

## Analisis Problematika Lukisan Ciptaan *Artificial Intelligence* Menurut Undang-Undang Hak Cipta

Nadia Intan Rahmahafida<sup>1</sup>, Whitney Brigitta Sinaga<sup>2</sup>

Universitas Airlangga, Indonesia<sup>1,2</sup>

Email: [nadia.intanr@gmail.com](mailto:nadia.intanr@gmail.com)

### Abstrak

Perkembangan Artificial Intelligence dewasa ini kian pesat. Artificial Intelligence mampu mengolah dan mengumpulkan data untuk mengerjakan suatu tugas secara efisien dan akurat serta bersifat kreatif dan fleksibel, dengan demikian AI dapat menghasilkan karya secara independen. Akan tetapi penggunaan Artificial Intelligence tidak dapat dilepaskan dengan penyediaan data berupa karya cipta yang dilindungi hak cipta. Artikel ini membahas mengenai bagaimana konsep Artificial Intelligence dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta serta permasalahan yang ada yakni penggunaan ciptaan yang dilindungi hak cipta sebagai data untuk ciptaan Artificial Intelligence. Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif dengan pendekatan konseptual dan pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah doktrin-doktrin yang ada serta regulasi yang berlaku. Menurut ketentuan dari Hukum Hak Cipta di Indonesia, Artificial Intelligence belum dapat dikategorikan sebagai pencipta suatu ciptaan karena bukan merupakan subjek hukum, serta penggunaan ciptaan untuk pemanfaatan Artificial Intelligence di bidang kreatif tetap harus menghormati dan menghargai karya cipta dengan memperoleh izin dari pencipta ciptaan tersebut.

**Kata Kunci:** *Artificial Intelligence, Ciptaan, Hak Cipta*

### Abstract

The development of Artificial Intelligence is currently increasing rapidly. Artificial Intelligence is able to process and collect data to perform a task efficiently and accurately and is creative and flexible, thus AI can produce work independently. However, the use of Artificial Intelligence cannot be separated from the provision of data in the form of copyrighted works. This article discusses the concept of Artificial Intelligence in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and the existing problems, namely the use of copyrighted works as data for the creation of Artificial Intelligence. This research is a normative juridical research with a conceptual approach and a statutory approach carried out by examining existing doctrines and applicable regulations. According to the provisions of Copyright Law in Indonesia, Artificial Intelligence cannot be categorized as the creator of a work because it is not a legal subject, and the use of creation for the utilization of Artificial Intelligence in the creative field must still respect and appreciate copyrighted works by obtaining permission from the creator of the work.

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Creation, Copyrights*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat memunculkan inovasi yang beragam. Secara umum, manusia diuntungkan dengan hadirnya teknologi yang beragam, baik di bidang ekonomi, pendidikan, komunikasi, dan sebagainya. Akses informasi yang sangat mudah didapat dengan kemajuan teknologi membuat kegiatan masyarakat menjadi lebih efektif dan efisien jika memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar.

Pesatnya perkembangan teknologi yang tidak dapat dihindari tentunya terdapat pula risiko-risiko yang kemungkinan muncul dari pemanfaatan teknologi tersebut. Salah satu teknologi yang sampai saat ini masih menjadi perdebatan yakni pemanfaatan teknologi Kecerdasan Buatan atau Artificial Intelligence (AI). Walaupun demikian, perkembangan teknologi AI bukanlah suatu hal baru. Setidaknya istilah AI digunakan pertama kali pada tahun 1956 oleh seorang profesor dari Stanford University dalam sebuah persidangan di bidang perkomputeran di Dartmouth. Sejak saat itu muncul berbagai definisi mengenai AI menurut pandangan beberapa ahli yang menyatakan bahwa definisi mengenai AI itu sendiri terus berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu. Kaplan dan Haenlein mendefinisikan AI sebagai “kemampuan sebuah sistem untuk menafsirkan sebuah data dengan benar, dengan mempelajari data tersebut, serta menggunakan pembelajaran tersebut untuk mencapai suatu tujuan dan tugas khusus dengan adaptasi yang fleksibel”. Lebih lanjut, Poole dan Mackworth memberikan definisi AI sebagai “suatu bidang yang memadukan dan menganalisis dari suatu agen komputasi yang dijalankan secara cerdas”. Suatu agen yang dimaksud dapat dikatakan intelijen ketika, 1) tindakan yang dilakukan tepat dengan kondisi dan tujuannya; 2) fleksibel dalam perubahan lingkungan dan perubahan tujuan; 3) belajar dari pengalaman; dan 4) membuat suatu keputusan yang tepat mengingat keterbatasan persepsi dan komputasi agen intelijen tersebut.

