

PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI MEDIA REKAM: PERSPEKTIF HUKUM DAN ETIKA

Puguh Windrawan

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: puguh.windrawan@gmail.com

ABSTRAK

Secara umum, penggunaan kecerdasan buatan dalam dunia seni semakin berkembang. Khususnya yang berhubungan dengan karya seni media rekam. Situasi ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang tidak bisa lagi dihambat keberadaannya. Akan tetapi, hal ini tentu saja menimbulkan pertanyaan besar. Bagaimana dengan pertanggungjawaban hukum terhadap karya seni? Mengingat selain manusia, ada campur tangan teknologi di dalamnya. Pertanyaan kedua yang juga perlu dijawab, bagaimana dari sisi penilaian etika penggunaan kecerdasan buatan tersebut? Untuk menjawab masalah tersebut di atas, secara metodologis akan mempergunakan pendekatan kualitatif dan interdisipliner. Pendekatan kualitatif meliputi fenomenologi dan studi kasus. Dua hal ini diperlukan untuk menganalisis kejadian serta fakta yang selama ini terjadi di Indonesia. Secara ringkas, sejauh ini, pertanggungjawaban melekat kepada manusia sebagai subyek hukum. Termasuk dalam karya seni yang telah dibuat. Kecerdasan buatan identik dengan perusahaan yang bersifat global. Tidak bisa dijangkau menggunakan yurisdiksi atau wewenang kewilayahan negara Indonesia. Hal inilah yang membuat individu menjadi sumber yang paling bisa untuk dimintai pertanggungjawaban. Dari sisi etika, sebenarnya sama pertanggungjawabannya dengan hukum, yaitu pada individu. Letak perbedaannya ada pada sanksi yang akan diterima. Sanksi sosial akan melekat ketika seseorang melakukan pelanggaran terhadap etika. Sementara jika berhadapan dengan hukum, seseorang akan menerima sanksi, bisa berupa hukuman badan, ganti rugi, atau pencabutan izin. Semua hal ini bisa terjadi ketika seseorang menggunakan kecerdasan buatan, termasuk ketika memproduksi karya seni, dan dianggap melakukan pelanggaran.

Kata kunci: kecerdasan buatan, karya seni, hukum, etika

Pendahuluan

Ramai perbincangan pro kontra di dunia jagat maya Indonesia. Ini terjadi ketika salah satu akun media sosial X milik @ainunnajib pada 27 Maret 2025 mengunggah beberapa gambar. Ia menggunakan ChatGPT untuk menghasilkan gambar ala Studio Ghibli. Unggahan ini banyak mendapatkan sambutan luas. Tercatat ada seribu komentar, dibagikan ulang sebanyak lebih dari 4 ribu orang, disukai 44 ribu orang, dan disimpan (markah) oleh 11 ribu orang.

Pro kontra yang muncul berkaitan dengan pertanyaan: apakah tindakan tersebut etis atau tidak? Selain itu juga muncul pertanyaan yang lain. Siapakah pemilik hak cipta atas gambar yang ada, apakah Ainun Najib sebagai orang yang memberikan instruksi atau perintah (*prompt*) kepada ChatGPT? Atau perusahaan OPENAI yang menaungi aplikasi ChatGPT, ataukah justru Studio Ghibli karena gambar yang dihasilkan memunculkan karakter khas dari studio tersebut?

Perbincangan yang memicu perdebatan di dunia maya tersebut sebenarnya hanyalah satu dari sekian banyak perdebatan lain. Sudah bukan rahasia lagi, bahwa banyak kecerdasan buatan yang sudah bisa menampilkan beragam tampilan. Mulai dari ilustrasi, foto, gambar, bahkan film meski dengan durasi yang terbatas.

Selain OPENAI, ada pula perusahaan asal China bernama DeepSeek, juga Gemini milik Google. Termasuk MetaAI dari perusahaan Meta serta media sosial X juga memiliki aplikasi kecerdasan buatan bernama Grok. Mereka semua bisa melakukan hal yang sama, hanya dengan bermodalakan instruksi yang dituliskan oleh seseorang. Proses yang bisa dilakukan di mana saja dan oleh semua orang tanpa terkecuali, bahkan tanpa mengenal gender dan usia.

