

Konsep Pengaturan Karya Animasi dalam Era Artificial Intelligence

Yulita Erika Hasanudin¹, Emilda Kuspraningrum², Khairunnisa Noor Asufie³

¹²³Program Studi Sarjana Hukum, Universitas Mulawarman

yulitaerika19@gmail.com¹, emildakuspraningrum@fh.unmul.ac.id²,

khairunnisanoor_a@fh.unmul.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to examine the legal status of animated works in Indonesia and to formulate a regulatory framework for animation in the era of Artificial Intelligence. The background of this research is based on the increasing circulation of anomalous AI-generated animated content containing violence and violations of moral norms, particularly on the TikTok platform, which has the potential to disrupt children's development. This study employs a doctrinal legal research method using a statutory approach and a conceptual approach. The findings indicate that the current positive law regime has not provided clear and explicit normative regulation regarding the production and distribution of AI-based animated works, nor has it established juridical limits on the use of AI in the animation creation process. This legal vacuum has resulted in ineffective supervision and takedown mechanisms by Electronic System Providers and the Government, allowing such harmful animated content to continue circulating widely. This study emphasizes the urgency of establishing specific regulations in Indonesia to restrict the use of AI and to classify animated works as one of the legal objects subject to regulation, to strengthen supervision of AI-generated animated works that pose risks to children, and to clarify responsibility for preventing the dissemination of animated content that violates moral norms.

Keywords: *animated works, Artificial Intelligence, regulation, child protection*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kedudukan hukum karya animasi di Indonesia serta merumuskan konsep pengaturan karya animasi dalam era *Artificial Intelligence*. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada meningkatnya peredaran karya animasi anomali berbasis AI yang mengandung muatan kekerasan dan melanggar norma kesusilaan, khususnya pada *platform* Tiktok, yang berpotensi mengganggu perkembangan anak. Penelitian ini menerapkan metode penelitian hukum doctrinal dengan pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Temuan penelitian menunjukkan bahwa rezim hukum positif yang berlaku saat ini belum memberikan pengaturan normatif yang tegas dan eksplisit mengenai produksi dan distribusi karya animasi berbasis Artificial Intelligence, serta belum menetapkan batasan yuridis terhadap pemanfaatan AI dalam proses penciptaan animasi. Kekosongan hukum tersebut menyebabkan tidak optimalnya pengawasan serta mekanisme *take down* oleh Penyelenggara Sistem Elektronik dan Pemerintah, sehingga karya animasi bermuatan negatif tersebut tetap beredar secara luas. Penelitian ini menegaskan urgensi pembentukan regulasi khusus di Indonesia untuk membatasi penggunaan AI dan karya animasi sebagai salah satu objek hukum yang diatur didalamnya, memperkuat pengawasan terhadap karya animasi AI yang berisiko bagi anak, serta memperjelas tanggung jawab dalam mencegah penyebaran karya animasi yang melanggar norma kesusilaan.

Kata kunci: *karya animasi, Artificial Intelligence, regulasi, perlindungan anak*

PENDAHULUAN

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alinea keempat menjelaskan bahwa Pemerintah Negara Indonesia bertanggung jawab untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dijelaskan secara rinci pada Pasal 28 C Ayat (1) yang berbunyi "Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia". Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 1 menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan teknologi informasi dan komputasi mendorong lahirnya *Artificial Intelligence* selanjutnya disebut AI sebagai bentuk inovasi teknologi modern. AI merupakan sistem yang memiliki kemampuan untuk memproses data, melakukan pembelajaran dari data tersebut, serta memanfaatkannya dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu secara cerdas menyerupai kemampuan manusia (Fadillah, 2024). AI bekerja dengan memproses bahasa manusia menggunakan *Natural Language Processing* (NLP) untuk merespons teks (*prompt*) dan menghasilkan jawaban dengan cepat (Nita, et al., 2023). Teknologi AI memudahkan pembuatan karya tulis, gambar, animasi, dan musik hanya dengan input sederhana, tanpa perlu keahlian teknis mendalam (Fauzy, 2023). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta selanjutnya disebut UUHC melindungi karya animasi, tepatnya pada Pasal 40 Ayat (1) huruf m menjelaskan bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas karya sinematografi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), animasi adalah tayangan yang tersusun atas rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan secara mekanis dan elektronis sehingga menimbulkan kesan gerak pada layar. Penggunaan AI dalam karya kini tak terhindarkan, pada aplikasi TikTok, banyak karya animasi aneh hasil AI disebut dengan "anomali" yang menampilkan karakter aneh yang merupakan campuran hewan, benda mati, dan unsur manusia (Azizah, 2025). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), anomali diartikan sebagai kondisi yang tidak lazim atau tidak sesuai dengan pola yang telah ada sebelumnya, serta merupakan suatu bentuk penyimpangan atau kelainan. Beberapa karakter animasi AI seperti *Tung Tung Sahur* (pentungan yang memiliki kaki, tangan dan membawa tongkat bisbol), *Ballerina Cappuccina* (penari ballet berkepala cangkir), dan *Tralalero Tralala* (hiu bersirip kaki pakai sepatu), digabung dalam animasi yang mengandung muatan bersifat dewasa.

Menurut Dr. Melly Latifah, dosen IPB University pada Divisi Perkembangan Anak, Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen, Fakultas Ekologi Manusia, serta Saskhya Aulia Prima, psikolog anak dan keluarga di Klinik Brawijaya Kemang, karya

animasi tersebut dinilai tidak layak untuk dikonsumsi oleh anak-anak dalam rentang usia di bawah lima hingga delapan tahun (Kerneysia, 2025). Hal ini berpotensi menyesatkan serta tidak memiliki nilai pendidikan (Nurisofwatin, 2025), yang dimana seharusnya karya animasi anak mengajarkan nilai-nilai tentang etika dan kesantunan, kejujuran dan tanggung jawab. Bukan berisi narasi dewasa seperti perselingkuhan, pembunuhan, dan hal-hal berbau seksual. Dr Nur Ainy Fardana Nawangsari S.Psi., M.Si Psikolog sekaligus dosen Fakultas Psikologi Universitas Airlangga karya animasi anomali dapat mengganggu perkembangan kognitif anak, terutama dalam memahami realitas secara realistis dan konkret. Paparan karya animasi ini menghambat kemampuan penalaran, mengganggu proses berpikir operasional, dan berdampak pada pemahaman terhadap dunia nyata. Meskipun anak berada dalam tahap pengembangan imajinasi, mereka tetap harus belajar hal-hal konkret, jika yang dikonsumsi adalah animasi tidak mendidik, proses kognitifnya akan terganggu. Secara psikologis, konsumsi intensif karya animasi anomali juga dapat menyebabkan kecanduan, menurunkan daya fokus, dan melemahkan daya ingat anak.

