



PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS *PROMPT ENGINEERING* SEBAGAI KARYA INTELEKTUAL DALAM EKOSISTEM KECERDASAN BUATAN DI INDONESIA

Tata Nur Hainun^a, Dinda Dinanti^b

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta

e-mail: 2310611264@mahasiswa.upnvj.ac.id

Kata Kunci: Abstrak

Rekayasa *Prompt*; Hak Cipta; Hak Kekayaan Intelektual; Kecerdasan Buatan; Perlindungan Hukum;

Perkembangan Kecerdasan Buatan/*Artificial Intelligent* (AI) telah memunculkan bentuk baru aktivitas intelektual yang dikenal sebagai *Prompt Engineering*, yaitu proses penyusunan instruksi untuk menghasilkan keluaran spesifik dari sistem AI. Meskipun memiliki nilai ekonomi dan bergantung pada kreativitas manusia, status hukum *Prompt Engineering* tidak diatur secara eksplisit dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis status *Prompt Engineering* dari perspektif hak cipta serta merumuskan kerangka hukum yang ideal untuk perlindungannya di Indonesia. Dengan menggunakan metode penelitian hukum normatif, penelitian ini menerapkan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan perbandingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Prompt Engineering* merupakan produk aktivitas intelektual manusia yang memenuhi kriteria kreativitas dan orisinalitas. Namun, hukum Indonesia saat ini tidak memberikan pengakuan maupun perlindungan yang jelas bagi *Prompt Engineering*, sehingga menimbulkan kekosongan norma dan ketidakpastian hukum. Oleh karena itu, diperlukan reformasi regulasi untuk mengakui *Prompt Engineering* sebagai bentuk ekspresi intelektual yang layak mendapatkan perlindungan hukum, baik melalui rezim hak cipta maupun mekanisme perlindungan hukum lainnya. Regulasi semacam itu sangat penting untuk menjamin kepastian hukum dan mendorong inovasi berbasis AI di Indonesia.

Keywords: Abstract

Prompt Engineering; Copyright; Intellectual Property Rights; Artificial Intelligence; Legal Protection;

The advancement of Artificial Intelligence (AI) has given rise to a new form of intellectual activity known as "prompt engineering"—the process of crafting instructions to generate specific outputs from AI systems. Despite its economic value and reliance on human creativity, the legal status of prompt engineering is not explicitly addressed in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. This study aims to analyze the status of prompt engineering from a copyright perspective and to formulate an ideal legal

How to cite

Hainun, T. N., Dinanti, D., Perlindungan Hak Cipta atas *Prompt Engineering* sebagai Karya Intelektual dalam Ekosistem Kecerdasan Buatan di Indonesia, Volume 2 Nomor 3 Desember 2025

Published by

Zhata Institut

framework for its protection in Indonesia. Employing a normative legal research method, the study utilizes statutory, conceptual, and comparative approaches. The findings indicate that prompt engineering constitutes a product of human intellectual activity that meets the criteria of creativity and originality. However, current Indonesian law offers neither clear recognition nor protection for prompt engineering, resulting in a normative gap and legal uncertainty. Consequently, regulatory reform is required to recognize prompt engineering as a form of intellectual expression deserving of legal protection—whether through the copyright regime or other legal protection mechanisms. Such regulation is crucial for ensuring legal certainty and fostering AI-driven innovation in Indonesia.

Submit : 25-06-2026

Review : 18-07-2026

Diterima : 24-07-2026



A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) khususnya perangkat AI generatif seperti Chat GPT, Gemini, Claude, Midjourney, dan DALL-E telah mengubah cara manusia menciptakan karya intelektual. Dalam sistem AI generatif, kualitas keluaran sangat dipengaruhi oleh instruksi atau perintah yang diberikan oleh pengguna, yang dikenal sebagai *prompt*. Seiring berkembangnya teknologi ini, muncul praktik *Prompt Engineering*; praktik ini melibatkan perancangan, perumusan, dan optimalisasi *prompt* secara sistematis untuk menghasilkan keluaran yang selaras dengan tujuan tertentu. *Prompt* tidak lagi dipandang sekadar sebagai instruksi sederhana; *prompt* telah berkembang menjadi aset ekonomi yang diperdagangkan di berbagai platform digital dan dimanfaatkan secara profesional di berbagai sektor, mulai dari industri kreatif, pendidikan, dan pemasaran hingga pengembangan perangkat lunak.

