



Tinjauan Yuridis *Artificial Intelligence* (AI) Sebagai Penghasil Karya Cipta dalam Perspektif Hukum Hak Cipta

Elvira Purnama Sari, Chrisna Bagus Edhita Praja*, Puji Sulistyaningsih, Tsuroyyaa Maitsaa' Jaudah

Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Indonesia

Corresponding author email: chrisnabagus@ummgl.ac.id

Abstract

The development of Artificial Intelligence (AI) in digital transformation has had a significant impact on people's lives. AI is capable of solving complex problems with high accuracy to the point of being able to produce creations. This has given rise to issues and negative impacts related to copyright. The absence of explicit rules governing AI creations has led to legal uncertainty. The 2014 Copyright Law does not fully cover creations produced by AI. Thus, the purpose of this study is to analyze the legal status of works produced by AI and to examine the legal consequences arising from creations made by AI. This study uses a qualitative research method with a legislative and conceptual approach. The results of this study conclude that AI has a role as a producer of creation and innovation. However, AI is not a legal subject, and the legal consequences of works produced by AI depend on the legal responsibility of the creator or user of the AI in question.

Keywords

Legal Standing, Copyright, Artificial Intelligence

Submitted:

May 20, 2025

Accepted:

June 23, 2025

Published:

July 31, 2025

This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License

Abstrak

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) dalam transformasi digital memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan masyarakat. AI mampu memecahkan masalah rumit dengan akurasi yang tinggi hingga dapat menghasilkan suatu ciptaan. Hal tersebut memunculkan permasalahan dan dampak negatif terkait hak cipta. Ketidadaan adanya aturan yang eksplisit mengatur ciptaan AI menyebabkan ketidakpastian hukum. Undang-undang Hak Cipta 2014 belum sepenuhnya mencakup mengenai ciptaan yang dihasilkan oleh AI. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kedudukan hukum karya yang dihasilkan oleh AI serta untuk mengkaji akibat hukum yang timbul dari ciptaan yang dibuat AI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konsep. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa AI memiliki peran sebagai penghasil kreasi dan inovasi. Namun, AI bukan merupakan subjek hukum dan akibat hukum dari karya yang dihasilkan oleh AI bergantung pada tanggung jawab hukum pencipta atau pengguna AI terkait.

Kata Kunci

Kedudukan Hukum, Hak Cipta, AI

Pendahuluan

Era transformasi digital merupakan suatu proses dari perkembangan teknologi pada saat ini, yang mana memberikan dampak terhadap penerapan teknologi dalam kehidupan masyarakat¹. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat dibuktikan dengan adanya data IP-TIK (Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan komunikasi) dari Badan Pusat Statistik yang menunjukkan peningkatan penggunaan teknologi dari yang semula 5,32% pada tahun 2019 hingga mencapai 5,59% pada tahun 2020². Berbagai aspek kehidupan tidak dapat dilepaskan dari penggunaan teknologi, misalnya bidang Industri, Pendidikan,

¹ Yudo Devianto and Saruni Dwiasnati, "Kerangka Kerja Sistem Kecerdasan Buatan Dalam Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Indonesia," *Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer* 10, no. 1 (2020): 19, <https://doi.org/10.22441/incomtech.v10i1.7460>.

² Badan Pusat Statistik, "Berita Resmi Statistik," *Bps.Go.Id*, 2021.

Ekonomi hingga bidang Kesehatan³. Salah satu penggunaan teknologi yang berkembang pada saat ini adalah eksistensi *Artificial Intelligence* (AI) atau biasanya disebut dengan kecerdasan buatan.

John McCharty tahun 1955 pertama kali memperkenalkan AI yang didefinisikan sebagai “*the science and engineering of creating intelligent machines*”⁴. AI berperan sebagai mesin untuk menjalankan sebuah pekerjaan yang membutuhkan pemahaman seperti manusia atau sebuah teknologi yang memungkinkan untuk mesin merasakan, memahami, dan bertindak⁵. AI adalah salah satu cabang ilmu komputer yang memiliki kapabilitas antara lain mesin pintar (*smart machine*) untuk memecahkan persoalan yang rumit dengan cara yang lebih tepat dan tetap diarahkan oleh keperluan manusia⁶. Hal ini biasanya dilakukan oleh AI dengan mencontoh karakteristik dan analogi proses dan substansi berfikir dari kecerdasan manusia, dengan menerapkan algoritma (prosedur yang teratur) yang dikenal oleh komputer⁷. Lain daripada itu, cara kerja AI adalah menerima *input* data yang telah dimasukkan kemudian akan diproses hingga menghasilkan sebuah *output*. AI juga berfungsi

³ Devianto and Dwiasnati, “Kerangka Kerja Sistem Kecerdasan Buatan Dalam Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Indonesia.”