Kemunculan karya animasi anomali buatan AI menimbulkan kekhawatiran orang tua, karena animasi anomali dapat menyebabkan anak-anak sulit membedakan animasi serta karakter yang asli dan memiliki nilai pendidikan dan tidak (Amin, 2025). Selanjutnya, karya animasi tersebut mengandung muatan tematik yang bertentangan dengan norma kesusilaan, karena di dalamnya terdapat unsur kekerasan, perilaku menyimpang, serta representasi visual yang bersifat seksual. Muatan tersebut secara etis maupun yuridis tidak pantas dikonsumsi oleh anak-anak, mengingat anak seharusnya memperoleh informasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan usianya guna menunjang proses tumbuh kembang yang selaras dengan nilai-nilai kesusilaan. Pemanfaatan AI seharusnya diarahkan untuk menghasilkan karya animasi yang mengandung nilai-nilai edukatif, sehingga dapat berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter anak yang disesuaikan dengan tingkat usia dan kapasitas intelektualnya, serta selaras dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Fenomena ini muncul karena efek penggunaan teknologi AI yang tidak terkendali dalam produksi karya animasi (Tionardan & Mahar, 2025). Sedangkan, karya animasi secara spesifik hanya diatur oleh UUHC dimana karya animasi termasuk ke dalam karya cipta sinematografi. Diperlukan pengaturan khusus mengenai pembatasan pemanfaatan AI dalam karya animasi agar tidak mengandung narasi negatif yang berdampak buruk bagi anak-anak. Hingga saat ini, belum terdapat ketentuan hukum yang secara khusus mengatur dan membatasi pemanfaatan AI dalam penciptaan karya animasi, sehingga kondisi tersebut menimbulkan adanya kekosongan norma dalam sistem hukum yang berlaku.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian hukum doktrinal. Menurut Muhamad Muhdar, penelitian hukum doktrinal merupakan penelitian yang bertumpu pada pendekatan peraturan

perundang-undangan yang dikorelasikan dengan pendekatan konseptual. Dalam konteks penelitian ini, fokus utama adalah untuk menganalisis konsep pengaturan atas karya animasi dalam era AI. Mengingat tidak adanya pengaturan perihal karya animasi yang menggunakan AI didalamnya sehingga menimbulkan kekosongan hukum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Awal Mula, Karakteristik, dan Jenis-Jenis Artificial Intelligence

Dunia saat ini tengah memasuki fase Revolusi Industri 4.0, yang ditandai oleh percepatan dan intensifikasi perkembangan teknologi secara substansial, menuntut penyesuaian normatif dalam tatanan hukum serta regulasi untuk menjamin keselarasan antara inovasi teknologi dan kepastian hukum. Salah satu produk utama dari transformasi teknologi tersebut adalah *Artificial Intelligence* selanjutnya disebut dengan AI. AI dapat dipahami sebagai sistem teknologi yang dirancang dengan kemampuan menyerupai bahkan menggantikan kecerdasan manusia. Teknologi ini memiliki kapasitas untuk melaksanakan fungsi-fungsi kognitif yang secara tradisional menjadi ranah eksklusif manusia, termasuk kemampuan berpikir, pengambilan keputusan, klasifikasi kondisi, serta peramalan terhadap peristiwa yang mungkin terjadi di masa mendatang. Kehadiran AI pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja, sekaligus mempermudah aktivitas manusia dalam berbagai aspek kehidupan (Bey, 2023).

Jejak perkembangan AI dapat ditelusuri sejak tahun 1950 melalui kontribusi ilmiah Alan Turing, seorang matematikawan, sebagaimana tercermin dalam karyanya yang berjudul *Computing Machinery and Intelligence*, yang menjadi landasan konseptual bagi pengembangan kemampuan mesin untuk meniru proses intelektual. Dalam karya tersebut, Turing mengemukakan gagasan fundamental yang kemudian menjadi pijakan penting bagi pengembangan AI dan berargumen bahwa apabila manusia mampu memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan berdasarkan informasi serta aturan yang tersedia, maka pada prinsipnya mesin juga berpotensi melakukan hal serupa. Pemikiran visioner ini tidak hanya membuka paradigma baru dalam dunia komputasi, tetapi juga memicu antusiasme para ilmuwan lain untuk merancang sistem yang dapat meniru, bahkan mendekati, kecerdasan manusia. Gagasan Turing tersebut menjadi dasar konseptual bagi penelitian dan eksperimen lebih lanjut dalam bidang kecerdasan buatan yang terus berkembang hingga saat ini (Diana, 2021).

Istilah AI pertama kali diperkenalkan pada tahun 1956 dalam Konferensi Dartmouth. Pada tahun 1956, John McCarthy, seorang ilmuwan komputer dari Universitas Stanford, memperkenalkan istilah AI secara resmi melalui pembentukan sebuah kelompok riset yang secara khusus mempelajari bidang tersebut. Inisiatif akademik ini tidak hanya menandai lahirnya suatu disiplin ilmu baru, tetapi juga memberikan fondasi kelembagaan bagi perkembangan penelitian AI di masa selanjutnya. Atas kontribusinya yang sangat signifikan dalam merumuskan konsep serta mengarahkan arah penelitian awal AI, McCarthy kemudian dikenal luas sebagai Bapak Kecerdasan Buatan (Natasya, 2023).