Idealnya, setiap produk aktivitas intelektual manusia yang menunjukkan kreativitas dan orisinalitas serta memiliki nilai ekonomi sepatutnya mendapatkan perlindungan hukum yang memadai di bawah rezim Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Dalam konteks hak cipta, perlindungan diberikan kepada karya yang lahir dari kemampuan intelektual manusia dan diwujudkan dalam bentuk nyata yang dapat dilihat, dibaca, atau dimanfaatkan oleh orang lain. Oleh karena itu, jika sebuah *prompt* disusun melalui proses berpikir yang kompleks, memerlukan keahlian khusus, dan menghasilkan nilai ekonomi bagi penciptanya, terdapat argumen teoritis yang menyatakan bahwa *prompt* tersebut layak dipertimbangkan sebagai objek perlindungan hukum. Namun, kenyataannya saat ini, sistem hukum Indonesia belum memiliki peraturan yang jelas mengenai status hukum *Prompt Engineering*. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta hanya memberikan perlindungan bagi ciptaan yang secara eksplisit dikategorikan sebagai karya

di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, tanpa mengklasifikasikan *prompt* sebagai bentuk karya intelektual tersendiri.

Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum mengenai status *prompt* khususnya, apakah *prompt* memenuhi syarat untuk dilindungi sebagai karya hak cipta atau rahasia dagang, atau justru tidak mendapatkan perlindungan sama sekali. Di sisi lain, komersialisasi *prompt* telah berkembang baik secara global maupun di Indonesia melalui platform digital seperti *Prompt Base* dan pasar daring yang berfokus pada AI, yang memungkinkan pengguna untuk menjual *prompt* kepada pihak lain dengan harga tertentu. Persoalan ini menjadi semakin kompleks ketika *prompt* yang telah dirancang dan dijual secara eksklusif dapat dengan mudah disalin, didistribusikan ulang, atau digunakan oleh pihak ketiga tanpa izin penciptanya. Hingga saat ini, belum ada mekanisme hukum yang jelas untuk menentukan apakah tindakan tersebut merupakan pelanggaran hak cipta atau sekadar penggunaan gagasan yang tidak dapat dimonopoli secara hukum. Situasi ini mengungkap adanya kekosongan hukum yang berpotensi merugikan pelaku industri kreatif berbasis AI dan menghambat pertumbuhan ekonomi digital nasional.

Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada kepemilikan hak cipta atas karya yang dihasilkan AI, penggunaan data berhak cipta untuk pelatihan *AI text and data mining*, serta status AI sebagai subjek atau objek hukum. Penelitian mengenai *prompt* sebagai objek perlindungan hak cipta masih sangat terbatas, khususnya dalam konteks hukum positif Indonesia. Sebagian besar studi hanya membahas peran *prompt* sebagai alat untuk menghasilkan karya AI, tanpa mengkaji secara mendalam apakah *prompt* itu sendiri memiliki karakteristik yang memenuhi kriteria perlindungan hak cipta. Akibatnya, terdapat kesenjangan penelitian: kurangnya studi yang secara khusus menganalisis status *Prompt Engineering* sebagai kreasi intelektual yang berpotensi memenuhi syarat perlindungan hak cipta dalam sistem hukum Indonesia.