⁴ Ari Juliano Gema, “Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia,” *Technology and Economics Law Journal* 1, no. 1 (2022): 1–18; Hary Abdul Hakim, Chrisna Bagus Edhita Praja, and Hardianto Djanggih, “Legal Urgency on Designing The Legislation for The Use of Artificial Intelligence in Indonesian Medical Practice,” *Jurnal Penelitian Hukum De Jure* 21, No. 4 (2021): 541. *Htt* 21, no. 4 (2021): 541, <https://doi.org/10.30641/dejure.2021.v21.541-550>.

⁵ Assyari Abdullah, “Public Relations in The Era of Artificial Intelligence: Peluang Atau Ancaman?,” *Jurnal Aristo (Sosial, Politic, Humaniora)* 8, no. 2 (2020): 406, <https://doi.org/10.24269/ars.v8i2.2629>.

⁶ Abdul Karim et al., *Pengantar Teknologi Informasi*, ed. Tim YLBG, 1st ed. (Sumatra Utara: Yayasan Labuhan Batu Berbagi Gemilang, 2020); Mary Ann Neary and Sherry Xin Chen, “Artificial Intelligence: Legal Research and Law Librarians,” *AALL Spectrum* 21 5, no. 6 (2017): 16–20.

⁷ Manarep Pasaribu and Albert Widjaja, *Kajian Akademis Dan Praktik Artificial Intelligence Perspektif Manajemen Strategis*, 2022nd ed. (Jakarta: Gramedia, 2022); Edi Wijaya, “Analisis Penggunaan Algoritma Breadth First Search Dalam Konsep Artificial Intellegencia,” *Jurnal TIME II*, no. 2 (2013): 18–26.

untuk membalas sebuah percakapan manusia dengan sistem kerja meniru manusia ketika berbicara atau ketika saat mengirim pesan⁸.

Perkembangan AI saat ini sampai pada tahap dimana kecerdasan buatan tersebut dapat menghasilkan sebuah karya. Salah satu AI yang menghasilkan sebuah karya yaitu robot Ai-Da. Ai-Da merupakan sebuah robot yang mampu mengartikulasikan dan mengimplementasikan dari apa yang Ai-Da lihat dan amati sehingga Ai-Da mampu menghasilkan karya cipta serta seni. Ai-Da berhasil melukis dirinya sendiri dengan menggunakan metode kecerdasan buatan yang dimilikinya dengan yang sangat cepat sekitar satu jam saja⁹. Selain Ai-Da, terdapat robot kecerdasan buatan lainnya yang menghasilkan karya cipta lukisan hanya dengan memasukan kriteria-kriteria yang diinginkan oleh si pembuat sehingga akan menghasilkan sebuah karya. DaLL-E adalah robot AI lainnya yang mampung menghasilkan sebuah karya lukisan. Cara kerja kecerdasan buatan satu ini menggunakan pola menggambarkan atau mengidentifikasi serta menerjemahkan dari teks ke sebuah gambar¹⁰. Selain itu, pengguna juga dapat menyunting sesuai selera yang disukai oleh mereka sehingga tercipta sebuah karya seni yang indah. Setelah adanya pembaharuan terhadap DaLL-E, pengguna tidak hanya memasukan teks agar mendapatkan gambar yang mereka suka, namun juga dapat mengunggguh gambar yang nantinya akan diproses dan menghasilkan gambar-gambar lainnya yang masih sejenis.

Namun demikian, pemanfaatan AI dalam menghasilkan sebuah karya memunculkan berbagai persoalan. Dalam perspektif hak cipta, karya-karya tersebut bisa saja dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi. Namun, kreasi yang dihasilkan oleh AI masih dipertanyakan terkait status ciptaannya. Dalam Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014) disebutkan bahwa ciptaan adalah setiap hasil karya cipta

⁸ I Putu Wijaya Merta, I Made Gede Sunarya, and I Ketut Resika Arthana, "Handgesture To Text Dengan Metode Artificial Intelligence KNN (K-Nearest Neighbour)," *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 4, no. 1 (2015): 18–27.

⁹ Bojana Romic, "Negotiating Anthropomorphism in the Ai-Da Robot," *International Journal of Social Robotics*, 2021, <https://doi.org/10.1007/s12369-021-00813-6>.