Sesungguhnya, konsep kecerdasan buatan telah berakar jauh sebelum istilah Artificial Intelligence resmi diperkenalkan. Sejak masa lampau, para pemikir dan ahli telah melakukan penelitian yang bertujuan mengembangkan kapasitas mesin untuk meniru proses intelektual manusia. Benih-benih kecerdasan buatan ini bahkan telah tertanam sejak para filsuf merumuskan teori-teori yang kemudian menjadi landasan konseptual bagi evolusi dan pengaturan normatif kecerdasan buatan. Berikut penjelasan rinciannya:

1. Tahun 1900

Pada periode tersebut, muncul sejumlah filsuf yang merumuskan teori-teori matematika yang kemudian menjadi fondasi bagi pengembangan mesin komputer dan kecerdasan buatan. Tokoh-tokoh utama antara lain George Boole, Alfred North Whitehead, dan Bertrand A. W. Russell. George Boole, sebagai matematikawan, mengembangkan Aljabar Boolean yang menjelaskan prinsip-prinsip operasi logika. Melalui aljabar ini, nilai kebenaran dapat dibuktikan sebagai *true* atau *false*, yang direpresentasikan dalam digit biner 0 dan 1, bahasa yang menjadi basis operasional mesin komputer modern. Dengan demikian, seluruh data yang disimpan, diolah, dan ditampilkan oleh komputer berbentuk angka atau *bit*.

Di sisi lain, Alfred North Whitehead dan Bertrand A. W. Russell menghasilkan karya monumental yang sangat berpengaruh bagi perkembangan kecerdasan buatan, yaitu *Principia Mathematica* (PM). Karya ini berupaya merumuskan aksioma-aksioma beserta aturan inferensi dalam bentuk logika simbolik (*symbolic logic*), yang meskipun belum dapat dibuktikan sepenuhnya, menjadi fondasi bagi pemikiran logis dan sistematis. Namun demikian, pada 1931, Gödel mengajukan teori ketidaklengkapan (*incompleteness theorem*), yang menunjukkan bahwa PM tidak mungkin dapat menjelaskan segala sesuatu secara tuntas karena akan selalu ada pernyataan yang tidak dapat dibuktikan atau sistem yang tidak sempurna.

2. Tahun 1930

Pada dekade 1930-an, muncul tokoh-tokoh kunci yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan teknologi dan kecerdasan buatan, yaitu Alan Turing, Claude Shannon, dan John von Neumann. Alan Turing dikenal sebagai perumus *Turing Machine* dan *Turing Test*, yang menjadi instrumen normatif untuk mengevaluasi tingkat kecerdasan suatu mesin komputer; penerapan konsep ini dapat dilihat pada mekanisme tes CAPTCHA saat ini. Claude Shannon, yang dikenal sebagai bapak teori informasi, mengembangkan teori tersebut sebagai implementasi praktis dari Aljabar Boolean, memberikan dasar logis bagi pengolahan dan transmisi data. Sementara itu, John von Neumann merumuskan prinsip arsitektur komputer yang memisahkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), membentuk kerangka konseptual yang menjadi landasan bagi regulasi teknis dan operasional sistem komputasi modern. Pada periode ini, para pakar mulai membahas mekanisme representasi pengetahuan oleh komputer. Diketahui bahwa mesin komputer hanya dapat beroperasi apabila data telah dimasukkan sebelumnya.

Persoalan normatif muncul ketika para ahli memperdebatkan metode yang tepat untuk memasukkan data tersebut ke dalam sistem, sehingga mesin mampu melakukan proses pembelajaran (*machine learning*).

3. Tahun 1950

Memasuki dekade 1950-an, dunia telah memasuki era komputer digital, yang pertama kali muncul pada 1946 pasca Perang Dunia II. Awalnya, komputer dikembangkan di Amerika Serikat untuk keperluan perang, namun setelah konflik berakhir, mesin tersebut dialihkan penggunaannya kepada Departemen Statistik untuk pengolahan data besar demi kepentingan nasional. Pada era ini, tokoh-tokoh seperti John McCarthy, Marvin Lee Minsky, Herbert Alexander Simon, Allen Newell, dan Edward Albert Feigenbaum mulai merumuskan istilah AI, yang secara formal diperkenalkan pada 1956 dalam Konferensi Dartmouth. Kontribusi signifikan lainnya terhadap evolusi komputer meliputi pengembangan bahasa pemrograman tingkat tinggi klasik LISP (*LISt Processing*), serta konsep-konsep seperti *Semantic Network*, *Frame*, *Expert System*, dan *General Problem Solver*,

4. Tahun 1980

Dekade 1980-an dikenal sebagai *second wave of AI*, di mana tokoh-tokoh seperti David Rumelhart, Lotfi Zadeh, John Holland, Lawrence Fogel, Ingo Rechenberg, dan John Koza memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kecerdasan buatan. Hasil penemuan tersebut sebagai berikut:

- a. *Learning of MLP*
- b. *Fuzzy logic*
- c. *Genetic algorithms*
- d. *Evolutionary programming*
- e. *Evolution strategy*
- f. *Genetic programming*

5. Tahun 2000

Gelombang ketiga perkembangan kecerdasan buatan bermula pada era 2000-an, ketika komputer dan jaringan internet telah tersebar luas. Produk-produk signifikan pada periode ini mencakup penemuan *World Wide Web* oleh Tim Berners-Lee pada 1989, konsep *Internet of Things* oleh Kevin Ashton pada 1999, sistem *cloud* yang mulai dikembangkan sejak 1950-an hingga 1990-an, pengenalan istilah *big data* oleh John R. Mashey pada 1998, serta inovasi *deep learning* oleh Geoffrey Hinton pada 2006.

Karakteristik utama AI mencerminkan kemampuan sistem untuk meniru dan melampaui beberapa aspek kecerdasan manusia. Berikut beberapa karakteristik penting AI secara lengkap:

1. Pembelajaran (*Learning*): AI memiliki kemampuan untuk mempelajari pola dan menganalisis data secara berkelanjutan, sehingga kinerjanya meningkat dari waktu ke waktu tanpa memerlukan intervensi atau pemrograman ulang secara manual.
2. Penalaran (*Reasoning*): AI dapat mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah berdasarkan informasi, logika, dan aturan yang ada.

