kreatif manusia tidak hanya dapat dilihat dari instruksi awal, tetapi juga dari tindakan yang dilakukan setelah sistem menghasilkan keluaran visual. Dalam praktiknya, pengguna dapat mengevaluasi hasil AI, mengidentifikasi bagian yang tidak sesuai dengan rancangan awal, mengubah instruksi, memilih alternatif hasil, atau melakukan penyuntingan terhadap elemen visual tertentu. Rangkaian tindakan tersebut dapat menunjukkan adanya keterlibatan aktif dalam mengendalikan proses pembentukan karya akhir. Penjelasan Pasal 34 UU No. 28 Tahun 2014 juga mencantumkan koreksi sebagai bagian dari pengawasan terhadap proses perwujudan ciptaan. Selain itu, Pasal 40 ayat (1) huruf n dan ayat (2) memberikan dasar perlindungan terhadap karya hasil modifikasi dan transformasi sepanjang memenuhi persyaratan perlindungan hak cipta. Oleh karena itu, tindakan koreksi dan revisi dapat menjadi indikator penting dalam menilai kontribusi kreatif prompter, terutama apabila perubahan tersebut menghasilkan ekspresi visual yang mencerminkan pilihan intelektualnya.

Pengujian ketiga berkaitan dengan apakah karya yang dihasilkan melalui bantuan AI termasuk dalam kategori ciptaan yang dilindungi oleh hukum hak cipta. Sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf f UU No. 28 Tahun 2014, karya seni rupa dalam berbagai bentuk merupakan salah satu objek yang memperoleh perlindungan hak cipta. Dengan demikian, gambar, ilustrasi, atau bentuk karya visual lainnya yang dihasilkan melalui AI dapat dianalisis berdasarkan kategori karya seni rupa tersebut. Namun, penentuan jenis objek yang dilindungi harus

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v5i1.14678
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

dibedakan dari penentuan terpenuhinya persyaratan perlindungan secara keseluruhan. Karya tersebut tetap harus memenuhi unsur penciptaan, perwujudan dalam bentuk nyata, serta kontribusi kreatif manusia yang dapat diidentifikasi. Di samping itu, Pasal 41 mengecualikan ide, konsep, prosedur, sistem, metode, prinsip, temuan, dan data dari perlindungan hak cipta. Oleh sebab itu, perlindungan tidak diberikan terhadap gagasan yang terdapat dalam prompt, melainkan terhadap ekspresi visual yang memenuhi persyaratan hukum. Pengujian ini bertujuan memastikan bahwa objek yang diklaim sebagai ciptaan memang termasuk dalam ruang lingkup perlindungan hak cipta.

Pengujian keempat adalah apakah karya yang dihasilkan dengan bantuan AI memiliki sifat khas dan pribadi dari orang yang menggunakan teknologi tersebut. Persyaratan ini berkaitan langsung dengan ketentuan Pasal 1 angka 2 UU No. 28 Tahun 2014 yang menempatkan karakter khas dan pribadi sebagai salah satu unsur penting dalam menentukan pencipta. Dalam konteks ini, prompter perlu menunjukkan bahwa hasil akhir karya tidak semata-mata merupakan keluaran otomatis sistem AI, tetapi memiliki hubungan dengan pilihan kreatif dan kontribusi intelektual yang dilakukannya. Pembuktian dapat dilakukan melalui dokumentasi proses penyusunan prompt, riwayat perubahan instruksi, pemilihan hasil, serta bukti penyuntingan atau modifikasi terhadap keluaran AI. Bukti tersebut dapat membantu menjelaskan bagaimana suatu karya terbentuk dan bagian mana yang mencerminkan kontribusi kreatif manusia. Selain itu, sifat khas dan pribadi juga harus dianalisis berdasarkan ekspresi visual akhir, bukan hanya berdasarkan panjang atau kompleksitas instruksi yang dimasukkan ke dalam sistem. Dengan demikian, pengujian keempat menjadi tahap penting untuk menentukan apakah prompter benar-benar memiliki kontribusi yang dapat diakui sebagai pencipta berdasarkan hukum hak cipta.

Keempat pengujian tersebut menunjukkan bahwa penentuan kedudukan prompter sebagai pencipta memerlukan penilaian terhadap keseluruhan proses pembentukan karya, bukan hanya tindakan menggunakan aplikasi AI. Meskipun Pasal 34 UU No. 28 Tahun 2014 dapat digunakan sebagai dasar penafsiran mengenai kedudukan perancang ciptaan, penerapannya terhadap teknologi AI memiliki keterbatasan. Hal ini disebabkan karena ketentuan tersebut mengandaikan bahwa pihak yang mewujudkan dan mengerjakan ciptaan merupakan orang lain, sedangkan AI bukan orang perseorangan maupun badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 angka 27. Oleh karena itu, Pasal 34 lebih tepat digunakan sebagai dasar penafsiran terbatas untuk menilai peran substantif prompter sebagai perancang, dengan AI diposisikan sebagai alat bantu teknis dalam proses perwujudan karya. Apabila pengguna hanya memasukkan instruksi sederhana dan menerima hasil secara langsung tanpa kontribusi kreatif yang dapat dibuktikan, dasar untuk mengakui pengguna sebagai pencipta menjadi tidak memadai. Sebaliknya, keterlibatan manusia dalam merancang, mengendalikan, mengoreksi, dan menyempurnakan karya dapat menjadi dasar untuk mempertimbangkan pengakuan hak cipta.