Berdasarkan definisi mengenai AI, dapat disimpulkan bahwa AI merupakan suatu bidang ilmu atau sistem yang diberikan suatu tugas untuk mengerjakan suatu hal dengan menafsirkan dan mempelajari data yang diberikan. Pengembangan AI memang diharapkan untuk menyeimbangi peran manusia, yakni penciptaan robot atau sistem yang dapat bekerja dan berpikir layaknya manusia atau bahkan memberikan output yang lebih baik. Akan tetapi hal ini menjadi bermasalah ketika dikaitkan dengan etika dan moral dalam mengerjakan suatu hal untuk mencapai suatu tujuan. Pengembangan AI tidak hanya dimanfaatkan dalam bidang ilmu pengetahuan saja, bahkan saat ini pemanfaatan AI sudah dikembangkan dalam bidang bisnis, hukum, dan bahkan di bidang kreatif. Popularitas AI beberapa tahun terakhir memberikan fakta bahwa manusia tidak lagi hanya bersaing dengan manusia lainnya, tetapi dengan AI pula. Bidang kreatif, termasuk di dalamnya mencakup seni, diyakini merupakan suatu batas terakhir untuk penggunaan AI yang dikatakan bahwa AI tidak dapat menembus kreasi seni yang sama dengan manusia. Akan tetapi, dengan perkembangan program AI yang semakin canggih, bahkan tanpa bantuan manusia mampu untuk menciptakan suatu karya yang inovatif sehingga peran manusia di bidang kreatif dapat teralihkan. Secara sederhana, AI mampu mengolah dan mengumpulkan data untuk mengerjakan suatu tugas secara efisien dan akurat serta bersifat kreatif dan fleksibel, dengan demikian AI dapat menghasilkan karya secara independen.

Secara umum dalam menggunakan sosial media, pemanfaatan AI sebenarnya merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu dan mendukung seseorang dalam melakukan kegiatannya. Pemanfaatan teknologi AI dalam bidang kreatif memang hal yang mengesankan bagi sebagian pencipta karya seni digital khususnya mereka yang memang tertarik dalam komputerisasi suatu karya, begitupula penggunaan AI untuk menciptakan suatu karya seni sudah dilakukan dalam beberapa tahun terakhir. Namun demikian, penggunaan teknologi AI untuk menciptakan suatu lukisan digital semakin populer dalam setahun ini dengan munculnya program AI bernama DALL-E yang membuat lukisan lucu

berdasarkan perintah yang tidak masuk akal.

Kemudian muncul permasalahan yang melekat dari penggunaan teknologi AI di bidang kreatif, yaitu dilakukan dengan pengambilan data sampel dari berbagai lukisan digital yang tersedia di internet dan menghubungkannya dalam satu kategori yang sama. Data merupakan suatu aspek yang penting bagi AI untuk dapat bekerja, untuk dapat memecahkan suatu masalah yang merupakan tujuan utama penggunaan AI tersebut serta data tersebut berpengaruh pada kualitas produk yang dihasilkan. Hal ini menjadi masalah karena banyak pencipta lukisan digital yang mengunggah karyanya secara gratis ke dalam platform media sosial miliknya untuk sekedar dinikmati oleh para penggemarnya. AI mampu mengolah data dari satu maupun berbagai karya cipta untuk membuat karya baru yang memiliki gaya yang mirip atau bahkan sama. Hal tersebut merupakan suatu masalah karena merupakan suatu pembajakan karya cipta. Penggunaan data yang bersumber dari karya cipta yang dilindungi oleh hak cipta untuk pemanfaatan AI tentu dapat menimbulkan masalah hukum apabila dilakukan tanpa memperhatikan ketentuan dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Selanjutnya UUHC).

