

SWANTE ADI KRISNA, S.H., M.H., M.H. DIGITAL PUBLICATIONS

VOL. 2026, NO. 04 (2026)

ISSN 2789-1234 (ONLINE)

Swante Adi Krisna, Allison Guenther, Tempo Digital Team, Tribunnews Team, Variety Editorial, MSN Entertainment Editorial, Yahoo News
(swantexadixkrisna@myself.com)

Analisis Hukum Gugatan Disney Enterprises Inc. et al v. Midjourney Inc.: Pertarungan Hak Cipta di Era Kecerdasan Buatan Generatif

SWANTE ADI KRISNA

INDEPENDENT RESEARCHER

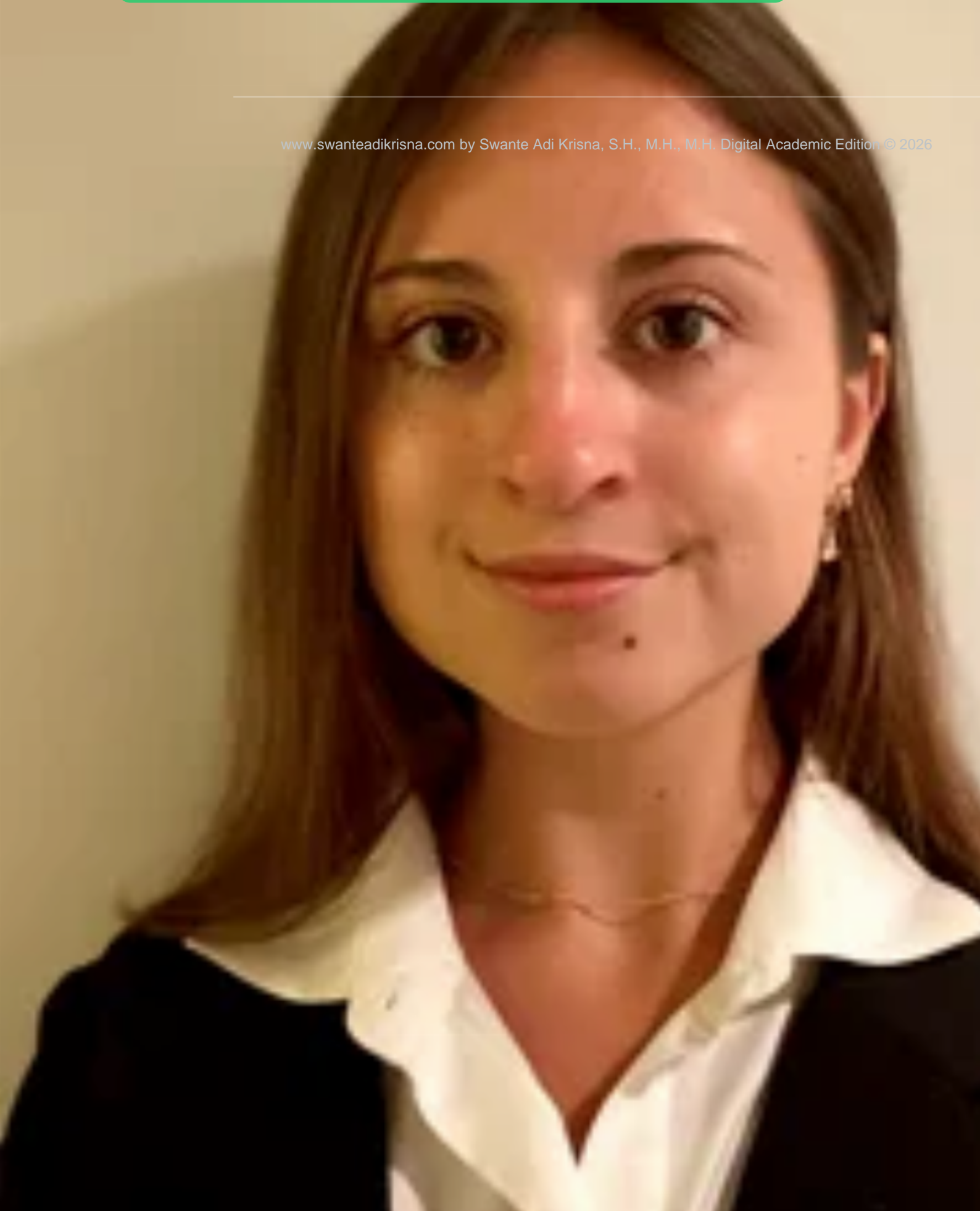
ANALISIS HUKUM GUGATAN DISNEY ENTERPRISES INC. ET AL V. MIDJOURNEY INC.: PERTARUNGAN HAK CIPTA DI ERA KECERDASAN BUATAN GENERATIF