3. Pengenalan Pola (*Pattern Recognition*): AI mampu mengidentifikasi pola dalam berbagai jenis data, termasuk suara, wajah, objek, serta pola kompleks lainnya, guna menghasilkan prediksi.
4. Adaptasi (*Adaptation*): AI mampu menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan atau data baru secara dinamis.
5. Pemrosesan Bahasa Alami (*Natural Language Processing/NLP*): AI memiliki kemampuan untuk memahami, menghasilkan, serta berinteraksi menggunakan bahasa manusia.
6. Penglihatan Komputer (*Computer Vision*): AI memiliki kapasitas untuk menginterpretasi dan menganalisis data visual, termasuk gambar dan video, yang menimbulkan implikasi normatif terkait akurasi, privasi, serta regulasi penggunaan teknologi visual.
7. Model Jaringan Saraf (*Neural Networks*): AI menggunakan jaringan saraf tiruan yang terinspirasi oleh otak manusia untuk memproses dan menyelesaikan tugas yang kompleks.
8. Bertindak Rasional: AI berusaha bertindak secara rasional berdasarkan kondisi dan data yang tersedia untuk memaksimalkan hasil yang diharapkan.
9. Pengembangan Fitur (*Feature Engineering*): AI mengidentifikasi dan memilih fitur penting pada data untuk meningkatkan akurasi model dan performa secara keseluruhan.

Karakteristik ini memungkinkan AI untuk melakukan berbagai tugas, mulai dari pembelajaran, perencanaan, pengenalan suara, pemecahan masalah, hingga pengambilan keputusan yang kompleks.

Secara umum, AI dapat dikategorikan menjadi tiga macam yang utama berdasarkan tingkat kemampuan dan kompleksitasnya:

1. *Artificial Narrow Intelligence (ANI)*

Narrow AI juga dikenal dengan *weak AI* merupakan jenis AI yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu yang sifatnya spesifik. Teknologi AI ini punya satu kemampuan kognitif yang bisa diandalkan. Hanya saja, *narrow AI* tidak mempunyai kemampuan untuk belajar secara mandiri.

2. *Artificial General Intelligence (AGI)*

Berikutnya, ada AGI atau yang biasa pula dikenal sebagai general AI atau strong AI. Teknologi AI ini punya kemampuan untuk belajar, berpikir, serta melakukan berbagai tindakan layaknya manusia. Perancangannya bertujuan untuk menciptakan mesin yang bisa melakukan berbagai tugas dan membantu pekerjaan sehari-hari.

3. *Artificial Superintelligence*

Ada pula *Artificial Superintelligence (ASI)* atau super AI. Konsep ini sejauh ini masih berada dalam ranah *science fiction*, digambarkan memiliki kesadaran mandiri serta kapasitas pengetahuan yang melampaui kemampuan manusia. Representasi teknologi semacam ini muncul dalam berbagai karya film, termasuk *Terminator*, yang menampilkan skenario di mana mesin berpotensi mendominasi manusia.

Perkembangan AI merupakan bagian dari Revolusi Industri 4.0 yang menuntut penyesuaian normatif dalam hukum dan regulasi agar inovasi teknologi selaras dengan kepastian hukum. AI dirancang untuk meniru dan menggantikan fungsi intelektual manusia, termasuk berpikir, mengambil keputusan, mengenali pola, serta memperkirakan peristiwa, dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas aktivitas manusia. Jejak historis AI dimulai dari pemikiran Alan Turing pada 1950 hingga pengenalan istilah AI secara formal pada Konferensi Dartmouth 1956 oleh John McCarthy, yang didukung kontribusi tokoh-tokoh seperti Boole, Whitehead, Russell, Shannon, von Neumann, dan Hinton, membentuk fondasi konseptual dan teknis AI modern.

Etika dan Norma Sosial dalam Karya Animasi Berbasis *Artificial Intelligence*

Artificial Intelligence atau AI telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa dekade terakhir dan menjadi salah satu inovasi paling signifikan serta berpengaruh dalam teknologi modern. AI merujuk pada sistem atau mesin yang meniru kecerdasan manusia dalam menjalankan berbagai tugas, sekaligus memiliki kemampuan untuk memperbaiki diri secara otomatis berdasarkan informasi yang dikumpulkannya, yang menimbulkan pertimbangan normatif terkait akuntabilitas, pengawasan, dan regulasi penggunaannya (Nasman, et al., 2024).

Penggunaan AI kini telah merambah kedalam industri kreatif. Salah satunya adalah dalam pembuatan karya animasi yang menghadirkan pelibatan AI didalamnya. Namun, di balik peluang tersebut, muncul kebutuhan mendesak untuk menempatkan etika dan norma sosial sebagai landasan utama. Oleh karena itu, penerapan etika menjadi penting untuk mencegah penggunaan teknologi secara sembarangan yang berpotensi menimbulkan dampak negatif, penyebaran konten animasi yang tidak pantas, atau manipulasi realitas yang dapat menyesatkan *audiens*.

Di Indonesia, ada kebijakan mengenai etika penggunaan AI, yakni Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 Tentang Etika Kecerdasan Artifisial. Isi edaran tersebut terkait etika dijelaskan sebagai berikut:

1. Inklusivitas

Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial perlu memperhatikan nilai kesetaraan, keadilan, dan perdamaian dalam menghasilkan informasi maupun inovasi untuk kepentingan bersama.

2. Kemanusiaan

Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial perlu memperhatikan nilai kemanusiaan dengan tetap saling menjaga hak asasi manusia, hubungan sosial, kepercayaan yang dianut, serta pendapat atau pemikiran setiap orang.

3. Keamanan

Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial perlu memperhatikan aspek keamanan pengguna dan data yang digunakan agar dapat menjaga privasi, data pribadi, dan mengutamakan hak pengguna Sistem Elektronik sehingga tidak ada pihak yang dirugikan.

4. Aksesibilitas

Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial bersifat inklusif dan tidak diskriminatif. Setiap pengguna memiliki hak yang sama dalam mengakses penyelenggaraan teknologi berbasis Kecerdasan Artifisial untuk kepentingannya dengan tetap menjaga prinsip etika Kecerdasan Artifisial yang berlaku.

5. Transparansi

Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial perlu dilandasi dengan transparansi data yang digunakan untuk menghindari penyalahgunaan data dalam mengembangkan inovasi teknologi. Pelaku Usaha dan PSE dapat memberikan akses kepada pengguna yang berhak untuk mengetahui penyelenggaraan data dalam pengembangan teknologi berbasis Kecerdasan Artifisial.