Berdasarkan hukum Hak Cipta di Indonesia yang menganut prinsip perlindungan otomatis, yaitu perlindungan hukum dalam hak cipta langsung muncul ketika suatu ide atau gagasan diwujudkan menjadi sebuah bentuk karya yang nyata. Hingga saat ini, hukum positif Indonesia sendiri pada dasarnya tidak menyebutkan secara jelas apakah suatu program komputer dapat diterima sebagai pencipta suatu karya yang berhak mendapatkan perlindungan hak cipta atas karyanya. UUHC Indonesia saat ini belum mengakui AI sebagai subjek hukum. UUHC hanya mengakui orang perseorangan atau beberapa orang sebagai pencipta diberi perlindungan hak cipta. Pengaturan hak cipta di Indonesia diduga masih tertinggal dalam merespon perkembangan AI, dan hal ini juga mengisyaratkan munculnya potensi ancaman baru bagi para pelaku ekonomi kreatif dalam hal orisinalitas dan hak cipta untuk kemajuan teknologi.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder untuk memahami adanya hubungan antara ilmu hukum dengan hukum positif. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan konseptual dan pendekatan peraturan perundang-undangan. Pendekatan konseptual merujuk pada prinsip-prinsip yang ada dalam pandangan atau doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum. Sedangkan pendekatan peraturan perundang-undangan merujuk pada peraturan perundang-undangan berupa legislasi dan regulasi terkait serta asas-asas yang berlaku pada perundang-undangan tersebut. Pendekatan dilakukan dengan menganalisis bagaimana konsep AI dalam perspektif Hak Cipta kemudian dihubungkan dengan Undang-Undang yang berlaku saat ini yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

## **PEMBAHASAN**

### **Konsep Artificial Intelligence dalam Perspektif Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

Membahas mengenai Artificial Intelligence yang merupakan suatu terobosan teknologi yang dapat melakukan perbuatan selayaknya manusia tentunya patut untuk memiliki aturan yang khusus untuk mengatur tentang AI. Di Indonesia, aturan perundang-undangan yang mencakup masalah teknologi informasi tertuang dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Selanjutnya UU ITE). Diundangkannya UU ITE memiliki tujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan

hukum yang timbul atas teknologi sistem informasi dan komunikasi guna mewujudkan kepastian hukum bagi warga Indonesia. Mengenai AI itu sendiri, dalam UU ITE tidak mendefinisikan dengan jelas mengenai teknologi kecerdasan buatan tersebut akan tetapi jika melihat dari karakteristik dari AI, dapat dikategorikan sebagai suatu sistem elektronik dan agen elektronik.

Berdasarkan Pasal 1 Angka 5 UU ITE, yang dimaksud dengan Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik. Kemudian Pasal 1 Angka 8 mendefinisikan Agen Elektronik sebagai perangkat dari suatu Sistem Elektronik yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu Informasi Elektronik tertentu secara otomatis yang diselenggarakan oleh Orang. Berdasarkan Pasal-Pasal tersebut yang mendefinisikan Sistem Elektronik dan Agen Elektronik memang memiliki karakteristik yang sesuai dengan AI, yakni serangkaian perangkat elektronik yang mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan suatu data untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu informasi elektronik secara otomatis. Akan tetapi, dalam pengaturan AI menurut UU ITE hanya memberlakukan AI sebagai objek hukum dan bukan sebagai subjek hukum. Berdasarkan Pasal 1 UU ITE yang disebut sebagai subyek hukum meliputi:

- a. Pengirim
- b. Penerima
- c. Orang
- d. Badan Usaha
- e. Pemerintah

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam perkembangannya AI dapat melakukan hal-hal yang bisa dilakukan oleh manusia dan bahkan lebih baik daripada yang dilakukan oleh manusia, bahkan sanggup untuk menyelesaikan masalah atau tugas-tugas yang lebih kompleks. AI dapat belajar dari masukan manusia dengan meniru proses berpikir yang mirip sehingga AI dapat menerapkan pembelajarannya dan berpikir seperti manusia untuk memecahkan masalah. Dapat disimpulkan bahwa AI dikembangkan dengan cara yang memungkinkannya untuk melaksanakan tugas lebih baik daripada manusia dan menjadi semirip mungkin dengan mereka. Oleh karena itu, kecerdasan buatan yang mampu melakukan tindakan hukum tidak dapat dikategorikan sebagai objek hukum melainkan sebagai subjek hukum yang setara dengan subjek hukum lainnya.