Dalam rangka memberikan kepastian hukum terhadap karya seni visual hasil AI, diperlukan pula kriteria yang lebih jelas mengenai batas kontribusi kreatif manusia. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) dalam kebijakan yang dirujuk dalam penelitian ini membedakan karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI dengan karya yang melibatkan kontribusi intelektual manusia. Karya yang secara murni dihasilkan AI tidak dapat diperlakukan sama dengan karya yang proses pembentukannya melibatkan kreativitas manusia secara nyata. Perbedaan tersebut memperlihatkan pentingnya pembuktian mengenai proses kreatif yang dilakukan oleh prompter. Oleh karena itu, diperlukan regulasi teknis yang dapat menjelaskan indikator dan ambang batas kontribusi manusia, termasuk mengenai penyusunan rancangan, pengendalian keluaran, koreksi, revisi, dan penyuntingan karya. Kejelasan kriteria tersebut diperlukan agar penilaian terhadap kedudukan prompter tidak hanya didasarkan pada subjektivitas, tetapi memiliki parameter yang dapat diterapkan secara lebih konsisten dalam proses pencatatan maupun penyelesaian sengketa hak cipta.

Apabila prompter dapat memenuhi keempat pengujian tersebut dan diakui sebagai pencipta, maka ia berpotensi memperoleh hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral berkaitan dengan kepentingan pribadi pencipta yang melekat pada dirinya, sedangkan hak ekonomi memberikan kewenangan kepada pencipta untuk memperoleh manfaat ekonomi dari penggunaan ciptaannya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pasal 8 UU No. 28 Tahun 2014 mengatur bahwa hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Sementara itu, Pasal 57 mengatur bahwa hak moral berlaku tanpa batas waktu. Untuk karya seni rupa, perlindungan hak ekonomi pada prinsipnya mengikuti ketentuan Pasal 58, yaitu selama hidup pencipta dan berlangsung selama 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia. Hak cipta sendiri timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata sebagaimana prinsip yang diatur dalam UU Hak Cipta. Dengan demikian, pengakuan prompter sebagai pencipta tidak hanya berkaitan dengan penentuan identitas pihak yang menghasilkan karya, tetapi juga menentukan siapa yang berhak memperoleh perlindungan moral dan manfaat ekonomi atas karya tersebut. Dalam hal terjadi sengketa,

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v5i1.14678
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

dokumentasi proses kreatif menjadi penting untuk membuktikan hubungan antara kontribusi manusia dan karya seni visual yang dihasilkan melalui bantuan AI.

4. Kesimpulan

Kualifikasi karya seni visual hasil AI menurut UU No. 28 Tahun 2014 bersifat bersyarat. Undang-undang ini tidak mengatur karya hasil AI secara eksplisit, tetapi berdasarkan penafsiran Pasal 1 angka 2, 3, dan 27, AI yang bukan orang perseorangan maupun badan hukum tidak dapat menjadi Pencipta maupun Pemegang Hak Cipta. Karya seni visual yang dihasilkan AI secara otonom tanpa kontribusi manusia yang bermakna tidak memenuhi unsur Ciptaan sehingga berada di luar perlindungan hak cipta, dan *prompt* yang hanya menyampaikan gagasan umum merupakan ide yang dikecualikan oleh Pasal 41. Sebaliknya, karya yang lahir dari kontribusi kreatif manusia yang khas dan pribadi serta dapat dibuktikan berpotensi dilindungi sebagai karya seni rupa yang diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf f, dengan perlindungan yang melekat pada manusia, bukan pada AI. *Prompter* dapat memperoleh hak eksklusif apabila dapat dikualifikasikan sebagai Pencipta melalui Uji 4 Langkah yang berpijak pada Pasal 34, yaitu: (i) merancang sendiri ciptaan melalui *prompt* yang mencerminkan pikiran, imajinasi, dan keterampilannya; (ii) mengoreksi atau merevisi hasil; (iii) karya bukan objek yang dikecualikan; dan (iv) karya bersifat khas dan pribadi. Karena Pasal 34 mengandaikan pewujud karya adalah "orang lain" sedangkan AI bukan orang, penerapannya merupakan penafsiran terbatas dengan AI diposisikan sebagai alat bantu teknis. Apabila uji terpenuhi, *prompter* sebagai Pencipta memperoleh hak moral dan hak ekonomi, dan karena hak cipta timbul otomatis, pembuktian proses kreatif menjadi penentu ketika klaim dipersengketakan. AI dalam industri kreatif memicu kompleksitas persoalan hukum di bidang hak cipta. Dilema hukum ini tidak hanya mengevaluasi mekanisme perlindungan terhadap Ciptaan eksis yang dijadikan data latih (*training data*), melainkan juga mempertanyakan status hukum dan kepemilikan atas luaran komputasi AI itu sendiri. Fenomena pesatnya perkembangan AI di berbagai sektor menuntut respons progresif dari pemerintah selaku pembuat kebijakan (*rule maker*). Kondisi ini mendesak lahirnya pembaruan hukum yang adaptif guna memitigasi serta mengakomodasi dinamika teknologi tersebut (Mustika & Ambani, 2025).