Swante Adi Krisna
Independent Researcher

Studi komprehensif mengenai gugatan bersejarah pertama studio Hollywood terhadap perusahaan artificial intelligence

(kecerdasan buatan) Midjourney Inc., menganalisis empat faktor fair use (penggunaan wajar) dalam konteks pembelajaran mesin, implikasi kebijakan publik, dan masa depan perlindungan hak cipta di era teknologi generatif yang berkembang pesat.

www.swanteadikrisna.com by Swante Adi Krisna, S.H., M.H., M.H. Digital Academic Edition © 2026



Document Metadata

Title	Analisis Hukum Gugatan Disney Enterprises Inc. et al v. Midjourney Inc.: Pertarungan Hak Cipta di Era Kecerdasan Buatan Generatif
Author	Swante Adi Krisna, S.H., M.H., M.H.
Document ID	56
Publication Date	Selasa, 30 September 2025
Download Date	Sabtu, 11 April 2026
Downloads	76
URL	https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/56/analisis-gugatan-disney-midjourney-hak-cipta-ai-fair-use-hollywood-kecerdasan-buatan-generatif.pdf

Citation (APA)

Krisna, S. A. (2026). Analisis Hukum Gugatan Disney Enterprises Inc. et al v. Midjourney Inc.: Pertarungan Hak Cipta di Era Kecerdasan Buatan Generatif. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12.
<https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/56/analisis-gugatan-disney-midjourney-hak-cipta-ai-fair-use-hollywood-kecerdasan-buatan-generatif.pdf>

Analisis Hukum Gugatan Disney Enterprises Inc. et al v. Midjourney Inc.: Pertarungan Hak Cipta di Era Kecerdasan Buatan Generatif

Swante Adi Krisna

Independent Researcher

Email: swantexadixkrisna@myself.com

Published: Selasa, 30 September 2025 | Downloads: 76

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji gugatan hak cipta yang diajukan Disney Enterprises Inc. bersama Universal Pictures, Marvel, DreamWorks, Twentieth Century Fox, MVL Film Finance LLC, dan Lucasfilm Ltd. LLC terhadap Midjourney Inc. pada Juni 2025. Kasus ini menandai preseden penting sebagai gugatan pertama dari studio besar Hollywood terhadap perusahaan *AI image generator* (penghasil gambar kecerdasan buatan). Kajian ini menganalisis empat faktor penggunaan wajar dalam hukum hak cipta Amerika Serikat: tujuan dan karakter penggunaan, sifat karya berhak cipta, jumlah dan substansialitas porsi yang digunakan, serta efek terhadap pasar potensial. Midjourney dituduh melakukan penyalinan, reproduksi, dan distribusi karya berhak cipta tanpa izin melalui proses pelatihan model AI yang menggunakan gambar karakter ikonik seperti Snow White, Cinderella, Iron Man, dan Captain America.

Temuan menunjukkan kompleksitas unik kasus AI dibanding pelanggaran hak cipta tradisional. AI bekerja mirip otak manusia dalam memproses input visual untuk menghasilkan output, menciptakan area abu-abu hukum. Midjourney meraup pendapatan lebih dari \$300 juta dari langganannya, namun mayoritas pengguna memanfaatkan layanan untuk tujuan hiburan pribadi atau edukatif. Penelitian memprediksi Disney akan memenangkan faktor sifat karya berhak cipta karena kreativitas tinggi karakter fiksi mereka, sementara Midjourney berpotensi unggul pada tiga faktor lainnya. Pengadilan California kemungkinan mempertimbangkan kebijakan publik mendukung kemajuan teknologi AI dalam kompetisi global.