Urgensi penelitian ini semakin meningkat seiring dengan pesatnya pertumbuhan industri AI dan munculnya profesi *Prompt Engineer*, di mana individu memperoleh penghasilan melalui pembuatan *prompt*. Tanpa kepastian hukum mengenai *prompt*, potensi sengketa terkait kepemilikan, penggunaan, dan pemanfaatan ekonominya kemungkinan besar akan meningkat. Selain itu, ketidakjelasan regulasi dapat mengurangi insentif bagi individu untuk berinovasi di bidang AI. Oleh karena itu, diperlukan kajian hukum yang komprehensif untuk menilai apakah *prompt* dapat diklasifikasikan sebagai objek hak cipta berdasarkan prinsip-prinsip kekayaan intelektual yang berlaku di Indonesia. Penelitian ini mengusulkan kerangka hukum yang secara eksplisit mengakui dan mengatur status *Prompt Engineering* dalam sistem kekayaan intelektual Indonesia baik melalui revisi Undang-Undang Hak Cipta maupun penerbitan peraturan pelaksana yang adaptif terhadap kemajuan teknologi AI. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi dalam menciptakan kepastian hukum sekaligus mendorong inovasi dalam ekosistem kecerdasan buatan di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yang berfokus pada analisis norma, prinsip, doktrin, dan peraturan perundang-undangan terkait perlindungan hak cipta atas *Prompt Engineering* yang dipandang sebagai suatu ciptaan intelektual dalam ekosistem Kecerdasan Buatan (AI). Melalui pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, dan pendekatan perbandingan. Pendekatan perundang-undangan mencakup kajian terhadap berbagai peraturan terkait Hak Kekayaan Intelektual dan teknologi informasi, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang. Pendekatan konseptual digunakan untuk mengkaji konsep-konsep hukum yang relevan, seperti hak cipta, orisinalitas, kreativitas, ciptaan intelektual, *Prompt Engineering*, dan Kecerdasan Buatan.

Materi hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas sumber hukum primer, sekunder, dan tersier. Materi hukum primer mencakup peraturan perundang-undangan terkait hak cipta dan teknologi informasi, serta kebijakan internasional mengenai Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dan Hak Kekayaan Intelektual. Materi hukum sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel akademis, hasil penelitian terdahulu, dan publikasi organisasi internasional seperti World Intellectual Property Organization (WIPO) (World Intellectual Property Organization, 2024). Materi hukum tersier meliputi kamus hukum, ensiklopedi hukum, dan sumber referensi lainnya yang memfasilitasi pemahaman terhadap istilah serta konsep yang digunakan dalam studi ini. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, yang mencakup inventarisasi, identifikasi, dan pemeriksaan berbagai sumber hukum yang relevan dengan topik penelitian.

Selanjutnya, materi hukum yang telah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif menggunakan metode analisis deskriptif-preskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk memaparkan kondisi hukum yang berlaku terkait perlindungan hak cipta dan perkembangan *Prompt Engineering* dalam ekosistem AI, sedangkan analisis preskriptif digunakan untuk merumuskan kerangka perlindungan hukum yang ideal guna mengatasi kesenjangan normatif yang ada dalam sistem hukum Indonesia. Melalui metode ini, penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis terhadap pengembangan hukum Kekayaan Intelektual, khususnya terkait pengakuan dan perlindungan *Prompt Engineering* sebagai bentuk baru karya intelektual di era kemajuan Kecerdasan Buatan.

C. Pembahasan

1. Kedudukan *Prompt Engineering* sebagai Karya Intelektual dalam Perspektif Hukum Hak Cipta Indonesia

Perkembangan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) Generatif telah memunculkan bentuk aktivitas intelektual baru yang dikenal sebagai rekayasa *prompt* atau *prompt engineering*. Aktivitas ini merujuk pada proses penyusunan instruksi atau perintah secara sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan keluaran spesifik dari sistem AI seperti Chat GPT, Gemini, Midjourney, atau DALL-E. Dalam praktiknya, pembuatan *prompt* tidak selalu berupa kalimat sederhana; proses ini dapat melibatkan rangkaian instruksi kompleks yang memadukan kreativitas, strategi linguistik, parameter teknis, serta kombinasi konsep-konsep tertentu guna mencapai hasil yang spesifik dan bernilai ekonomis. Dalam rezim Hak Kekayaan Intelektual khususnya hukum hak cipta perlindungan hukum diberikan terhadap hasil ekspresi intelektual manusia yang diwujudkan dalam bentuk nyata. Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, dengan tetap memperhatikan batasan yang ditetapkan oleh peraturan perundang-undangan.