Cepat atau lambat, perkembangan AI yang begitu pesat khususnya kini mencakup bidang kreatif hukum juga harus dapat menyeimbangi sehingga kepastian hukum and keadilan terbentuk. Dihubungkan dengan AI dalam perspektif Hak Cipta, sebagai suatu ciptaan teknologi AI merupakan suatu Ciptaan yang dilindungi oleh Hak Kekayaan Intelektual. Namun, diketahui bahwa saat ini AI mampu untuk menciptakan suatu lukisan. Menurut UUHC, Ciptaan adalah “setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata”. Pada dasarnya, suatu ciptaan dapat diberikan hak cipta apabila ciptaan tersebut merupakan hasil karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan oleh suatu inspirasi, kemampuan, pemikiran, imajinasi, ketangkasan, kreativitas, atau keahlian, dan diekspresikan dalam bentuk nyata atau konkret dimana tidak ada persyaratan mengenai orisinalitas.

AI saat ini telah banyak membantu manusia dalam melakukan berbagai macam pekerjaan, baik di bidang pendidikan sampai di bidang bisnis. Dalam bidang kreatif, menurut UUHC Pencipta didefinisikan sebagai seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Memang dalam prakteknya AI dapat bertindak dan berpikir selayaknya manusia dengan mengerjakan tugas-tugas dengan tujuan yang jelas.

Akan tetapi, terdapat perbedaan yang signifikan antara manusia dan AI, apabila melihat dari definisi Ciptaan yang telah disebutkan sebelumnya, suatu ciptaan dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, dan keahlian yang diekspresikan dengan bentuk nyata, gambar yang dihasilkan oleh AI berbentuk nyata akan tetapi patut dipertanyakan apakah AI juga melalui proses imajinasi atau inspirasi selayaknya manusia sebagai pencipta. Berdasarkan UUHC, AI tidak dapat dianggap sebagai pencipta suatu ciptaan karena ia bukan seorang pribadi dan tidak memiliki ciri khusus dan pribadi yang dapat dikaitkan dengan ciptaan tersebut. AI sendiri dapat dikategorikan sebagai program komputer sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 9 UUHC yakni seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.

### **Permasalahan dalam Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Ciptaan Karya Seni Digital**

Diketahui sebelumnya bahwa AI belum bisa dikategorikan sebagai subjek hukum dalam hukum Indonesia, sehingga pernyataan AI sebagai pencipta suatu ciptaan karya seni juga merupakan suatu masalah ketika apa yang AI kerjakan hanyalah menghasilkan sebuah karya berdasarkan sebuah prompt atau tugas yang diberikan oleh manusia dengan disediakan data-data masukan. Perlu dibedakan terlebih dahulu bagaimana ciptaan yang diciptakan dengan bantuan komputer seperti karya-karya digital yang saat ini beredar dengan hasil ciptaan oleh AI. Karya ciptaan digital yang dihasilkan dengan media computer tetap merupakan sebuah karya cipta seseorang, dalam arti bahwa seseorang tersebut berkedudukan sebagai pencipta karena pada dasarnya ia berkontribusi dalam pembuatan karya cipta tersebut, berbeda dengan AI yang tidak banyak membutuhkan kontribusi manusia, yang dapat mengerjakan suatu tugas untuk menghasilkan karya cipta hanya bermodalkan sebuah data masukan.

Jika ditelusuri lebih lanjut, penggunaan AI di bidang kreatif seharusnya tidak dapat disamakan dengan ciptaan oleh manusia. Proses untuk menciptakan suatu karya seni datang dari pencipta itu sendiri, dalam hal ini tentunya manusia, dengan menggunakan atau tidak menggunakan bantuan alat digital seorang pencipta berkontribusi atas ide, imajinasi, inspirasi, maupun kreativitas yang digunakan dalam menciptakan suatu karya dalam bentuk nyata. Lalu muncul pertanyaan, apakah karya yang dihasilkan AI juga melalui suatu proses untuk menghasilkan karya cipta yang kreatif dan original? Berdasarkan pengertian Pencipta yang diatur dalam UUHC, ciptaan yang dihasilkan bersifat khas dan pribadi. Akan tetapi, di dalam UUHC tidak menjelaskan lebih lanjut bagaimana karakteristik dari khas dan pribadi tersebut. Suatu karya dianggap khas dan pribadi jika ciptaan tersebut merupakan hasil pemikiran seseorang, yang terwujud dalam bentuk nyata dan original, serta karya tersebut hanya diketahui dan dapat dijelaskan oleh penciptanya.