Implikasi kasus ini sangat luas bagi industri hiburan, teknologi, dan regulasi hak cipta masa depan. Warner Bros. bergabung sebagai penggugat pada Oktober 2025, menunjukkan solidaritas industri. Disney juga mengambil tindakan terhadap Character.AI melalui surat penghentian pada Oktober 2025. Keputusan pengadilan akan membentuk preseden bagaimana kasus hak cipta melibatkan AI diputuskan selama bertahun-tahun mendatang. Penelitian merekomendasikan keseimbangan antara perlindungan kreativitas pencipta dengan inovasi teknologi untuk kemajuan masyarakat.

Kata Kunci: hak cipta, kecerdasan buatan, penggunaan wajar, Midjourney, Disney, pelanggaran hak cipta

PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan generatif telah mengubah lanskap industri kreatif secara fundamental¹. Platform seperti Midjourney memungkinkan siapa saja menghasilkan gambar berkualitas tinggi hanya dengan petunjuk teks. Namun, teknologi ini memunculkan pertanyaan hukum krusial. Bagaimana AI belajar menghasilkan gambar? Jawabannya: melalui pelatihan menggunakan miliaran gambar dari internet, termasuk karya berhak cipta².

Pada 11 Juni 2025, Walt Disney Co. bersama enam entitas lainnya mengajukan gugatan bersejarah terhadap Midjourney Inc. di pengadilan California³. Ini menjadi kali pertama studio Hollywood besar menghadapi perusahaan AI terkait pelanggaran hak cipta. Komplain menuduh Midjourney menyalin, mereproduksi, dan mendistribusikan karya tanpa izin, melanggar

hak eksklusif pencipta⁴.

Penelitian ini penting karena beberapa alasan. Pertama, ini kasus pertama yang menguji penerapan doktrin *fair use* (penggunaan wajar) pada teknologi AI generatif⁵. Kedua, keputusan akan berdampak pada seluruh industri teknologi dan hiburan global. Ketiga, ini mempertanyakan apakah hukum hak cipta eksisting cukup untuk mengatur inovasi AI⁶.

PEMBAHASAN

Latar Belakang Kasus dan Pihak yang Terlibat

Disney Enterprises Inc. merupakan konglomerat hiburan terbesar dunia dengan portofolio karakter ikonik dari berbagai waralaba. Penggugat lain termasuk Universal Pictures, Marvel Entertainment, DreamWorks Animation, Twentieth Century Fox, MVL Film Finance LLC, dan Lucasfilm Ltd. LLC⁷. Kolektif ini mewakili ribuan karakter berhak cipta dari *Snow White* hingga *Star Wars*.

Midjourney Inc. adalah perusahaan teknologi yang mengoperasikan platform *AI image generator* populer. Layanan mereka memungkinkan pengguna membuat gambar dari deskripsi teks. Menurut komplain, Midjourney meraup pendapatan lebih dari \$300 juta dari langganan tahun lalu⁸. Angka fantastis ini menunjukkan kesuksesan komersial platform berbasis AI.

Warner Bros. kemudian bergabung sebagai penggugat pada Oktober 2025, memperkuat barisan studio melawan AI⁹. Partisipasi studio ketiga ini menandakan solidaritas industri menghadapi ancaman yang mereka persepsikan dari teknologi AI tanpa regulasi memadai.

Empat Faktor *Fair Use* dalam Konteks AI

Hukum hak cipta Amerika Serikat mengenal doktrin *fair use* yang memungkinkan penggunaan terbatas karya berhak cipta tanpa izin untuk tujuan tertentu¹⁰. Pengadilan mengevaluasi empat faktor:

Tujuan dan Karakter Penggunaan

Faktor pertama menguji apakah penggunaan bersifat komersial atau edukatif, dan apakah transformatif¹¹. Midjourney jelas beroperasi untuk profit dengan pendapatan ratusan juta dolar. Namun, tidak bisa dipastikan pelanggan tertarik karena akurasi karakter Disney¹². Mayoritas pengguna kemungkinan memanfaatkan AI untuk hiburan pribadi atau tujuan edukatif, bukan komersial¹³.

Aspek transformatif menjadi kunci. AI tidak sekadar menyalin, tetapi memproses jutaan input untuk menghasilkan output baru berdasarkan petunjuk pengguna¹⁴. Proses ini dapat dianggap transformatif dalam konteks teknologi AI, berbeda dari penjiplakan langsung.