Selanjutnya, Pasal 1 angka 3 menegaskan bahwa ciptaan merupakan setiap hasil karya kreatif di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas dasar inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian, serta diwujudkan dalam bentuk nyata. Berdasarkan ketentuan tersebut, terdapat 2 (dua) elemen krusial yang menjadi prasyarat bagi perlindungan hak cipta yakni adanya kontribusi intelektual manusia dan perwujudan ciptaan dalam bentuk nyata. Secara konseptual, rekayasa *prompt* memenuhi elemen pertama karena *prompt* disusun melalui proses yang melibatkan pemikiran, kreativitas, pengalaman, dan kemampuan teknis manusia untuk mengarahkan sistem AI dalam menghasilkan keluaran tertentu. Memang, kualitas keluaran yang dihasilkan oleh AI seringkali sangat bergantung pada kualitas *prompt* yang diberikan oleh pengguna. Situasi ini menunjukkan bahwa *prompt* bukan sekadar instruksi biasa, melainkan hasil dari aktivitas intelektual yang menuntut keterampilan dan keahlian khusus (Purba, 2015).

Namun, persoalan muncul ketika *prompt* ditinjau dalam konteks objek yang dapat dilindungi hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Meskipun pasal tersebut mencantumkan jenis-jenis karya yang berhak mendapatkan perlindungan hukum seperti buku, program komputer, tulisan, fotografi, seni rupa, dan berbagai bentuk karya kreatif lainnya tidak terdapat ketentuan yang secara eksplisit menetapkan *Prompt Engineering* sebagai objek hak cipta. Akibatnya, status hukum *prompt* masih berada dalam area abu-abu, yang menimbulkan ketidakpastian hukum. Lebih lanjut, hukum hak cipta pada umumnya tidak melindungi sekadar ide, metode, sistem, atau konsep, melainkan bentuk ekspresi spesifik dari ide-ide tersebut (Munandar & Sitanggang, 2019). Dalam konteks ini, muncul perdebatan mengenai apakah sebuah *prompt* (perintah) merupakan

ekspresi yang diwujudkan dalam bentuk konkret atau hanya sekadar terdiri dari ide dan instruksi yang tidak memenuhi kriteria perlindungan hak cipta. Jika sebuah *prompt* hanyalah perintah singkat, Oleh karena itu, sulit untuk mengkategorikannya sebagai karya yang memiliki tingkat orisinalitas yang memadai.

Sebaliknya, jika sebuah *prompt* bersifat kompleks, unik, dan sangat kreatif sehingga menghasilkan nilai ekonomi, terdapat argumen hukum yang menyatakan bahwa hal tersebut dapat dipandang sebagai bentuk ekspresi intelektual yang layak mendapatkan perlindungan. Perspektif ini sejalan dengan perkembangan kajian hukum mengenai hak cipta di era kecerdasan buatan AI. Berbagai studi menunjukkan bahwa isu utama terkait karya yang dihasilkan AI tidak hanya terletak pada keluaran AI tersebut, tetapi juga pada sejauh mana kontribusi manusia dalam proses penciptaannya. Penelitian oleh Randy Artawijaya dan Dyah Permata Budi Asri menegaskan bahwa prinsip orisinalitas dalam hukum hak cipta Indonesia mensyaratkan adanya kreativitas dan ekspresi intelektual manusia sebagai landasan perlindungan suatu karya (Artawijaya & Asri, 2025). Akibatnya, semakin besar kontribusi manusia dalam proses penciptaan, semakin kuat pula argumen untuk memberikan perlindungan hukum terhadap hasil karya yang tercipta.