Kecerdasan buatan sebagai bagian dari teknologi merupakan sesuatu yang netral. Ia akan memberikan dampak –baik positif atau negatif– ketika seseorang menggunakannya. Salah satu yang mencuri perhatian adalah tindakan kriminal seseorang menggunakan kecerdasan buatan. Istilah yang sering dipakai adalah “deepfake”. Pengertian atas istilah tersebut sebenarnya bisa dimaknai sebagai pemanfaatan algoritma untuk menyisipkan wajah dan suara ke dalam rekaman video dari seseorang. Dimungkinkan juga untuk membuat tiruan yang realistis dan secara digital dari orang tersebut (Chesney & Citron, 2019).

Sebuah studi dilakukan secara daring pada Juni hingga September 2022, melibatkan lebih dari 3 ribu partisipan dari Amerika, Jerman, dan China. Objek yang ditanyakan berkaitan dengan audio, gambar, dan teks yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan. Salah satu temuan yang mengejutkan adalah mereka –para responden itu– mayoritas tidak bisa membedakan; mana buatan manusia dan mana yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (Frank et al., 2023).

Fenomena-fenomena di atas sebenarnya menjadi contoh, bagaimana kecerdasan buatan berkembang sekaligus menghadapi dilema. Dari deskripsi yang telah dipaparkan, penggunaan kecerdasan buatan memerlukan kebijakan khusus. Terutama ketika menyangkut penerapannya di bidang seni, terutama yang berkaitan dengan lingkungan media rekam.

Ada dua hal yang bisa dilihat dan dinilai, perihal hukum dan etika disandingkan dengan keberlangsungan kecerdasan buatan. Ini menjadi penting karena akan berkaitan dengan profesi seni, terutama di bidang media rekam. Area ini dikhususkan karena penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan perlindungan kepada seniman yang bekerja di bidang tersebut.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini akan menggunakan metodologi kualitatif. Secara ringkas, metode tersebut akan dipadukan dengan analisa deskriptif setelah mendapatkan data sekunder. Data yang dimaksud diperoleh dari fenomena atau kasus yang pernah ada. Terutama yang berkaitan dengan kecerdasan buatan dalam ruang lingkup seni media rekam.

Secara teori, penelitian ini akan mengacu pada pendekatan multidisipliner. Ada tiga komponen penting di dalamnya; yaitu (1) hukum, (2) etika, dan (3) kecerdasan buatan. Pisau analisa ketiga komponen itu akan disandingkan dengan keberadaan seni di lingkungan media rekam. Ini dilakukan karena media rekam dengan segala bentuk

visualisasinya, menjadi profesi yang paling “terancam” oleh keberadaan kecerdasan buatan.

Teori pertama mengenai hukum. Sebagaimana yang banyak ditemui, hukum biasanya dipandang sebagai sebuah aturan yang tertulis. Ini adalah pemahaman umum yang paling mudah ditemukan. Paling mudah dijadikan pedoman untuk membedakan hukum dengan disiplin ilmu yang lain. Oleh karena itu, maka pemahaman inilah yang akan dipergunakan dan dijadikan dasar analisa. Hanya saja perlu dipahami, bahwa hukum sebenarnya adalah sebuah sistem yang dibentuk melalui sebuah proses.

Dalam pandangan yang lebih luas, hukum mempunyai dua lapisan pokok. Pada lapisan pertama, ada pembatasan perilaku yang tujuannya untuk melindungi hak-hak orang lain.

Sementara pada lapisan kedua, ada semacam prosedur untuk membuat, menerapkan, dan mengubah lapisan pertama tadi (Pavel, 2021).

Lapisan pertama itulah yang letaknya tidak jauh dari kosakata bernama: etika. Untuk selanjutnya ini dijadikan teori kedua. Sebagai sebuah ilmu, ia dipadankan dengan kata “ethos” yang berasal dari istilah dalam bahasa Yunani Kuno. Ethos sendiri adalah sebuah cara hidup atau perilaku yang diperkenalkan oleh Socrates. Etika dianggap sebagai sekumpulan konsep untuk menentukan mana yang dianggap baik dan mana yang dianggap buruk. Dan secara faktual, etika selalu bersinggungan dengan hati nurani, tentang apa yang seharusnya dilakukan, kapan dilakukan dan bagaimana cara melakukannya (Arafat, 2024).