6. Kredibilitas dan Akuntabilitas

Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial perlu mengutamakan kemampuan dalam pengambilan Keputusan dari informasi atau inovasi yang dihasilkan. Informasi yang dihasilkan melalui Kecerdasan Artifisial harus dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan ketika disebarakan kepada publik.

7. Pelindungan Data Pribadi

Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial harus memastikan pelindungan data pribadi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

8. Pembangunan dan Lingkungan Berkelanjutan

Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial mempertimbangkan dengan cermat dampak yang ditimbulkan terhadap manusia, lingkungan, dan makhluk hidup lainnya, untuk mencapai keberlanjutan dan kesejahteraan sosial.

9. Kekayaan Intelektual Penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial tunduk pada prinsip pelindungan Hak Kekayaan Intelektual sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Merujuk surat edaran menteri tersebut maka, etika yang dapat diterapkan dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Kemanusiaan

Etika yang dapat diterapkan pertama adalah kemanusiaan, dimana etika ini menjelaskan bahwa penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial perlu memperhatikan nilai kemanusiaan, animasi berbasis AI harus memperhatikan nilai-nilai budaya dan norma yang berlaku di masyarakat. Setiap karya animasi yang dihasilkan, termasuk yang melibatkan teknologi AI, perlu diselaraskan dengan konteks sosial dan budaya masyarakat agar tidak menimbulkan benturan nilai maupun pelanggaran terhadap prinsip kesusilaan yang dijunjung tinggi. Hal ini menuntut adanya sensitivitas kreator terhadap norma sosial, etika, serta kerangka hukum yang berlaku. Dengan demikian, etika produksi karya animasi berbasis AI tidak hanya sebatas menghindari pelanggaran norma, tetapi juga menuntut adanya orientasi positif dalam mendidik, melindungi, dan membentuk generasi penerus bangsa.

2. Pembangunan dan Lingkungan Berkelanjutan

Etika kedua yang dapat diterapkan adalah pembangunan dan lingkungan Berkelanjutan, yang dimana menjelaskan bahwa penyelenggaraan Kecerdasan Artifisial mempertimbangkan dengan cermat dampak yang ditimbulkan

terhadap manusia, lingkungan, dan makhluk hidup lainnya, untuk mencapai keberlanjutan dan kesejahteraan sosial. Oleh karena itu, karya animasi hasil AI seharusnya diarahkan untuk memberikan dampak positif berupa penguatan nilai-nilai etis, penanaman norma sosial, serta pembentukan karakter yang konstruktif selama masa pertumbuhan mereka.

Penggunaan AI dalam pembuatan karya animasi tidak dapat dilepaskan dari norma sosial yang berlaku di masyarakat, karena setiap karya yang dihasilkan berpotensi memengaruhi nilai, perilaku, dan konstruksi budaya publik. Norma sosial dalam hal ini berfungsi sebagai landasan etis yang memastikan agar animasi selaras dengan prinsip kesucilaan, kesopanan, serta adat istiadat yang dijunjung tinggi.

Norma yang menjadi rujukan penting dalam pengembangan karya animasi hasil AI adalah norma kesucilaan, yaitu norma yang mengatur perilaku manusia berdasarkan nilai moral yang berkembang dalam masyarakat. Dalam konteks karya animasi AI, norma ini menuntut agar karya animasi yang dihasilkan tidak memuat unsur pornografi, kekerasan ekstrem, atau unsur yang merendahkan martabat manusia, karena pengabaian norma ini berpotensi merusak moralitas publik, terutama anak-anak sebagai audiens utama.

Kriteria ideal pemanfaatan AI dalam karya animasi berpijak pada etika kemanusiaan, pembangunan dan lingkungan keberlanjutan, serta norma sosial. Etika kemanusiaan menegaskan bahwa karya animasi hasil AI harus memperhatikan nilai budaya, norma kesucilaan, dan konteks sosial masyarakat, serta menghindari unsur diskriminatif, ujaran kebencian, pornografi, dan kekerasan yang dapat merugikan audiens, khususnya anak-anak. Sebaliknya, animasi perlu diarahkan menjadi sarana edukasi yang menanamkan nilai moral dan mendukung pembentukan karakter generasi muda.

Etika kemanusiaan serta pembangunan dan lingkungan berkelanjutan menuntut agar penggunaan AI dalam karya animasi tidak hanya mengutamakan aspek teknologi, tetapi juga mempertimbangkan dampak sosial terhadap manusia dan kelompok rentan. Karya animasi hasil AI idealnya memberikan kontribusi positif bagi perkembangan kognitif, afektif, dan moral anak, sekaligus menjaga keseimbangan dengan nilai keberlanjutan sosial, serta terbebas dari isi yang merendahkan martabat manusia dan tidak pantas dikonsumsi oleh anak.

Dengan demikian, kriteria ideal pemanfaatan AI dalam karya animasi mencakup:

1. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, termasuk sensitivitas budaya dan penghormatan terhadap norma kesucilaan.
2. Berorientasi pada pembangunan dan lingkungan berkelanjutan, dengan memperhitungkan dampak sosial serta kontribusi positif bagi kesejahteraan masyarakat khususnya anak-anak.
3. Mengacu pada norma kesucilaan, untuk menghindari karya animasi yang berpotensi merusak perkembangan anak.
4. Mengutamakan perlindungan anak dan kelompok rentan, dengan menghadirkan karya animasi edukatif, etis, dan konstruktif.

Karya animasi yang dihasilkan dengan AI tidak hanya sekedar produk hiburan, melainkan juga sebagai instrumen komunikasi yang memiliki kemampuan

membentuk persepsi, sikap, dan karakter sosial *audiens*, khususnya anak-anak sebagai sasaran utama karya animasi. Oleh sebab itu, penerapan AI dalam industri animasi harus selalu mempertimbangkan etika, sensitivitas norma sosial terutama norma kesusilaan, sehingga tidak menghasilkan karya yang menimbulkan pelanggaran norma tersebut dan menyebabkan keresahan di tengah masyarakat terutama berdampak negatif terhadap anak-anak.