Di sisi lain, penelitian hukum di Indonesia menunjukkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta belum secara eksplisit mengatur karya yang dihasilkan melalui penggunaan kecerdasan buatan. Ketidakjelasan ini menimbulkan pertanyaan terkait kepemilikan, orisinalitas, dan perlindungan hukum bagi berbagai karya yang melibatkan AI dalam proses pembuatannya (Rama et al., 2023). Situasi serupa berlaku untuk *Prompt Engineering*, mengingat saat ini belum ada norma hukum yang secara tegas menentukan apakah sebuah *prompt* dapat dikategorikan sebagai karya yang dilindungi (Liantari & Sawitri, 2025). *Prompt Engineering* memiliki karakteristik substantif sebagai produk aktivitas intelektual manusia, karena hal tersebut bersumber dari kreativitas, keterampilan, dan kemampuan kognitif pengguna. Namun, menurut hukum positif Indonesia saat ini, *Prompt Engineering* belum dapat diklasifikasikan secara definitif sebagai objek perlindungan hak cipta, karena tidak terdapat ketentuan eksplisit mengenainya dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Akibatnya, status hukum *Prompt Engineering* masih berada dalam kondisi kekosongan hukum, sehingga diperlukan pembaharuan hukum untuk memberikan kepastian hukum bagi para pemangku kepentingan di sektor AI dan ekonomi digital Indonesia.

2. Formulasi Kerangka Hukum yang Ideal untuk *Prompt Engineering* dalam Ekosistem Kecerdasan Buatan di Indonesia

Perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) telah memunculkan berbagai bentuk karya intelektual dan aktivitas yang sebelumnya tidak dikenal dalam sistem hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Salah satu perkembangan tersebut adalah munculnya rekayasa

prompt/prompt engineering yaitu proses penyusunan instruksi secara sistematis untuk menghasilkan keluaran spesifik dari sistem AI generatif. Dalam praktiknya, rekayasa *prompt* telah berkembang melampaui sekadar perintah sederhana menjadi aktivitas profesional yang menuntut kreativitas, keterampilan linguistik, pemahaman teknis, dan pengalaman khusus untuk menghasilkan keluaran yang bernilai ekonomi. Namun, hukum Indonesia saat ini belum memiliki peraturan yang jelas mengenai status hukum atau bentuk perlindungan bagi rekayasa *prompt*. Kesenjangan regulasi ini menciptakan potensi ketidakpastian hukum bagi para pencipta dan pemangku kepentingan di industri digital.

Prompt yang disusun melalui upaya intelektual yang signifikan dapat dengan mudah disalin, dijual kembali, atau digunakan oleh pihak ketiga tanpa izin penciptanya. Padahal, tujuan utama sistem HKI adalah melindungi buah kreativitas manusia sekaligus mendorong inovasi baru (Purba, 2015). Oleh karena itu, perlu dirumuskan kerangka hukum yang mengakomodasi kemajuan teknologi AI tanpa mengabaikan prinsip-prinsip dasar hak cipta. Secara konseptual, rekayasa *prompt* dapat dilindungi dengan memperluas cakupan objek yang dapat dilindungi hak cipta. Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mencantumkan karya-karya yang memenuhi syarat untuk mendapatkan perlindungan hukum seperti karya tulis, program komputer, basis data, dan bentuk ciptaan lainnya. Meskipun daftar tersebut cukup luas, tidak ada ketentuan yang secara eksplisit mengakui *prompt* sebagai bentuk ekspresi intelektual yang baru.