¹⁰ Graeme Revell, "Madeleine: Poetry and Art of an Artificial Intelligence," *Independet Musician and Artist*, 2022.

di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Sedangkan pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

Pada pasal 1 angka 3 UUHC diisyaratkan adanya suatu kriteria khusus agar suatu ciptaan dapat dinilai sebagai ciptaan yang dilindungi hak ciptanya. Dalam memenuhi kriteria tersebut dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) komponen penting yang menjadi syarat substantif Hak Cipta atas suatu Ciptaan yaitu dengan adanya keaslian (*originality*), reativitas (*creativity*), dan bersifat khas (*fixation*). ketiganya disebut sebagai *standards of copyrights ability*. Keaslian (*originality*) sebagai syarat bahwa ciptaan benar adalah karya pencipta. Menurut Berne Convention, syarat ini bersifat esensial untuk memastikan lingkup kekayaan pencipta¹¹.

Secara implisit, tidak terdapat ketentuan mengenai status ciptaan yang dihasilkan oleh AI dalam UUHC 2014. Ketiadaan aturan tersebut berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum, mengingat salah tujuan dari adanya perlindungan Hak Cipta adalah sebagai stimulus inovasi dan kreasi baru dan pemenuhan hak eksklusif dari Pencipta. Berdasarkan uraian diatas perlu adanya sebuah penelitian untuk mengkaji secara yuridis kedudukan hukum AI dan status hukum ciptaan yang dihasilkan oleh AI.

Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif yakni penelitian yang menggunakan cara dengan menelaah konsep-konsep, asas hukum, teori-teori serta peraturan perundang-undangan yang berkaitan dan sesuai dengan objek penelitian. Pendekatan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan undang-undang dan pendekatan konseptual yaitu berasal dari pandangan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum. Data yang di gunakan adalah data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan

¹¹ Avelyn Pingkan Komuna et al., "Pelanggaran Hak Cipta Nonliteral Terhadap Karya Sinematografi Di Indonesia," *Alauddin Law Devlovement Journal* 2, no. November 2020 (2020): 465–72.

tersier. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan studi kepustakaan dan wawancara, kemudian dianalisis dengan metode analisis data kualitatif yang disajikan dalam bentuk deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Kedudukan Hukum AI Sebagai Penghasil Kreasi dan Inovasi dalam Hukum Hak Cipta

Kedudukan hukum merupakan istilah yang sering digunakan dalam hukum untuk menggambarkan status atau posisi hukum yang merupakan suatu tindakan atau peristiwa dalam suatu sistem hukum yang berlaku¹². Secara keseluruhan, kedudukan hukum suatu tindakan atau peristiwa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor politik, sosial, dan ekonomi, serta pandangan para ahli hukum. Putusan pengadilan dan peraturan perundang-undangan juga memiliki peran penting dalam menentukan kedudukan hukum dalam konteks tertentu.

Dalam sistem hukum yang berlaku kedudukan hukum memiliki keterkaitan dengan subjek hukum, subjek hukum harus memiliki kedudukan yang jelas dan diakui oleh hukum untuk memiliki dan melaksanakan hak serta kewajiban. Hak dan kewajiban ini diakui oleh hukum untuk memberikan suatu kepastian subjek hukum pada posisi hukum yang jelas dalam masyarakat¹³. Istilah subjek hukum berasal dari bahasa Belanda yaitu *rechtssubject* atau *subject of law* secara umum diartikan sebagai pendukung hak dan kewajiban yaitu manusia dan badan hukum¹⁴. Sedangkan menurut Utrecht subjek hukum merupakan segala sesuatu yang dapat memperoleh hak dan kewajiban.

Manusia merupakan salah satu pendukung hak dan kewajiban. Di sisi lain, Manusia sebagai objek yang berwujud lahiriah dengan tubuh sehingga dapat mengisi ruang. Selain itu,

¹² Kusnadi, *Pemikiran Hukum: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015).

¹³ Jianlin Chen, "Reconsidering the Analytical Foundation of Public Law," *Legal Subject and Legal Status* 6, no. 1 (2018): 1–21.

¹⁴ Titik Triwulan Tutik, *Hukum Perdata Dalam Sistem Hukum Nasional* (Jakarta: kencana, 2008).

manusia sebagai objek juga dapat mewujudkan subjek yang berarti memiliki kehendak dan kewajiban serta kebebasan dalam menciptakan atau mengambil keputusan¹⁵.

Selanjutnya, badan hukum adalah orang yang diciptakan oleh hukum dan mampu melakukan perbuatan hukum yang memiliki hartanya sendiri. Padahal, menurut pendapat Molengraaff adalah hak dan kewajiban anggotanya bersama-sama, di mana ada hak milik bersama yang dapat dibagi. Pemiliknya tidak hanya terbagi tetapi juga merupakan pemilik bersama dari seluruh properti yang diatur dalam badan hukum¹⁶. Saat ini Subjek hukum hanya terbatas pada manusia dan badan hukum yang berkuasa dan berwewenang menjadi suatu hak. Subjek hukum juga merupakan segala sesuatu yang secara hukum memiliki hak dan kewajiban¹⁷.