Pemanfaatan AI dalam produksi karya animasi tidak dapat dilepaskan dari tuntutan etika dan norma sosial yang hidup dalam masyarakat. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 telah menempatkan dua etika yang dapat digunakan dalam membuat suatu karya animasi yakni etika kemanusiaan, dan pembangunan berkelanjutan. Etika tersebut mengharuskan agar konten yang dihasilkan tidak bertentangan dengan norma kesusilaan, tidak mengandung unsur diskriminatif, kekerasan, maupun pornografi, serta tidak merendahkan martabat manusia serta memiliki dampak yang baik untuk masyarakat dari karya animasi yang dibuat. Mengingat animasi merupakan media yang berpengaruh kuat terhadap pembentukan persepsi dan karakter, khususnya pada anak, maka karya animasi berbasis AI wajib diarahkan sebagai sarana edukatif dan konstruktif. Dengan demikian, etika kemanusiaan dan norma kesusilaan merupakan parameter utama dalam menilai kelayakan sosial karya animasi berbasis AI.

Urgensi Pengaturan Hukum Khusus Karya Animasi Dalam Era Artificial Intelligence

Perkembangan teknologi di era modern memberikan pengaruh signifikan terhadap dinamika kehidupan manusia, terutama dalam mempercepat dan mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari. Laju inovasi teknologi yang semakin pesat telah menghadirkan berbagai kemudahan, khususnya dalam aspek komunikasi dan interaksi sosial, sehingga hubungan sosial menjadi lebih dinamis dan terintegrasi (Rama et al., 2023). Selain itu, kemajuan teknologi juga membawa transformasi signifikan terhadap sistem kerja manusia melalui otomatisasi dan digitalisasi, di mana AI menjadi instrumen penting dalam mendukung efisiensi kerja serta pengambilan keputusan (Disemadi, 2021; Ghazmi, 2021).

AI pada masa kini telah banyak dimanfaatkan dalam pembuatan karya animasi, baik sebagai alat bantu kreatif maupun teknologi utama yang mendukung otomatisasi produksi. Pemanfaatan ini memungkinkan terciptanya karya visual yang lebih cepat, efisien, dan realistis, serta mendorong perluasan kreativitas dan inovasi dalam industri animasi dan film (Maharani, 2023; Syaftahan, 2024). Namun, dalam praktiknya AI sering kali tidak digunakan sesuai tujuan idealnya, sebagaimana terlihat pada fenomena karya animasi anomali yang melanggar norma kesusilaan dan memuat informasi menyesatkan bagi anak-anak, serta beredar luas melalui media sosial seperti TikTok.

Keberadaan karya animasi anomali tersebut bertentangan dengan prinsip perlindungan anak sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 10, yang menegaskan bahwa setiap anak

berhak menerima dan mencari informasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya serta nilai kesusilaan dan kepatutan. Karya animasi memiliki peran strategis sebagai media komunikasi visual yang mudah diterima anak-anak dan berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif dan informatif dalam pembentukan nilai moral, sosial, dan budaya (Laiya et al., 2023).

Apabila penyalahgunaan karya animasi berbasis AI dibiarkan tanpa pengawasan dan regulasi yang memadai, maka implikasinya berpotensi merugikan perkembangan kognitif, afektif, dan moral anak. Anak memiliki kecenderungan tinggi untuk melakukan imitasi terhadap nilai dan perilaku yang diperoleh melalui media visual, sehingga paparan animasi bermuatan negatif berisiko menimbulkan internalisasi nilai yang menyimpang dan berdampak negatif bagi perkembangan psikologisnya.

Hingga saat ini, belum terdapat regulasi yang secara khusus mengatur karya animasi yang dihasilkan melalui teknologi AI. Regulasi yang ada, seperti Undang-Undang ITE, UU Perfilman, dan peraturan turunannya, masih bersifat umum dan belum mengatur secara eksplisit produksi maupun distribusi karya animasi berbasis AI yang bermuatan negatif. Kekosongan pengaturan ini menimbulkan kerentanan serius dan membuka ruang terjadinya penyalahgunaan teknologi secara berulang dan meluas, sehingga diperlukan regulasi khusus yang mengatur aspek etika, norma sosial, produksi, distribusi, pengawasan, serta sanksi.

Urgensi pembentukan regulasi AI juga disampaikan oleh para pakar dan pembuat kebijakan. Dave Laksono menegaskan bahwa pembentukan regulasi khusus Artificial Intelligence merupakan kebutuhan strategis karena instrumen hukum yang ada belum memadai (Rahmawati, 2025). Eko Prastowo menekankan adanya kekosongan regulasi AI yang menuntut pembentukan undang-undang dan pedoman teknis untuk menjamin kepastian hukum dan etika (Dewangga, 2025). Pandangan serupa disampaikan oleh Adde Rosi Khoerunnisa yang menilai bahwa kompleksitas AI memerlukan undang-undang khusus, terutama untuk melindungi generasi muda sebagai pengguna digital utama.

Selain itu, pakar psikologi menjelaskan bahwa animasi anomali dapat mengganggu perkembangan kognitif anak dan menghambat kemampuan memahami realitas secara konkret. Kondisi ini semakin menegaskan perlunya regulasi komprehensif terhadap animasi berbasis AI. Saat ini, Kementerian Komunikasi dan Digital tengah merumuskan strategi nasional dan kerangka etika AI yang akan diundangkan dalam bentuk Peraturan Presiden sebagai upaya memperkuat regulasi nasional (Anastasia & Laoli, 2026).

Dengan demikian, perkembangan pemanfaatan AI dalam karya animasi telah melahirkan dinamika baru yang belum sepenuhnya diantisipasi oleh kerangka hukum yang berlaku. Kekosongan pengaturan ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan pembentukan regulasi khusus untuk menjamin kepastian hukum, perlindungan anak, serta keselarasan antara kemajuan teknologi, norma kesusilaan, dan prinsip etika.

Konsep Ideal Pengaturan Karya Animasi dalam Era Artificial Intelligence

Untuk menangani permasalahan hukum yang terus berlangsung, diperlukan kehadiran hukum ideal sebagai pengganti tatanan hukum lama, menuju sistem hukum nasional yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Hukum ideal ini dipahami sebagai sistem yang tidak diskriminatif, berakar pada kepribadian nasional melalui nilai-nilai agama dan adat, serta berlandaskan cita hukum dalam Pembukaan UUD 1945, yaitu sistem hukum nasional yang mampu memberikan perlindungan, menciptakan rasa aman, dan menjamin kesejahteraan bangsa. Konsepsi hukum ideal ini menjadi landasan pemikiran dalam upaya menyelesaikan problematika hukum nasional melalui langkah-langkah reformasi dan perbaikan.