Akibatnya, salah satu pendekatan yang mungkin dilakukan adalah memperkenalkan kategori baru dalam Pasal 40 yang mengakui rekayasa *prompt* sebagai karya digital yang layak mendapatkan perlindungan hukum, dengan syarat memenuhi kriteria orisinalitas dan diwujudkan dalam bentuk yang dapat diidentifikasi. Pengakuan rekayasa *prompt* sebagai objek hak cipta harus tetap selaras dengan prinsip dasar hukum hak cipta bahwa perlindungan diberikan terhadap ekspresi, bukan ide. Dengan demikian, perlindungan tidak diberikan pada konsep umum yang terkandung dalam sebuah *prompt*, melainkan pada pemilihan kata, struktur instruksi, kombinasi perintah, dan formulasi unik yang mencerminkan kreativitas penciptanya. Pendekatan ini sejalan dengan doktrin dikotomi ide-ekspresi, yang telah lama menjadi landasan bagi perlindungan hak cipta di berbagai negara. Selain rezim hak cipta, perlindungan terhadap *Prompt Engineering* juga dapat dicapai melalui pendekatan rahasia dagang, dengan syarat *prompt* tersebut memiliki nilai ekonomi dan dijaga kerahasiaannya oleh pemiliknya.

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang memberikan perlindungan bagi informasi yang tidak diketahui umum, memiliki nilai ekonomi, dan dijaga kerahasiaannya. Dalam praktiknya, banyak perusahaan teknologi dan pelaku industri digital memanfaatkan *prompt* eksklusif sebagai aset bisnis yang memberikan keunggulan kompetitif.

Oleh karena itu, perlindungan melalui rezim rahasia dagang menawarkan alternatif bagi *prompt* yang tidak memenuhi kriteria sebagai karya menurut hukum hak cipta namun memiliki nilai komersial yang signifikan. Perumusan regulasi yang ideal juga harus mempertimbangkan perkembangan hukum internasional terkait Kecerdasan Buatan/*Artificial Intelligence* (AI) dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). World Intellectual Property Organization (WIPO) menegaskan bahwa evolusi AI menuntut adaptasi sistem HKI untuk mengakomodasi bentuk-bentuk kreativitas baru yang muncul akibat transformasi digital (World Intellectual Property Organization, 2024).

Beberapa negara telah mulai mengembangkan kebijakan yang mengakui kontribusi manusia dalam proses penciptaan berbasis AI sebagai dasar penentuan perlindungan hukum. Pendekatan semacam itu dapat menjadi acuan bagi Indonesia dalam menyusun regulasi yang adaptif dan responsif terhadap kemajuan teknologi. Dalam konteks Hukum Indonesia, kerangka hukum yang ideal dapat dirumuskan melalui dua langkah. Pertama, merevisi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta untuk mencakup ketentuan mengenai karya yang dihasilkan AI khususnya mengakui *Prompt Engineering* sebagai bentuk ekspresi intelektual yang layak mendapatkan perlindungan hukum. Kedua, menyusun peraturan pelaksana atau pedoman khusus untuk mengatur kriteria orisinalitas, kepemilikan, dan penggunaan, serta mekanisme penyelesaian sengketa terkait *prompt*.

Regulasi-regulasi semacam itu sangat penting untuk menjamin kepastian hukum sekaligus mencegah penyalahgunaan atau monopoli atas ide-ide yang seharusnya tetap berada dalam ranah publik. Kerangka hukum yang ideal untuk *Prompt Engineering* di Indonesia mencakup pengakuan secara eksplisit terhadap *prompt* sebagai bentuk ekspresi intelektual yang layak mendapatkan perlindungan hukum, sepanjang memenuhi unsur-unsur orisinalitas dan kreativitas yang disyaratkan. Selain itu, harmonisasi antara rezim hak cipta dan rahasia dagang sangat penting untuk memberikan perlindungan komprehensif bagi berbagai bentuk *prompt* yang muncul dalam ekosistem Kecerdasan Buatan. Regulasi yang jelas akan menciptakan kepastian hukum bagi pencipta, pelaku industri digital, dan pengguna AI, sekaligus mendorong inovasi nasional dalam teknologi kecerdasan buatan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian penulis, dapat disimpulkan bahwa *Prompt engineering* merupakan produk aktivitas intelektual manusia yang lahir dari proses integrasi antara kreativitas, kemampuan kognitif, keterampilan linguistik, dan pemahaman teknis untuk mengarahkan sistem Kecerdasan Buatan (AI) agar menghasilkan keluaran tertentu. Secara substansial, *Prompt Engineering* memiliki karakteristik yang serupa dengan unsur-unsur suatu ciptaan sebagaimana