Teori yang ketiga berkaitan dengan kecerdasan buatan. Secara konseptual, didefinisikan sebagai kemampuan mesin untuk berkomunikasi dengan manusia melalui perangkat elektronik. Mesin yang dimaksud, mampu melakukan apa saja dan bisa setara atau bahkan melebihi kecerdasan yang dimiliki manusia (Jiang et al., 2022). Dalam perkembangannya, kecerdasan buatan mampu mempengaruhi dan berdampak pada berbagai sektor, seperti jasa, arsitektur, pendidikan, keuangan, transportasi, bahkan sampai ke penegakan hukum dan seni kreatif (Thambaiya et al., 2025).

Dari kerangka berpikir tersebut, sebenarnya kecerdasan buatan dibuat sebagai alat untuk memudahkan pekerjaan manusia. Ia adalah sebuah objek, bukan bertindak sebagai subyek. Dengan kata lain, sebagai sebuah alat, kecerdasan buatan tidak bisa dan tidak tepat untuk dimintai pertanggungjawaban ketika memunculkan permasalahan.

Hasil dan Pembahasan

Kecerdasan Buatan dan Adaptasi Manusia

Kecerdasan buatan adalah sebuah alat. Tujuan utamanya membantu manusia untuk lebih mudah dalam melakukan pekerjaan. Ilustrasinya sama seperti halnya pada saat seseorang menggunakan teknologi yang lain. Penggunaan microsoft word, excel, adobe premiere, dan berbagai aplikasi lainnya, semua diciptakan untuk membuat kinerja manusia menjadi terbantu. Tetap ada orang yang menjadi subjek penting di belakangnya.

Kecerdasan buatan sebagai bagian dari perkembangan teknologi, tidak lagi dipisahkan dari kehidupan manusia. Ia akan terus ada dan mengejawantah dalam proses budaya dan peradaban. Dengan kata lain, kecerdasan buatan ada sebuah keniscayaan. Pilihan bagi umat manusia –jika rujukannya adalah budaya dan peradaban– akan terdiri dari tiga hal: (1) menolak; (2) menerima; atau (3) beradaptasi.

Untuk memilih satu dari ketiga hal tersebut bisa merujuk pada deskripsi pemikiran yang ditulis oleh Yuval Noah Harari. Dengan memberikan contoh bagaimana musnahnya dinosaurus dari muka bumi, maka keberlangsungan hidup manusia terjadi karena ia mampu beradaptasi dengan lingkungan. Ini dilakukan sembari melakukan hal yang lain, yaitu komunikasi dan berbagi informasi. Dengan beradaptasi, maka manusia akan berpikir, misalnya dengan cara menemukan api untuk menghalau rasa dingin. Sebuah hal yang tidak bisa dilakukan oleh makhluk yang lain (Harari, 2017).

Adaptasi adalah kata kunci yang paling memungkinkan. Ini bisa dilakukan ketika manusia ingin tetap bertahan dalam selingkung peradaban. Maka menggunakan kecerdasan buatan secara bertanggung jawab semestinya bisa dilakukan. Meski demikian, hal ini akan sangat bergantung kepada individu yang bersangkutan. Apakah akan menggunakannya secara positif ataukah sebaliknya.

Fenomena yang terjadi sekarang ini menjadi menarik untuk ditelisik. Kecerdasan buatan banyak bersinggungan dengan seni kreatif. Media sosial kerap menyuguhkan dan berlomba-lomba menyajikan ini. Mulai desain, animasi, gambar, bahkan film dengan durasi terbatas, yang terbentuk hanya dengan modal perintah (*prompt*). Selama tidak ada yang orang terganggu dengan hal tersebut, maka tentu saja tidak ada masalah.

Persoalannya adalah bilamana terjadi pengecualian, ada seseorang yang menganggap karya tersebut bermasalah. Hasil kecerdasan buatan, baik berupa animasi atau foto, bahkan film, dianggap melanggar kebebasan pribadi, fitnah, bahkan melanggar hak asasi manusia. Siapa yang kemudian akan bertanggung jawab?