Sifat Karya Berhak Cipta

Faktor kedua memeriksa apakah karya asli bersifat kreatif atau faktual, dan status publikasinya¹⁵. Karakter Disney, Marvel, dan lainnya merupakan karya fiksi sangat kreatif. Pengadilan tradisional memberikan perlindungan lebih kuat pada karya kreatif dibanding nonfiktif¹⁶. Disney kemungkinan besar akan memenangkan faktor ini.

Namun Midjourney bisa berargumen bahwa banyak cerita Disney berasal dari dongeng dalam ranah publik¹⁷. Meskipun Disney memegang hak cipta untuk adaptasi spesifik mereka, deskripsi umum karakter seperti putri berambut panjang atau pahlawan berkostum adalah ranah publik. Argumen ini punya bobot, meskipun karakter spesifik Disney memiliki elemen visual unik terlindungi.

Jumlah dan Substansialitas Porsi yang Digunakan

AI mengambil sampel semua input publik untuk menghasilkan output¹⁸. Komplain Disney menyertakan banyak contoh foto menunjukkan kesamaan mencolok antara output AI dengan karya asli. Ini bukti kuat bahwa AI dapat mereplikasi karakter berhak cipta dengan akurasi tinggi¹⁹.

Pertanyaan kebijakan penting muncul: haruskah AI dipaksa mengecualikan semua karya berhak cipta dari basis pengetahuannya karena AI mungkin menghasilkan output hampir identik²⁰? Seperti otak manusia, AI memfaktorkan semua konteks yang dimilikinya untuk menghasilkan output terinformasi. Jika kita menghilangkan input berharga dari kumpulan informasi AI, apakah kita menghambat potensi salah satu alat paling ampuh era ini²¹?

Ini dilema etis dan praktis yang belum terjawab.

Efek terhadap Pasar Potensial Karya Asli

Disney dapat berargumentasi gambar yang dihasilkan AI bisa digunakan untuk menciptakan merchandise tiruan atau video dan permainan yang merebut permintaan layanan hiburan Disney²². Midjourney sebagai respons mungkin berargumentasi bahwa konsumsi konten berbantuan AI oleh penggemar tidak akan mengurangi permintaan untuk konten asli Disney²³.

Bukti empiris menunjukkan penggemar yang menciptakan *fan art* (karya seni penggemar) menggunakan AI seringkali justru meningkatkan engagement dengan waralaba asli. Namun, risiko merchandise palsu dan konten berkualitas rendah yang menggunakan karakter Disney tanpa izin tetap nyata dan berpotensi merugikan merek.

Faktor Fair Use	Argumen Disney	Argumen Midjourney	Prediksi Hasil
Tujuan & Karakter	Komersial, profit \$300 juta	Transformatif, user untuk hiburan pribadi	Midjourney menang
Sifat Karya	Kreatif, fiksi terlindungi kuat	Berasal dari dongeng publik	Disney menang
Jumlah Digunakan	Output sangat mirip asli	AI seperti otak manusia belajar	Midjourney menang
Efek Pasar	Risiko merchandise tiruan	Tidak kurangi demand asli	Midjourney menang
Kebijakan Publik	Lindungi kreativitas pencipta	California pro-kemajuan teknologi	Midjourney menang
Kompetisi Global	Standar perlindungan IP	AS harus tetap kompetitif AI	Pertimbangan penting
Prediksi Keseluruhan	Midjourney kemungkinan menang 3-4 faktor dari 4 faktor utama		

Pertimbangan Kebijakan Publik dan Konteks Yurisdiksi

Kasus ini diajukan di California, negara bagian yang secara historis mendukung inovasi teknologi²⁴. Silicon Valley berlokasi di California, dan pengadilan di sana cenderung mempertimbangkan dampak keputusan mereka

terhadap kemajuan teknologi. Dalam kompetisi global AI yang sengit melawan China dan negara lain, Amerika Serikat memiliki kepentingan strategis memastikan perusahaan AI domestik tetap kompetitif²⁵.

Di sisi lain, melindungi hak cipta dan mendorong kreativitas juga merupakan kepentingan publik penting. Jika pencipta tidak dapat menghasilkan pendapatan dari karya mereka karena AI dapat mereplikasi dengan mudah, insentif untuk menciptakan akan berkurang²⁶. Ini keseimbangan rumit yang harus dijaga pengadilan.