didefinisikan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya karena melibatkan kontribusi intelektual manusia dan diwujudkan dalam bentuk nyata, seperti rangkaian instruksi atau perintah tertulis. Namun, hukum Indonesia saat ini belum secara eksplisit mengatur status *Prompt Engineering* sebagai objek perlindungan hak cipta. Ketidakjelasan ini menghalangi klasifikasi pasti *Prompt Engineering* sebagai ciptaan yang dilindungi, sehingga menciptakan kekosongan hukum dan ketidakpastian hukum bagi para pencipta serta pemangku kepentingan dalam industri AI.

Perumusan kerangka hukum yang ideal bagi *Prompt Engineering* dalam ekosistem AI Indonesia menuntut pembaruan peraturan kekayaan intelektual guna memastikan adaptabilitas terhadap kemajuan teknologi digital. Perlindungan semacam itu dapat dicapai dengan mengakui secara eksplisit *Prompt Engineering* sebagai bentuk ekspresi intelektual yang memenuhi syarat untuk mendapatkan perlindungan hukum, sepanjang memenuhi kriteria orisinalitas, kreativitas, dan perwujudan dalam bentuk nyata. Selain itu, revisi terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta atau penerbitan peraturan pelaksana diperlukan untuk mengatur kriteria perlindungan, kepemilikan hak, pemanfaatan ekonomi, dan mekanisme penyelesaian sengketa terkait *Prompt Engineering*. Di luar perlindungan hak cipta, rezim rahasia dagang menawarkan bentuk perlindungan alternatif bagi *prompt* yang memiliki nilai ekonomi dan dijaga kerahasiaannya. Penetapan peraturan yang jelas dan komprehensif diharapkan dapat menciptakan kepastian hukum sekaligus mendorong inovasi dan pertumbuhan ekonomi digital berbasis AI di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Artawijaya, R., & Asri, D. P. B. (2025). Analisis Asas Orisinalitas Dalam Pasal 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Karya Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence. *Jurnal Sosial Teknologi*, 5(12), 4287–4295.
- Liantari, I. G. A. A. I., & Sawitri, D. A. D. (2025). Pengaturan Hak Cipta terhadap Karya Cipta yang Dihasilkan oleh Artificial Intelligence. *Kertha Negara: Jurnal Ilmu Hukum*, 13(1), 1407–1417.
- Munandar, H., & Sitanggang, S. (2019). *Mengenal HAKI: Hak Kekayaan Intelektual*. Erlangga.
- Purba, A. Z. U. (2015). *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*. Alumni.
- Rama, B. G. A., Prasada, D. K., & Mahadewi, K. J. (2023). Urgensi pengaturan artificial intelligence (AI) dalam bidang hukum hak cipta di Indonesia. *Jurnal Rechtsens*, 12(2), 209–224.
- World Intellectual Property Organization. (2024). *Artificial Intelligence and Intellectual Property*. WIPO. https://www.wipo.int/about-ip/en/frontier_technologies/ai_and_ip.html

Peraturan Perundang-Undangan

- Republik Indonesia, Undang-Undang tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.
- Republik Indonesia, Undang-Undang tentang Rahasia Dagang, Undang-Undang Nomor 30 tahun 2000, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2000 Nomor 242, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4044.