Menipisnya Bidang Keahlian

Pada awal perkembangannya, kecerdasan buatan dianggap positif. Ini lantaran bisa memudahkan pekerjaan manusia. Pola pekerjaan yang bersifat rutin dan terstruktur dapat digantikan menggunakan kecerdasan buatan. Sebagai contoh, pekerjaan administratif, olah data, arsip, dan beberapa pekerjaan produksi yang melibatkan mesin secara berulang dan terus menerus (Masrichah, 2023). Perkembangan selanjutnya cukup cepat. Kecerdasan buatan ternyata merambah ke dunia kreatif. Seni visual, terutama media rekam, menjadi objek bagi kecerdasan buatan.

Kecerdasan buatan berdampak kepada semakin menipisnya bidang keahlian. Sebelumnya—ketika seseorang membuat produk seni seperti animasi, foto, gambar atau bahkan film—memerlukan waktu yang relatif panjang. Produk tersebut juga hanya bisa dibuat oleh orang yang memang berkecimpung atau ahli di bidang itu. Sementara kecerdasan buatan datang untuk memangkas itu semua, bahkan mempersingkat waktu pembuatannya.

Dari titik ini kemudian muncul perdebatan. Seni yang dibuat oleh kecerdasan buatan terbatas pada siapa yang memberikan perintah. Selain itu juga terbatas pada replikasi data-data yang tersebar di dunia maya. Ini berbeda dengan seniman. Ketika membuat karya seni, seorang seniman mempunyai kebiasaan untuk mengambil realitas di sekitarnya (McCormack et al., 2019). Dengan kata lain, muncul pengalaman manusiawi yang sangat personal dalam sebuah karya seni.

Salah satu contoh adalah terkait dengan industri animasi. Sebelum kemunculan kecerdasan buatan, animator menggambar setiap *frame* secara manual. Setelah itu, dilakukan *rendering* dengan kecepatan tertentu. Tujuannya adalah menciptakan elemen gerak yang lebih halus. Ini terjadi sebaliknya ketika kecerdasan buatan datang sebagai

bagian dari teknologi. Dengan menggunakannya, proses animasi menjadi jauh lebih cepat, mudah, dan juga realistis (Muhammad & Mirza, 2025).

Seniman pada umumnya –termasuk di bidang media rekam– tentu mempunyai pengalaman yang berbeda. Ini dibandingkan dengan mereka yang menggunakan kecerdasan buatan dalam membuat sebuah karya. Pengalaman subjektif seniman dalam kadar tertentu merupakan sesuatu yang tidak ternilai.

Secara umum, etika menunjukkan mana yang benar dan mana perbuatan yang salah. Mana yang baik, dan mana yang buruk. Jika benar dan baik, maka boleh dilakukan. Sebaliknya, jika salah dan buruk, tidak boleh dilakukan. Pengertian sederhana tersebut menjadi jembatan untuk memahami etika secara sederhana.

Ketika etika dihubungkan dengan kecerdasan buatan, ada sesuatu yang menarik untuk dilihat. Bisa dikatakan bahwa, etika tidak mempunyai konsekuensi. Etika tidak memiliki kemampuan untuk memerintah. Tidak mempunyai kekuatan untuk menegakkan kepatuhan terhadap nilai yang ada pada etika itu sendiri. Dalam beberapa segi, dan banyak terjadi, kedudukan etika dikalahkan dengan motif yang lain, seperti ekonomi dan pemasaran (Munn, 2023).

Manusia Sebagai Subyek

Kecerdasan buatan selalu merujuk pada prinsip dasar; globalisasi dan lintas batas. Saat ini yang terjadi adalah mempunyai sifat pasif karena hanya menunggu untuk diperintah. Kecerdasan buatan adalah alat, yang itu berarti sebuah objek. Sementara pemberi perintah –dalam hal ini adalah manusia– bersikap sebaliknya. Ia pemberi perintah dan bersikap aktif. Ia bisa menghapus hasil dari perintah tersebut, mengulanginya kembali, menemukan mana hasil yang terbaik, serta mengunggahnya ke media sosial.

Secara konseptual, subyek hukum secara umum terbagi menjadi dua, yaitu manusia pribadi (*naturlijke persoon*) dan badan hukum (*recht persoon*). Badan hukum yang dimaksud bisa perusahaan, baik yang swasta maupun yang di bawah naungan pemerintah atau negara (Kansil, 2004). Dalam perkembangannya, ada beberapa batasan mengenai siapa yang bisa bertanggung jawab dalam hubungannya dengan manusia. Batasan itu berupa kategori anak yang berusia di bawah usia tertentu yang dipandang belum bisa bertanggung jawab secara hukum.