AI merupakan alat yang diciptakan untuk membantu manusia dalam suatu pekerjaan agar lebih efisien dan efektif, namun penggunaan teknologi demikian tentunya harus diiringi dengan etika dan moral. Penggunaan teknologi tanpa dibarengi dengan etika dan moral sangat rentan untuk disalahgunakan sehingga terdapat pihak yang dirugikan. Mengenai penggunaan AI menciptakan suatu karya seni, tidak dapat dipungkiri bahwa guna melatih AI untuk mengerjakan suatu tugas membutuhkan banyak data. Dalam hal menciptakan suatu lukisan, AI diberikan data berupa lukisan-lukisan yang telah ada sebagai sampel, termasuk lukisan-lukisan yang memiliki hak cipta. Sebagai contoh, pengembangan AI di bidang kreatif dengan nama proyek 'The Next Rembrandt' untuk menciptakan lukisan ciptaan Rembrandt yang menggunakan 346 lukisannya sebagai data untuk dipelajari yang kemudian AI membuat karya baru Rembrandt. Hal tersebut bukanlah masalah ketika data yang digunakan merupakan karya yang telah habis masa berlaku hak ciptanya. Permasalahan muncul ketika lukisan-lukisan yang digunakan sebagai data sampel AI diambil dan digunakan tanpa

persetujuan Penciptanya, sehingga merupakan suatu pelanggaran hak cipta.

Pengaturan UUHC di Indonesia bertujuan untuk melindungi Pencipta atas Ciptaannya yang merupakan hak eksklusif meliputi hak moral dan hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (1) UUHC menyatakan bahwa Hak Cipta timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak moral yang melekat dalam hak cipta merupakan suatu prinsip dasar bahwa setiap orang berhak membuat suatu ciptaan dan setiap orang memiliki kewajiban untuk menghormati atau menghargai karya cipta orang lain dengan tidak menggunakan atau mengubah ciptaan orang lain tanpa izin. Menurut Pasal 5 (1) UUHC, Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya
- c. Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat
- d. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya

Kemudian, Pasal 6 untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 (1), Pencipta dapat memiliki:

- a. Informasi manajemen Hak Cipta
- b. Informasi elektronik Hak Cipta

Pasal 7 ayat (1) dan (2) menyebutkan lebih lanjut mengenai Informasi Manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a meliputi informasi tentang: a) metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya; dan b) kode informasi dan kode akses. Serta Informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf b meliputi informasi tentang: a) suatu Ciptaan, yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan Pengumuman Ciptaan; b) nama pencipta, aliasnya atau nama samarannya; c) Pencipta sebagai Pemegang Hak Cipta; d) masa dan kondisi penggunaan Ciptaan; e) nomor; dan f) kode informasi.

Secara filosofis, hak moral lahir terlebih dahulu dibandingkan dengan hak ekonomi. Mengingat dewasa ini, banyak sekali karya cipta yang dibagikan atau diunggah secara gratis ke dalam media sosial milik penciptanya, hak moral merupakan hak yang begitu penting mengingat hak moral melindungi kepentingan pribadi si pencipta karena hak moral melekat dan tidak dapat terpisahkan dari penciptanya terlepas dari pertimbangan ekonomi. Dengan adanya hak moral tersebut, pencipta memiliki hak untuk mencegah segala bentuk perubahan dalam ciptaan yang dapat merusak apresiasi dan reputasi pencipta. Pada dasarnya, hak moral dalam hak cipta melekat pada penciptanya akan tetapi dalam konteks apabila karya ciptanya digunakan tanpa persetujuan untuk pengembangan AI akan sulit untuk dilacak kecuali jika AI tersebut telah mengunggah hasil ciptaannya serta bisa saja gaya lukisan berubah karena AI mengambil data dari berbagai pencipta.