Jika dikaitkan dengan penjelasan diatas, AI berdasarkan wawancara dengan bapak M. Resa Arif yudianto, M.Kom yang merupakan salah satu pakar AI menjelaskan bahwa AI pada saat ini umumnya masih bergantung pada pelatihan dan pengawasan manusia dalam memproses pengembangan dan pengujian. Meskipun ada kemajuan dalam pengembangan AI yang dapat melakukan tugas-tugas tertentu dalam tingkat otonomi yang lebih tinggi, akan tetapi pengawasan serta pengaturan manusia masih dianggap penting dan diperlukan dalam memastikan keadaan, etika dan keamanan.

Penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa AI memang tidak dapat dipersamakan persis dengan manusia yang memiliki hak dan kewajiban yang tindakannya harus diatur oleh norma hukum. AI juga tidak dapat memiliki sifat yang humanis layaknya seperti manusia. AI adalah produk pemrograman dan algoritma yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu, meskipun AI dapat menunjukkan kecerdasan dan kemampuan yang luar biasa dalam

¹⁵ Maya Indah, "Refleksi Pemikiran O. Notohamidjojo Untuk Mewujudkan Cara Berhukum Humanis," *Seminar Nasional Refleksi Pemikiran O. Notohamidjojo Terhadap Perkembangan Hukum Di Indonesia* 8, no. 1 (2011): 2–15.

¹⁶ Jimly Asshiddiqie, *Perkembangan & Konsolidasi Lembaga Negara Pasca Reformasi*, Sekretaris Jenderal & Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI, 2006.

¹⁷ Rahman Syamsudin, *Pengantar Hukum Indonesia* (Jakarta: Prenadamrdia Group, 2019).

tugas-tugas yang telah ditentukan, AI tidak memiliki kesadaran, emosi, atau pemahaman seperti halnya manusia.

Begitupun dengan badan hukum, AI tidak dapat disamakan dengan badan hukum karena AI hanya sebuah alat atau teknologi yang diciptakan oleh manusia melalui mesin komputer. Bila mana AI disamakan dengan badan hukum maka AI harus memenuhi unsur yang salah satunya harus memenuhi hak dan kewajiban secara bersama-sama dan membagi seluruh hak materil secara rata. Sesuai penjelasan diatas badan hukum meliputi perkumpulan orang-orang yang kemudian badan hukum dianggap sama dengan manusia oleh hukum, menjadi subjek hukum untuk pengakuan hak dan kewajiban.

Hukum positif Indonesia pada saat ini memang belum secara tegas mengakui status hukum program komputer sebagai pencipta yang berhak mendapatkan perlindungan hak cipta atas karyanya. Hal ini juga berlaku untuk kehadiran AI dalam konteks hak cipta. Di Indonesia, UUHC tidak secara tegas membahas tentang penciptanya karya oleh AI. Namun, pada dasarnya hak cipta diberikan kepada pencipta karya yang menghasilkan suatu karya yang orisinal dan memiliki kreatif¹⁸.

Berdasarkan seminar dengan pemateri Laurensia Andrini dengan judul Distrupsi terhadap *system* kekayaan intelektual. Disampaikan bahwa dalam proses menciptakan suatu karya cipta yang dihasilkan oleh AI perlu menggunakan *software* terlebih dahulu dimana pada saat menciptakan sebuah karya masih ada campur tangan manusia, sehingga AI dapat menghasilkan sebuah karya cipta. Karya cipta yang dihasilkan oleh AI perlu melewati proses *create, train, operate*.

Create merupakan tahapan awal dalam sebuah proses pembuatan AI. Programmers atau developer program AI pada tahapan ini merancang bentuk model AI yang akan digunakan dan memilih bahasa pemograman apa yang efektif untuk kemudian digunakan dalam

¹⁸ Qur'ani Dewi Kusumawardani, "Hukum Progresif Dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan," *Veritas et Justitia* 5, no. 1 (2019): 166–90, <https://doi.org/10.25123/vej.3270>.

membangun sistem AI¹⁹. Selanjutnya masuk pada tahapan *train* (pelatihan), *train* merupakan tahapan dimana developer melatih AI dalam mengembangkan data yang telah dimasukan. Data-data tersebut berisi mengenai informasi yang nantinya akan dikelola oleh AI serta mengajarkan pada AI untuk memecahkan masalah tertentu. Tujuan pada system *train* ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan pada AI dalam menerima pola atau data yang diberikan²⁰. Setelah melalui tahap *train* atau pelatihan, sistem AI siap untuk dioperasikan oleh operator. Selanjutnya, sistem AI akan diuji coba dengan data yang dimasukan dan belum pernah dilihat sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa sistem AI dapat menghasilkan hasil yang akurat dan konsisten dalam memecahkan masalah yang diberikan²¹.