Berkaitan dengan ini juga bisa dilihat pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 1 Angka 2 peraturan tersebut menyatakan bahwa, yang disebut sebagai pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan ciptaan yang bersifat khas atau pribadi. Penegasan selanjutnya terdapat pada Pasal 1 Angka 27, yang disebut sebagai “orang” adalah orang perseorangan atau badan hukum.

Belum ada peluang bagi kecerdasan buatan dalam hukum di Indonesia untuk menjadi subyek hukum. Belum bisa dimintai pertanggungjawaban, baik secara moral atau ekonomi. Ia dianggap layaknya mesin yang tidak memiliki kepribadian seperti manusia atau orang. Oleh karenanya, hasil kreasi kecerdasan buatan belum bisa dan tidak dapat dilindungi oleh regulasi ini. Dengan kata lain, kecerdasan buatan bukanlah obyek hak cipta (Mayana et al., 2024).

Simpulan

Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Penciptaan Karya Seni Media Rekam: Perspektif Hukum dan Etika

Pemaparan tadi menyimpulkan sebuah hal, terutama saat berhubungan dengan seni media rekam. Apabila menggunakan kecerdasan buatan, maka: (1) jika terjadi permasalahan hukum, tanggung jawabnya terletak kepada siapa yang memberikan perintah, (2) belum ada peluang bagi seseorang yang menggunakan kecerdasan buatan dalam membuat karya seni untuk mendaftarkannya sebagai hak cipta.

Secara praktik bisa dikatakan bahwa pemberi perintah pada kecerdasan buatan adalah orang yang paling bertanggung jawab. Katakanlah ada konsekuensi hukum, misalnya dianggap melakukan fitnah, menggambarkan sesuatu yang dianggap sebagai kebohongan publik, maka pemberi perintah bisa digugat. Baik gugatan secara perdata maupun pidana.

Pada sisi lain, secara etis, mereka yang menggunakan kecerdasan buatan, harus mencantumkan keterangan; bahwa karya tersebut hasil campur tangan kecerdasan buatan. Lantaran etika bukanlah sebuah keharusan, maka sebenarnya tidak ada kewajiban untuk mencantumkannya. Etika tidak punya kekuatan untuk mengikat seseorang untuk melakukan sesuatu. Oleh karena itu, sangat bergantung kepada orang yang memberikan perintah pada kecerdasan buatan tersebut. Berbeda dengan hukum yang mempunyai sanksi lebih ketat, seperti pergantian uang atau bahkan penjara, sanksi etika lebih kepada sanksi sosial.

Sanksi sosial dapat berupa kecaman, diabaikan dari pergaulan, ditinggalkan oleh komunitas tertentu, dan lain sebagainya. Pada prinsipnya, sanksi sosial pada etika bisa diabaikan, asalkan yang diberikan sanksi sanggup untuk melakukan itu. Tidak ada keharusan untuk mematuhi etika. Tidak patuh pada sanksi bukanlah pelanggaran hukum. Jadi sangat subjektif sifatnya. Itu terjadi karena etika berangkat dari kesadaran individu. Maka dalam beberapa segi, kekuatan mengikat hukum pada seseorang jauh lebih kuat daripada etika.

Terlepas dari itu semua, Indonesia membutuhkan regulasi khusus mengenai kecerdasan buatan ini. Selain pada persoalan hak cipta, proses kreativitas seniman juga semestinya dihargai. Tidak harus selalu merujuk kepada hasil atau produk, tetapi proses juga menjadi sangat penting untuk dinilai. Hal ini dilakukan untuk membedakan karya asli seniman, terutama di bidang media rekam, dengan karya hasil kecerdasan buatan. Dengan demikian, kreativitas akan tetap berkembang dan tidak mati lantaran teknologi.