Aksi Disney Terhadap Platform AI Lainnya

Gugatan terhadap Midjourney bukan satu-satunya tindakan Disney melawan AI. Pada Oktober 2025, Disney mengirim surat penghentian dan desist kepada Character.AI, menuntut platform *chatbot* AI tersebut menghapus karakter milik Disney²⁷. Character.AI dituduh dengan terang-terangan melanggar karakter Disney²⁸.

Character.AI merespons dengan menghapus karakter-karakter tersebut dari platformnya²⁹. Langkah ini dipandang sebagai kemenangan kecil namun signifikan bagi seniman dan pencipta konten dalam melawan penggunaan tidak sah karya mereka oleh AI³⁰. Ini menunjukkan bahwa bahkan tanpa keputusan pengadilan, perusahaan AI mulai menyadari risiko hukum dan reputasi dari menggunakan karya berhak cipta tanpa izin.

Analogi dengan Cara Kerja Otak Manusia dan Kreativitas Artistik

Salah satu argumen paling menarik dalam kasus ini adalah perbandingan antara AI dan otak manusia³¹. Ketika seseorang diminta membayangkan putri Disney favorit mereka, otak mereka mungkin memvisualisasikan Snow White, Cinderella, atau karakter lain. Mereka melihat dengan jelas dalam pikiran. Jika mereka melihat gambar karakter tersebut, mereka akan langsung mengenali³².

AI dirancang bekerja seperti otak. Ketika diminta, baik manusia maupun AI akan membayangkan respons yang seringkali memiliki kemiripan mencolok

dengan gambar yang sudah ada sebelumnya³³. Seniman manusia juga sering terinspirasi oleh karya seniman lain, membuat putaran baru pada karya yang sudah ada³⁴.

Pertanyaan krusial: berapa banyak dari karya berhak cipta yang dapat digunakan seniman lain dalam kreasi mereka sebelum penggunaan mereka menjadi tidak adil³⁵? Ini pertanyaan yang melibatkan banyak area abu-abu, telah menyebabkan litigasi hak cipta tak terhitung jumlahnya, dan telah menghasilkan tubuh faktor dan pertimbangan penggunaan wajar yang mapan. Namun, bagaimana dengan penggunaan wajar ketika menyangkut AI³⁶?

Perkembangan Terkini dan Isu AI Copyright Lebih Luas

Kasus Disney vs Midjourney terjadi dalam konteks debat global lebih luas tentang AI dan hak cipta. Pada Oktober 2025, perusahaan AI Anthropic menyepakati pembayaran \$1,5 miliar dalam ganti rugi kepada penulis karena menggunakan karya berhak cipta mereka untuk melatih model³⁷. Ini menunjukkan bahwa perusahaan AI mulai menghadapi konsekuensi finansial signifikan dari penggunaan tidak sah karya berhak cipta.

Pemerintah Australia memutuskan tidak mengubah undang-undang hak cipta untuk memberikan perusahaan AI kebebasan melatih model mereka pada karya kreatif³⁸. Sebaliknya, organisasi seni menyerukan pembayaran retrospektif untuk seniman yang karyanya digunakan dalam pelatihan AI³⁹.

Platform baru bernama Vermillio dikembangkan untuk melacak persentase gambar yang dihasilkan AI yang berasal dari materi berhak cipta yang sudah ada sebelumnya⁴⁰. Alat seperti ini dapat membantu dalam penegakan hak cipta dan transparansi AI. Sementara itu, Adobe meluncurkan fitur AI yang diklaim "aman hak cipta" untuk bersaing dengan Canva dan platform lain⁴¹.

KESIMPULAN

Gugatan *Disney Enterprises Inc. et al v. Midjourney Inc.* merupakan kasus bersejarah yang akan membentuk masa depan hak cipta di era AI

generatif. Analisis empat faktor *fair use* mengungkapkan kompleksitas unik kasus ini. Disney kemungkinan akan memenangkan faktor sifat karya berhak cipta karena kreativitas tinggi karakter fiksi mereka. Namun, Midjourney berpotensi unggul pada tiga faktor lainnya: tujuan dan karakter penggunaan dapat dilihat sebagai transformatif dalam konteks AI, jumlah dan substansialitas porsi yang digunakan sangat bervariasi dan mirip pembelajaran manusia, serta efek pada pasar Disney kemungkinan tidak cukup substansial.