Penggunaan ciptaan oleh pihak lain pada prinsipnya perlu mendapatkan izin dari Pencipta aslinya, hal ini merupakan bentuk perlindungan hak cipta yang merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh Pencipta termasuk pula hak ekonomi. Pasal 9 UUHC menyatakan bahwa Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. Penerbitan Ciptaan
- b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya
- c. Penerjemahan Ciptaan



- d. Pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian Ciptaan
- e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya
- f. Pertunjukan Ciptaan
- g. Pengumuman Ciptaan
- h. Komunikasi Ciptaan
- i. Penyewaan Ciptaan

Apabila seseorang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana tersebut di atas wajib mendapatkan izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Serta, setiap orang yang tidak memiliki izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

Penggunaan data berupa lukisan-lukisan yang ada merupakan suatu bentuk penggandaan, sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1 angka 12 penggandaan yakni proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara. Sedangkan jika penggunaan ciptaan tersebut bertujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar merupakan penggunaan secara komersial. Sehingga apabila pihak yang mengembangkan atau menggunakan AI untuk menciptakan suatu gambar baru dengan ciptaan pencipta aslinya sebagai data masukan, wajib memperoleh izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta di Indonesia.

Akan tetapi, UUHC juga membahas mengenai pembatasan Hak Cipta, yakni dimungkinkannya menggunakan Ciptaan dari Pencipta tanpa mendapatkan izin. Pada kaitannya dengan pemanfaatan AI, Pasal 43 huruf d UUHC menyatakan pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut. Berdasarkan Pasal tersebut, pada dasarnya apabila ciptaan disebarluaskan melalui media teknologi informasi bukan merupakan suatu pelanggaran hak cipta apabila digunakan untuk hal yang tidak bersifat komersial, atau menguntungkan Pencipta. Tentunya, bukan merupakan pelanggaran Hak Cipta apabila Pencipta setuju jika karya ciptaannya digunakan, akan tetapi apabila Pencipta menyatakan keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta tersebut maka merupakan pelanggaran Hak Cipta.

Kemudian Pasal 44 UUHC menyatakan bahwa Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau perubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:

- a. Pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta
- b. Keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan
- c. Ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan
- d. Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta

Pada penjelasan Pasal 44 yang dimaksud dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta sebagaimana disebut adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan. Akan tetapi belum ada penjelasan yang pasti bagaimana keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi tersebut. Sehingga, menurut UUHC pada dasarnya penggunaan ciptaan sebagai data untuk AI dapat dilakukan tanpa izin tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan

pendidikan, penelitian, penyelenggaraan pemerintah, dan pertunjukan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta. Jika merugikan Pencipta maka termasuk pelanggaran Hak Cipta.

## SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memang tidak dapat dihindari, dalam hal ini pemanfaatan teknologi AI untuk menciptakan suatu karya seni. Pada dasarnya AI dapat bertindak dan berpikir selayaknya manusia dengan dilatih dan diberikan data-data untuk mengerjakan tugas suatu tujuan tertentu. Akan tetapi, dalam hal AI sebagai pencipta suatu ciptaan atau karya seni masih memunculkan berbagai masalah karena menyimpangi konsep yang terdapat dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Pencipta merupakan seorang atau beberapa orang yang melalui proses berpikir, inspirasi, imajinasi, dan kreatif untuk membuat ide menjadi suatu karya yang nyata atau konkret.