Ada sebuah pendapat kritis nan menarik dari Ronald Purser, seorang profesor dari San Francisco State University. Ini terkait dengan maraknya penggunaan kecerdasan buatan di lingkungan akademik, termasuk perguruan tinggi. Sebaiknya kecerdasan buatan hanyalah digunakan sebagai sebuah alat. Dengan demikian, maka kendali tetap berada di tangan manusia (Purser, 2025). Termasuk tidak menyerahkan semua proses kreatif kepada kecerdasan buatan. Semakin banyaknya penggunaan kecerdasan buatan, harus bisa dipastikan bisa memunculkan keadilan. Ada dampak baik yang dirasakan oleh semua orang (Kudeikina & Kaija, 2024). Baik kepada seniman yang mengutamakan proses kreatif, dan kepada mereka yang mengandalkan kecerdasan buatan sebagai bagian perkembangan teknologi.

Referensi

- Arafat, Md. Y. (2024). Research Ethics: Meaning And Principles. *SSRN Electronic Journal*, 8(1), 139–144. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4887943>
- Chesney, B., & Citron, D. (2019). Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security. *California Law Review*, 107(6), 1753–1820. <https://doi.org/10.15779/Z38RV0D15J>
- Frank, J., Herbert, F., Ricker, J., Schönherr, L., Eisenhofer, T., Fischer, A., Dürmuth, M., & Holz, T. (2023). *A Representative Study on Human Detection of Artificially Generated Media Across Countries*. <http://arxiv.org/abs/2312.05976>
- Harari, Y. N. (2017). *Sapiens: Sejarah Ringkas Umat Manusia dari Zaman Batu hingga Perkiraan Kepunahannya* (N. Wiyati, Ed.; Y. Mustofha,; 1st ed.). Pustaka Alvabet.
- Jiang, Y., Li, X., Luo, H., Yin, S., & Kaynak, O. (2022). Quo vadis artificial intelligence? *Discover Artificial Intelligence*, 2(1), 4. <https://doi.org/10.1007/s44163-022-00022-8>
- Kansil, C. S. T. (2004). *Modul Hukum Perdata Termasuk Asas Asas Hukum Perdata* (Edisi Revisi). PT Pradnya Paramita.
- Kudeikina, I., & Kaija, S. (2024). Limits Of The Use Of Artificial Intelligence In Law – Ethical And Legal Aspect. *Enviroment. Technologies. Resources.Proceedings of the International Scientific and Practical Conference*, 2, 188–191. <https://doi.org/10.17770/etr2024vol2.8016>
- Masrichah, S. (2023). Ancaman Dan Peluang Artificial Intelligence (AI). *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(3), 83–101. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i3>
- Mayana, R. F., Santika, T., Win, Y. Y., Matalam, J. A. K., & Ramli, A. M. (2024). Legal Issues of Artificial Intelligence – Generated Works: Challenges on Indonesian Copyright Law. *Law Reform*, 20(1), 54–75. <https://doi.org/10.14710/lr.v20i1.61262>
- McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. H. (2019). Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in computer generated art. In A. Ekart, Antonios. Liapis, & M. Luz. Castro Pena (Eds.), *8th International Conference, EvoMUSART 2019 Held as Part of EvoStar 2019 Leipzig, Germany, April 24–26, 2019 Proceedings* (pp. 35–50). Springer.

**Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Penciptaan Karya Seni
Media Rekam: Perspektif Hukum dan Etika**

- Muhammad, I., & Mirza, M. (2025). Artificial Intelligence dalam Industri Film dan Perlindungan Kreativitas sebagai Penegakkan Hak Asasi Manusia. *JURNAL VISUAL IDEAS*, 5(1), 32–42.
- Munn, L. (2023). The uselessness of AI ethics. *AI and Ethics*, 3(3), 869–877. <https://doi.org/10.1007/s43681-022-00209-w>
- Pavel, C. E. (2021). THE RULE of LAW and the LIMITS of ANARCHY. *Legal Theory*, 27(1), 70–95. <https://doi.org/10.1017/S1352325221000045>
- Purser, R. (2025, December). AI is Destroying the University and Learning Itself. <https://www.currentaffairs.org/news/ai-is-destroying-the-university-and-learning-itself>
- Thambaiya, N., Kariyawasam, K., & Talagala, C. (2025). Copyright law in the age of AI: analysing the AI-generated works and copyright challenges in Australia. *International Review of Law, Computers & Technology*, 39(3), 448–473. <https://doi.org/10.1080/13600869.2025.2486893>