Pengadilan California mungkin mempertimbangkan kebijakan publik mendukung kemajuan teknologi AI dalam kompetisi global yang sengit. Namun, melindungi kreativitas pencipta juga merupakan kepentingan publik penting. Keputusan akhir akan memerlukan keseimbangan cermat antara inovasi teknologi dan perlindungan hak kekayaan intelektual.

Implikasi kasus ini sangat luas. Jika Disney menang, perusahaan AI mungkin harus membayar lisensi untuk menggunakan karya berhak cipta dalam pelatihan model mereka, atau mengecualikan konten tersebut sama sekali. Ini dapat menghambat perkembangan AI tetapi melindungi pencipta. Jika Midjourney menang, ini akan membuka pintu bagi penggunaan lebih luas karya berhak cipta dalam pelatihan AI, mempercepat inovasi tetapi berpotensi merugikan seniman.

Bergabungnya Warner Bros. sebagai penggugat dan tindakan Disney terhadap Character.AI menunjukkan bahwa industri hiburan serius dalam melindungi aset kekayaan intelektual mereka. Sementara itu, perkembangan global seperti penyelesaian Anthropic senilai \$1,5 miliar dan penolakan pemerintah Australia mengubah undang-undang hak cipta pro-AI menandakan bahwa momentum bergerak menuju perlindungan lebih besar bagi pencipta.

Penelitian merekomendasikan pendekatan seimbang: melindungi hak cipta sambil memungkinkan penggunaan wajar yang mendukung inovasi. Transparansi dalam bagaimana AI melatih model mereka dan sistem kompensasi bagi pencipta yang karyanya digunakan dapat menjadi jalan tengah. Pengadilan memiliki kesempatan untuk menetapkan preseden bijaksana yang tidak membatasi potensi AI secara berlebihan namun juga tidak membiarkannya berkembang tanpa kendali, merugikan komunitas kreatif

DAFTAR PUSTAKA

- 1 JD Supra, "Copyright and Generative AI: Recent Developments on the Use of Copyrighted Works in AI", 2 September 2025, <https://www.jdsupra.com/legalnews/copyright-and-generative-ai-recent-9506172/>
- 2 Fast Company, "Can artists really stop AI from stealing their work?", 27 Agustus 2025, <https://www.fastcompany.com/91394281/can-artists-really-stop-ai-from-stealing-their-work>
- 3 Tempo.co Indonesia, "Disney dan Universal Gugat Midjourney Karena Plagiarisme Massal Pakai AI", 14 Juni 2025, <https://www.tempo.co/digital/disney-dan-universal-gugat-midjourney-karena-plagiarisme-massal-pakai-ai--1695801>
- 4 *Ibid.*
- 5 Columbia University Libraries, "Fair Use", <https://copyright.columbia.edu/basics/fair-use.html>
- 6 *Op. Cit.*, JD Supra
- 7 Chicago Bar Association, "Disney Enterprises Inc. et al v. Midjourney Inc.: To Limit AI, or To Infinity and Beyond?", 30 September 2025, <https://cbaatthebar.chicagobar.org/2025/09/30/disney-enterprises-inc-et-al-v-midjourney-inc-to-limit-ai-or-to-infinity-and-beyond/>
- 8 *Loc. Cit.*
- 9 MSN Entertainment, "Warner Bros. Joins Disney & Universal In AI Copyright Lawsuit Against Midjourney", 5 Oktober 2025, <https://www.msn.com/en-us/entertainment/movies/warner-bros-joins-disney-universal-in-ai-copyright-lawsuit-against-midjourney/ar-AA1LZQw3>
- 10 *Op. Cit.*, Columbia University
- 11 *Loc. Cit.*
- 12 *Op. Cit.*, Chicago Bar Association
- 13 *Ibid.*
- 14 *Ibid.*
- 15 *Op. Cit.*, Columbia University
- 16 *Ibid.*

17 *Op. Cit.*, Chicago Bar Association

18 *Loc. Cit.*

19 *Ibid.*

20 *Ibid.*

21 *Ibid.*

22 *Ibid.*

23 *Ibid.*

24 *Ibid.*

25 *Ibid.*

26 *Op. Cit.*, Fast Company

27 Yahoo News Singapore, "After Disney Cease-and-Desist Letter, Character.AI Says It Removed Media Company's Characters", 1 Oktober 2025, <https://sg.news.yahoo.com/disney-cease-desist-letter-character-154506455.html>