Konsep ideal pengaturan karya animasi dalam era AI harus berlandaskan pada konstitusi. UUD 1945 Pasal 28C Ayat (1) menegaskan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pendidikan serta memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi demi meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan umat manusia. Ketentuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi AI dalam karya animasi merupakan bagian dari pemenuhan hak warga negara untuk mengembangkan diri dan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan, namun harus diarahkan untuk meningkatkan kualitas hidup dan mencegah kerugian sosial, pelanggaran moral dan norma, serta ketidakadilan.

Prinsip tersebut sejalan dengan amanat Pembukaan UUD 1945 yang menegaskan tujuan negara untuk "mencerdaskan kehidupan bangsa," sehingga pemerintah berkewajiban memastikan bahwa teknologi, termasuk penggunaan AI dalam animasi, digunakan sebagai sarana pendidikan, pengembangan kreativitas, serta pencerdasan masyarakat khususnya anak-anak. Dengan demikian, regulasi karya animasi berbasis AI berperan sebagai wujud tanggung jawab negara dalam melindungi seluruh rakyat, menjamin keadilan sosial, dan merealisasikan cita-cita nasional.

Pengaturan karya animasi dengan bantuan AI harus senantiasa dikaitkan dengan Pancasila sebagai nilai fundamental bangsa. Sila kedua mengamanatkan bahwa animasi tidak boleh merendahkan martabat manusia atau bersifat diskriminatif, sila ketiga menuntut agar karya animasi memperkuat persatuan, sila keempat menegaskan bahwa arah pengaturan harus mencerminkan kehendak rakyat, dan sila kelima menjadi landasan agar karya animasi hasil AI memberikan manfaat yang merata tanpa menimbulkan kesenjangan atau eksploitasi.

Secara garis besar, konsep ideal pengaturan karya animasi berbasis AI mencakup empat dimensi utama, yaitu perlindungan hukum, etika dan norma sosial, pengawasan dan penegakan hukum, serta pemberian sanksi terhadap pelanggaran. Menurut M.H. Tirtaamidjaja, pengaturan merupakan seperangkat aturan yang wajib ditaati untuk menjaga ketertiban dan keadilan, sedangkan Lydia Harlina Martono menegaskan bahwa peraturan diperlukan agar manusia tidak bertindak sewenang-wenang. Teori ini relevan sebagai dasar pentingnya pengaturan terhadap karya animasi hasil AI yang berpotensi berdampak negatif bagi masyarakat, khususnya anak-anak.

Menurut Philipus M. Hadjon, perlindungan hukum adalah upaya melindungi harkat dan martabat manusia melalui kaidah hukum yang bersifat preventif dan represif. Dalam konteks karya animasi berbasis AI yang bermuatan negatif bagi anak, perlindungan hukum preventif diwujudkan melalui pembentukan regulasi dan pengawasan, sedangkan perlindungan represif dilakukan melalui penindakan dan penyelesaian sengketa atas pelanggaran norma kesusilaan dan prinsip perlindungan anak.

Oleh karena itu, pengaturan khusus mengenai karya animasi berbasis AI menjadi kebutuhan yuridis untuk menjamin kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan, sekaligus menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan perlindungan masyarakat, terutama anak-anak.

Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Karya Animasi untuk Pendidikan

Dalam bidang pendidikan, teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pelaksanaan pembelajaran, di mana integrasi sistem berbasis internet dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Masa depan pendidikan kini sangat bergantung pada perkembangan teknologi dan kemampuan komputasi mesin cerdas, sehingga kemajuan AI menghadirkan peluang sekaligus tantangan baru dalam aspek manajemen, proses, dan administrasi pendidikan. Pembelajaran modern menekankan pada pendalaman pemahaman materi yang lebih cepat, mendalam, serta berfokus pada literasi dan pemahaman terhadap sistem dunia yang kompleks (Kartina, 2025).

AI dapat dimanfaatkan untuk mempersonalisasi proses pembelajaran, karena sistem AI mampu menyesuaikan materi dengan orientasi cara belajar, kemampuan, gaya belajar, serta pengalaman setiap siswa. Salah satunya adalah melalui karya animasi yang isinya memuat pembelajaran untuk anak-anak dan dapat dirancang secara lebih menarik dan fleksibel sesuai kebutuhan, sehingga mendorong pendekatan pembelajaran yang tidak hanya melalui buku, tetapi dialihkan dengan menggunakan karya animasi sebagai media pembelajaran yang memuat nilai-nilai pendidikan serta norma yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Oktavian et al., 2023).

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pasal 3 UU Pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Ketentuan normatif ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan semata, melainkan juga pada pembentukan karakter dan tanggung jawab sosial peserta didik. Dalam kerangka ini, pemanfaatan karya animasi hasil AI yang positif dapat dipandang sebagai salah satu sarana strategis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam aspek pengembangan kemampuan, kreativitas, serta kemandirian siswa (Setawi et al., 2024).

Karya animasi berbasis AI dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga terlatih berpikir kritis dan berinovasi melalui konten edukatif yang mendukung pengembangan karakter anak. Dengan demikian, Pasal 1 angka 1 dan Pasal 3 UU Pendidikan dapat dijadikan landasan yuridis bahwa integrasi teknologi AI harus diarahkan untuk mendukung tercapainya cita-cita pendidikan nasional, khususnya terkait pemanfaatan teknologi AI di Indonesia.

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 10 menjelaskan bahwa setiap anak berhak menerima, mencari, dan memberikan informasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya demi pengembangan dirinya sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan dan kepatutan. Ketentuan ini harus diperhatikan dalam penggunaan AI terhadap karya animasi, di mana karya animasi tidak diperbolehkan memuat informasi yang tidak sesuai dengan tingkat kecerdasan anak serta bertentangan dengan nilai kesusilaan dan kepatutan, karena pada dasarnya anak-anak dilindungi dari informasi yang tidak sepatutnya mereka terima.