Reference

1. Apriyanto, D. (2025). *Kecerdasan buatan (artificial intelligence) dalam perlindungan hak kekayaan intelektual yang berkeadilan*. PT Samudra Solusi Profesional.
2. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. (2026, May 26). *Pemerintah: AI bukan pengganti manusia dalam penciptaan karya*. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. https://www.dgip.go.id/index.php/artikel/detail-artikel-berita/pemerintah-ai-bukan-pengganti-manusia-dalam-penciptaan-karya
3. Gema, A. J. (2024, August 7). *Uji 4 langkah: Menilai orisinalitas karya generative AI*. Hukumonline. https://www.hukumonline.com/berita/a/uji-4-langkah--menilai-orisinalitas-karya-generative-ai-lt66b259120e6bb/
4. Ginsburg, J. C., & Gorman, R. A. (2023). *Copyright law*. Foundation Press. https://books.google.com/books/about/Copyright_Law.html?id=sojs0AEACAAJ
5. Hacker, P., Engel, A., Hammer, S., & Mittelstadt, B. (Eds.). (2025). *The Oxford handbook of the foundations and regulation of generative AI*. Oxford University Press. https://books.google.com/books/about/The_Oxford_Handbook_of_the_Foundations_a.html?id=Yj37EQAAQBAJ
6. Mazzi, F. (2024). Authorship in artificial intelligence-generated works: Exploring originality in text prompts and artificial intelligence outputs through philosophical foundations of copyright and collage protection. *The Journal of World Intellectual Property, 27*(3), 410–427. https://doi.org/10.1111/jwip.12310
7. Murray, M. D. (2026). *Legal issues of generative and agentic artificial intelligence*. Juris Practicum University Press. https://books.google.com/books/about/Legal_Issues_of_Generative_and_Agentic_A.html?id=U0s80gEACAAJ
8. Mustika, T., & Ambani, A. M. (2025). Urgensi reformulasi Undang-Undang Hak Cipta hasil karya kecerdasan buatan perspektif kepastian hukum dan konsep beberapa negara. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum, 3*(5), 7086–7105. https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2346
9. Nainggolan, J. N., Gulo, M. J., Melisa, Sabrina, S. N., Asikin, M. R., & Nuraini, L. (2026). Kedudukan prompt engineer sebagai subjek hak cipta dalam karya berbasis artificial intelligence. *Jurnal Pena Hukum, 5*(3), 179–191. https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JPH/article/view/65500
10. Panjaitan, T. U., & Taruno M, Y. (2026). Kepemilikan lukisan digital yang dihasilkan AI dalam perspektif hak cipta. *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities, 6*(1), 92–97. https://journal.publication-center.com/index.php/ijssh/article/view/2055
11. Pratomo, M. A. (2025). *Hak cipta dan kecerdasan buatan: Menempatkan AI sebagai alat bantu, bukan pencipta*. PT MuhammadAriLaw Pustaka Nada.
12. Ragylia, R. T., Utami, F. W., & Puannandhini, D. A. (2026). Regulasi meta-hak cipta: Telaah kritis perlindungan prompt dan output AI generatif dalam perspektif hukum telematika Indonesia. *CAUSA: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan, 16*(3). https://cibinstitute.id/index.php/causa/article/view/6852
13. Rama, B. G. A., Prasada, D. K., & Mahadewi, K. J. (2023). Urgensi pengaturan artificial intelligence (AI) dalam bidang hukum hak cipta di Indonesia. *Jurnal Rechtens, 12*(2), 209–224. https://doi.org/10.56013/rechtens.v12i2.2395
14. Sundara Rajan, M. T. (2025). *The moral rights of authors and artists: From the birth of copyright to the age of artificial intelligence*. Oxford University Press. https://books.google.com/books/about/The_Moral_Rights_of_Authors_and_Artists.html?id=ePU5EQAAQBAJ

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v5i1.14678
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

15. *Musical works, copyright, and generative AI: Legal perspectives on originality and authorship*. (2025). Kluwer Law International. https://books.google.com/books/about/Musical_Works_Copyright_and_Generative_A.html?id=uv2-0QEACAAJ

DOI: https://doi.org/10.69693/ijmst.v5i1.14678
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)