28 *Ibid.*

29 *Ibid.*

30 Yahoo News, "Disney's stand against Character.AI is a small win for artists over AI", 2 Oktober 2025, <https://www.yahoo.com/news/articles/disneys-stand-against-character-ai-061500659.html>

31 *Op. Cit.*, Chicago Bar Association

32 *Loc. Cit.*

33 *Ibid.*

34 *Ibid.*

35 *Ibid.*

36 *Ibid.*

37 Chemistry World, "AI company will pay authors \$1.5 billion in damages", 21 Oktober 2025, <https://www.chemistryworld.com/news/ai-company-will-pay-authors-15-billion-in-damages-after-using-their-copyrighted-works-to-train-its-models/4022331.article>

38 MSN Australia, "Federal government rules out changing copyright law to give AI companies free rein", 26 Oktober 2025, <https://www.msn.com/en-au/news/australia/federal-government-rules-out-changing-copyright-law-to-give-ai-companies-free-rein/ar-AA1PdTk8>

39 The Art Newspaper, "Artists should receive retrospective payments for works used to train AI", 21 Oktober 2025, <https://www.theartnewspaper.com/2025/10/20/arts-organisations-call-for->

40⁴⁰ Newsbytes, "This new AI tool tracks copyrighted material in AI-generated content", 18 Oktober 2025, <https://www.newsbytesapp.com/news/science/new-tool-reveals-how-much-copyrighted-content-ai-systems-use/story>

41⁴¹ Australian Financial Review, "Adobe ups the ante in Canva battle with 'copyright-safe' AI features", 28 Oktober 2025, <https://www.afr.com/technology/adobe-ups-the-ante-in-canva-battle-with-copyright-safe-ai-features-20251024-p5n529>

1¹ Krisna, S. A. (2026). Transformasi Teknologi Informasi dan Kecerdasan Buatan dalam Revolusi Industri 4.0: Analisis Dampak terhadap Perubahan Paradigma Ekonomi Global. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/46/transformasi-teknologi-informasi-kecerdasan-buatan-revolusi-industri-ekonomi-global.pdf>.

2² Krisna, S. A. (2026). Analisis Hukum Hak Cipta dalam Strategi Re-Recording Taylor Swift: Transformasi Kepemilikan Master Recording sebagai Inovasi Legal Industri Musik. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/57/analisis-hukum-hak-cipta-strategi-re-recording-taylor-swift-kepemilikan-master.pdf>.

3³ Krisna, S. A. (2026). Analisis Transformasi Digital dan Kemitraan Internasional dalam Akselerasi Revolusi Industri 4.0: Studi Kasus Forum BRICS dan Inovasi Teknologi Indonesia. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/43/analisis-transformasi-digital-kemitraan-internasional-akselerasi-revolusi-industri-40-studi-brics.pdf>.

4⁴ Krisna, S. A. (2026). Transformasi Digital Firma Hukum: Analisis Platform Justia Elevate dengan Integrasi Artificial Intelligence untuk Akuisisi Klien Otomatis. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/64/transformasi-digital-firma-hukum-analisis-platform-justia-elevate-dengan-integrasi-artificial-intelligence-untuk-akuisisi-klien-otomatis.pdf>.

5⁵ Krisna, S. A. (2026). Implementasi Kerangka Tata Kelola AI dalam Regulasi Asuransi Jiwa Colorado: Analisis Komprehensif dan Implikasi Praktis. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/70/implementasi-kerangka-tata-kelola-ai-regulasi-asuransi-jiwa-colorado-analisis-implikasi.pdf>.