Permasalahan yang ada dalam pemanfaatan AI yakni data yang digunakan dalam pengembangannya menggunakan ciptaan yang sudah ada, kecuali ciptaan tersebut telah habis masa perlindungan hak ciptanya maka ciptaan tersebut masih merupakan subjek perlindungan hak cipta. UUHC melindungi Pencipta atas hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak moral melekat erat dan tidak terlepas dari pencipta suatu ciptaan, sehingga Pencipta dapat mempertahankan haknya apabila terjadi hal-hal yang merugikan reputasinya. Walaupun demikian, UUHC juga memberikan pembatasan hak cipta untuk hal yang tidak termasuk sebagai pelanggaran hak cipta, meliputi penggunaan sebagai bahan penelitian, pendidikan, atau hal yang bersifat non-komersial asalkan tetap memperhatikan ketentuan yang tidak merugikan Pencipta. Pada dasarnya penggunaan ciptaan yang dilindungi hak cipta sebagai data untuk pengembangan AI tanpa izin hanya dapat digunakan untuk bidang pendidikan atau penelitian, atau bidang sejenisnya, namun apabila Pencipta merasa keberatan dengan ciptaannya digunakan dan disebarluaskan tetap merupakan suatu pelanggaran hak cipta maka penting untuk memperoleh izin dari Pencipta agar tidak terjadi suatu konsekuensi hukum atas pelanggaran hak cipta.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bartneck, Christoph et al. *An Introduction to Ethics in Robotics and AI* SPRINGER BRIEFS IN ETHICS SpringerBriefs in Ethics. Vol. 21, 2021 <http://www.springer.com/series/10184> accessed 2021.
- Gema, Ari. "MASALAH PENGGUNAAN CIPTAAN SEBAGAI DATA MASUKAN DALAM PENGEMBANGAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI INDONESIA DI INDONESIA". *Technology and Economics Law Journal*. Vol. 1 No. 1, February 2022 <https://scholarhub.ui.ac.id/telj/vol1/iss1/1> accessed February 11, 2022.
- Haris, Muhammad Tan Abdul Rahman, and Tantimin. "Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence Di Indonesia". *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)*. Vol. 8 No. 1, 2022, p. 307–316. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jkh/article/view/44408> accessed 2022.
- "How A Microsoft Machine Learning AI Created This Entirely New Rembrandt | The Drum". <https://www.thedrum.com/news/2016/04/07/how-microsoft-machine-learning-ai-created-entirely-new-rembrandt> accessed December 5, 2022.
- Indra Tektona, Rahmadi et al. "Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence Di Beberapa Negara (Quo Vadis Indonesian Copyright Law: Comparison of Artificial Intelligence Creation Concepts in Several Countries)". *Negara Hukum: Membangun Hukum Untuk Keadilan Dan Kesejahteraan*. Vol. 12 No. 2, December 2021, p. 285–306. <https://doi.org/10.22212/JNH.V12I2.2144>.
- Jaya, Febri et al. "ANALISIS YURIDIS TERHADAP KEDUDUKAN KECERDASAN BUATAN ATAU ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI SUBJEK HUKUM PADA HUKUM POSITIF INDONESIA".



- SUPREMASI HUKUM*. Vol. 17 No. 02, July 2021, p. 01–11. <https://doi.org/10.33592/JSH.V17I2.1287>.
- Kiljic´acceptedkiljic´, Alina S ˇ. “When Art Meets Technology or Vice Versa: Key Challenges at the Crossroads of AI-Generated Artworks and Copyright Law”. *IIC - International Review of Intellectual Property and Competition Law*. Vol. 52 2021, p. 1338–1369. <https://doi.org/10.1007/s40319-021-01119-w>.
- Kusumawardani, Qur’ani Dewi. “Hukum Progresif Dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan”. *Veritas et Justitia*. Vol. 5 No. 1, 2019, p. 166–190. <https://doi.org/10.25123/vej.3270>.
- Li, Yueen et al. “Research on Artificial Intelligence Ethics in the Field of Art Design”. *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1673 No. 1, November 2020 <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1673/1/012052>.
- Mayana, Ranti Fauza, and Tisni Santika. *Hak Cipta Dalam Konteks Ekonomi Kreatif Dan Transformasi Digital*. PT Refika Aditama, Bandung, 2022.
- Nawi, Aliff. “Penerokaan Awal Terhadap Isu Dan Impak Penggunaan Teknologi Kecerdasan Buatan Terhadap Kehidupan Manusia [Early Exploration Towards Issues and Impact the Use of Artificial Intelligence Technology Towards Human Beings]”. *Asian Journal of Civilizational Studies (AJOCS)*. Vol. 1 No. 4, 2019, p. 24–33. <http://www.ajocs.com/index.php/ajocs/article/view/25> accessed 2019.
- Priowirjanto, Enni Soerjati. “URGensi PENGATURAN MENGENAI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA SEKTOR BISNIS DARING DALAM MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA”. *Jurnal Bina Mulia Hukum*. Vol. 6 No. 2, April 2022, p. 254–272. <https://doi.org/10.23920/JBMH.V6I2.355>.
- Rozaq, Abdul. *Artificial Intelligence Untuk Pemula*. UNIPMA Press, Madiun, 2019.
- Yudoprakoso, Paulus Wisnu. “KECERDASAN BUATAN (Artificial Intelligence) SEBAGAI ALAT BANTU PROSES PENYUSUNAN UNDANG-UNDANG DALAM UPAYA MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA”. *Simposium Hukum Indonesia*. Vol. 1 No. 1, June 2019, p. 450–461. <https://journal.trunojoyo.ac.id/shi/article/view/6356> accessed June 12, 2019.