Pemanfaatan AI dalam karya animasi untuk pendidikan memiliki dasar yuridis yang kuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Karya animasi berbasis AI yang bermuatan edukatif dapat diposisikan sebagai instrumen strategis untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, namun pemanfaatannya wajib diarahkan pada konten yang sesuai dengan tingkat kecerdasan anak serta selaras dengan nilai kesusilaan dan kepatutan. Oleh karena itu, integrasi AI dalam karya animasi pendidikan harus ditempatkan dalam kerangka perlindungan anak dan fungsi pendidikan, sehingga teknologi berperan sebagai media pembentuk watak dan peradaban bangsa yang bertanggung jawab secara hukum dan etis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Karya animasi dalam sistem hukum Indonesia pada prinsipnya diperlakukan sebagai objek perlindungan hukum yang tunduk pada rezim hak cipta, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang mengklasifikasikan animasi sebagai bagian dari karya sinematografi. Namun, Indonesia hingga saat ini belum mengatur secara eksplisit kedudukan hukum karya animasi yang dihasilkan dengan teknologi Artificial Intelligence. Ketentuan dalam UU Perfilman UU Hak Cipta, UU ITE, PP, Permen termasuk Surat Edaran Menteri, masih bersifat umum dan belum mampu mengakomodasi perkembangan teknologi AI dalam proses penciptaan karya animasi. Kekosongan pengaturan tersebut menimbulkan ketidakpastian hukum dalam menentukan siapa yang bertanggung jawab atas produksi dan distribusi karya animasi berbasis AI, kemudian ranah siapa yang harus memberika sanksi. Secara faktual tercermin dari maraknya peredaran animasi anomali hasil AI di platform digital yang melanggar norma kesusilaan dan berpotensi mengganggu perkembangan moral, kognitif, dan sosial anak.

2. Konsep pengaturan hukum atas karya animasi di era *Artificial Intelligence* perlu diarahkan pada pembentukan undang-undang khusus yang mengatur penggunaan AI dan menempatkan karya animasi hasil AI sebagai objek hukum, guna menjamin kepastian hukum dan perlindungan masyarakat, khususnya anak-anak. Hingga kini belum terdapat pembatasan penggunaan AI, sehingga kerap disalahgunakan untuk menghasilkan animasi yang melanggar norma kesusilaan. Oleh karena itu, regulasi tersebut harus mencakup aspek produksi, distribusi, klasifikasi, perlindungan anak, dan sanksi, agar pemanfaatan AI dalam animasi tidak hanya mencegah muatan negatif, tetapi juga diarahkan pada fungsi edukatif, kreatif, dan inovatif yang selaras dengan Pancasila, UUD 1945, dan tujuan pendidikan nasional.

Saran

Diharapkan para kreator agar dapat memanfaatkan teknologi AI secara bertanggung jawab, dengan menghasilkan karya khususnya animasi yang bersifat edukatif, kreatif, dan sesuai norma kesusilaan, agar dapat memiliki kontribusi positif terhadap pendidikan, perkembangan karakter masyarakat terutama anak-anak sebagai target utama penonton karya animasi serta Pemerintah yang dapat bergerak cepat untuk bertindak dalam melindungi anak-anak dari karya animasi yang disebarluaskan dan dapat mengganggu perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. R., Suryanto., & Kadarsih. (2023). Membuat film animasi edukasi mencintai makhluk hidup. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 6(2), 21-33.
- Bey, V. (2023). Fenomena *artificial intelligence* dan bahaya dehumanisasi (Analisis kritis terhadap pandangan Herbert Marcuse). *Jurnal Akademika*, 23(1), 54-63.
- Disemadi, H. S. (2021). Urgensi regulasi khusus dan pemanfaatan *artificial intelligence* dalam mewujudkan perlindungan data pribadi di Indonesia. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 5(2), 177-199.
- Fauziah, A. N., Maharani, N., Ngasmarani, C. L., & Dewi, E. R. (2023). Dampak menonton serial kartun kesukaan terhadap perilaku anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 72-80.
- Fitri, A. N., & Nailul, S. (2021). Pengaruh menonton animasi bagi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 144-149.
- Harahap, M. S. (2020). Konsepsi hukum yang ideal bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 10(1), 81-86.
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan singkat perkembangan animasi Indonesia dalam konteks animasi dunia. *Jurnal Humaniora*, 6(2), 240-248.
- Laiya, S. W., Utoyo, S., Juniarti, Y., & Lanter, N. (2023). Pengembangan video animasi dalam mengenalkan literasi awal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7623-7637.
- Muhdar, M. (2019). *Penelitian doctrinal dan non-doktrinal: Pendekatan aplikatif dalam penelitian hukum*. Mulawarman University Press.

- Nugroho, S. S., & Haryani, A. T. (2020). *Metodologi riset hukum*. Lakeisha.
- Pramesti, N. N. D., & Westra, I. K. (2021). Perlindungan karakter anime berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. *Jurnal Magister Hukum Udayana*, 10(1), 79-90.
- Raintung, O. C., Mamahit, C., & Tinangon, E. N. (2024). Kewenangan Komisi Penyiaran Indonesia terhadap pengawasan media digital ditinjau dari Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. *Lex Crimen*, 12(4), 1-13.
- Rama, B. G. A., Prasada, D. K., & Mahadewi, K. J. (2023). Urgensi pengaturan *artificial intelligence* dalam bidang hukum hak cipta di Indonesia. *Jurnal Rechtsens*, 12(2), 209-224.
- Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). Penerapan animasi dan sinematografi dalam film animasi *stop motion* "Jenderal Soedirman". *Jurnal Multitechnics*, 2(2), 42-49.
- Shabrina, F. G. (2021). Urgensi pengaturan *artificial intelligence* pada sektor bisnis daring di Indonesia. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 2(8), 782-803.
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep *art* dalam desain animasi. *Jurnal DeKaVe*, 10(1), 1-19.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Perlindungan Anak.
- Wantu, F. M. (2015). *Pengantar ilmu hukum*. Gorontalo University Press.
- Wijanarko, A. (2020). Implementasi prinsip animasi *straight ahead action* pada karakter hewan berbasis animasi 2D. *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 73-84.