- 6 Krisna, S. A. (2026). Paradigma Hukum Progresif Satjipto Rahardjo: Transformasi Sistem Hukum Indonesia Menuju Keadilan Substantif. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/42/paradigma-hukum-progresif-satjipto-rahardjo-transformasi-sistem-hukum-indonesia-keadilan.pdf>.
- 7 Krisna, S. A. (2026). Transformasi Regulasi Kecerdasan Buatan: Analisis Komprehensif European Union Artificial Intelligence Act sebagai Model Tata Kelola AI Global. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/67/transformasi-regulasi-kecerdasan-buatan- analisis-komprehensif-eu-artificial-intelligence-act.pdf>.
- 8 Krisna, S. A. (2026). Kerangka Regulasi Kecerdasan Artifisial dalam Sektor Jasa Keuangan: Analisis Respons Konsultasi Otoritas Keuangan Inggris dan Implikasinya terhadap Tata Kelola Teknologi Global. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/73/kerangka-regulasi-ai-jasa-keuangan-uk- analisis-respons-konsultasi-implikasi-global.pdf>.
- 9 Krisna, S. A. (2026). AI Explainability: Memahami Transparansi dan Interpretabilitas Model Bahasa Besar. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/38/ai-explainability-transparansi-interpretabilitas-model-bahasa-besar-era-ai.pdf>.
- 10 Krisna, S. A. (2026). Otomasi Due Diligence Legal melalui Robin AI Reports: Transformasi Proses M&A dengan Kecerdasan Buatan. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/49/otomasi-due-diligence-legal-melalui-robin-ai-reports-transformasi-proses-manda-dengan-kecerdasan-buatan.pdf>.
- 11 Krisna, S. A. (2026). EU Accessibility Act: Dampak Signifikan bagi Bisnis Indonesia yang Beroperasi di Eropa. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/33/eu-accessibility-act-dampak-bisnis-indonesia-eropa-eaa-2025.pdf>.
- 12 Krisna, S. A. (2026). Transformasi Kebijakan Moderasi Konten Meta: Analisis Tata Kelola Platform, Kebebasan Berekspresi, dan Keamanan Pengguna dalam Era Community Notes. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/60/metas-fact-checking-rollback-governance-free-speech-and-user-safety.pdf>.

- 13 Krisna, S. A. (2026). Analisis Strategi Re-Recording Taylor Swift dalam Perebutan Hak Cipta Master Recordings: Perspektif Hukum Teknologi dan Industri Musik. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/58/analisis-strategi-re-recording-taylor-swift-dalam-perebutan-hak-cipta-master-recordings-perspektif-hukum-teknologi-dan-industri-musik.pdf>.
- 14 Krisna, S. A. (2026). Transformasi Digital Manajemen Pengetahuan Legal: Analisis Implementasi DeepJudge Knowledge Search dan Knowledge Assistant Berbasis Retrieval-Augmented Generation. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/50/transformasi-digital-manajemen-pengetahuan-legal-deepjudge-rag-knowledge-search.pdf>.
- 15 Krisna, S. A. (2026). Analisis Hukum Gugatan Disney Enterprises Inc. et al v. Midjourney Inc.: Pertarungan Hak Cipta di Era Kecerdasan Buatan Generatif. *Swante Adi Krisna Digital Publications*, 2026(04), 1-12. <https://swanteadikrisna.com/legaltech/pdf/56/analisis-gugatan-disney-midjourney-hak-cipta-ai-fair-use-hollywood-kecerdasan-buatan-generatif.pdf>.
- 1 Krisna, S. A. (2019). Pemanfaatan Infrastruktur Kunci Publik untuk Memfasilitasi Peran Penyelenggara Sertifikat Elektronik Subordinat (Subordinate Certification Authority) dalam Konteks Cyber Notary di Indonesia (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- 2 Krisna, S. A., & Purwadi, H. (2018). Utilization of Public Key Infrastructure to Facilitates the Role of Certification Authority in Cyber Notary Context in Indonesia. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 345-355.





Swante Adi Krisna, S.H., M.H., M.H.

*Web Programmer, Blogger, Graphic Designer,
Woodworking, Sarjana dan Magister Hukum, Magister
Kenotariatan, Kemhan.*

Penikmat musik Ska, Reggae dan Rocksteady. Gooners sejak 1998. Blogger dan SEO paruh waktu. Graphic Designer autodidak sejak 2001. Website Programmer autodidak sejak 2003. Woodworking autodidak sejak 2024. Sarjana Hukum Pidana dari salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Surakarta. Magister Hukum Pidana di bidang cybercrime dari salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Surakarta. Magister Kenotariatan di bidang hukum teknologi, khususnya cybernotary dari salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Surakarta. Bagian dari Keluarga Besar Kementerian Pertahanan Republik Indonesia.

Copyright & Contact

Copyright: © 2026 Swante Adi Krisna, S.H., M.H., M.H.. All rights reserved.
Publisher: Swante Adi Krisna, S.H., M.H., M.H.
Website: <https://swanteadikrisna.com>
Email: swantexadixkrisna@myself.com
Generated: Sabtu, 11 April 2026