Dapat disimpulkan bahwa AI diciptakan sedemikian rupa dengan tujuan untuk sama seperti manusia bahkan dapat melebihi dari manusia dalam membantu atau sebagai pengganti manusia untuk melakukan suatu perbuatan hingga menghasilkan karya cipta. Dengan begitu, Jika merujuk pada pengertian pencipta dalam Pasal 1 angka 2 UUHC 2014 yaitu pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Maka, AI tidak dapat diakui sebagai pencipta karena bukan merupakan orang atau bukan juga merupakan hasil karya cipta dari beberapa orang.

Namun demikian, menurut sumber hukum yang berlaku di Indonesia yang berkaitan dengan pengaturan teknologi yaitu Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang

¹⁹ Peter Norvig and Stuart Russell, *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Michael Hi (New Jersey: Pearson Education Inc, 2020).

²⁰ Peter Norvig and Stuart Russell, *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Michael Hi (New Jersey, 2020).

²¹ Jeff Heaton, *Artificial Intelligence for Humans, Volume 1: Fundamental Algorithms*, WordsRU.co (Heaton Rocoorch: Heaton Research, 2013).

kemudian selanjutnya disebut “UU ITE”. Dalam pengaturan tersebut lahir sebagai bentuk negara menanggapi perkembangan teknologi yang begitu pesatnya di Indonesia²².

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 ketentuan yang ada, termasuk pasal-pasal yang mendefinisikan Sistem Elektronik dan Agen Elektronik, memang terdapat karakteristik yang sesuai dengan kecerdasan buatan (AI). AI dapat dianggap sebagai serangkaian perangkat elektronik yang melakukan pengumpulan, pengolahan, analisis, penyimpanan data, dan tindakan terhadap informasi elektronik secara otomatis. Namun, perlu diperhatikan bahwa dalam pengaturan UU ITE, AI diakui sebagai objek hukum, bukan sebagai subjek hukum. Hal ini berarti bahwa AI tidak memiliki kedudukan hukum yang sama dengan manusia dalam konteks perlindungan hak dan kewajiban²³. Berdasarkan Pasal 1 UU ITE yang disebut sebagai subyek hukum meliputi: “Pengirim, Penerima, Orang, Badan Usaha, dan Pemerintah”.

Sedangkan dalam UUHC pada dasarnya tidak secara spesifik tidak dijelaskan apakah suatu program komputer dapat diakui sebagai pencipta suatu karya yang berhak mendapatkan perlindungan hak cipta. UUHC Indonesia lebih fokus pada pengaturan mengenai subjek, lingkup, pelaksanaan, dan perlindungan hak cipta itu sendiri, tanpa memberikan penjelasan rinci mengenai program komputer sebagai subjek pencipta²⁴. Pada pasal 4 ayat (1) UUHC

²² Yustina Dhian Novita and Budi Santoso, “Urgensi Pembaharuan Regulasi Perlindungan Konsumen Di Era Bisnis Digital,” *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 3, no. 1 (2021): 46–58, <https://doi.org/10.14710/jphi.v3i1.46-58>.

²³ Zahrasafha and Angga Prinscha, “Pengaturan Hukum Artificial Intelligence Indonesia Saat Ini,” Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2022.

²⁴ Novita and Santoso, “Urgensi Pembaharuan Regulasi Perlindungan Konsumen Di Era Bisnis Digital.”

menyebutkan “bahwa hak cipta atau suatu ciptaan yang dihasilkan oleh pencipta dilindungi secara otomatis tanpa ada syarat apapun”.

Pasal 1 angka 2 UUHC merupakan ketentuan normatif yang mengatur jika pencipta harus masuk ke dalam subjek hukum. “Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi”. Sedangkan pada Pasal 1 angka 27 UUHC mengatur bahwa dalam hal “orang” disini dapat berupa orang perseorangan yaitu manusia dan badan hukum. Keduanya sama-sama memiliki hak dan kewajiban menjadi subjek hukum. Sehingga berdasarkan ketentuan UUHC saat ini, AI tidak dapat dikategorikan sebagai pencipta atas suatu ciptaan karena AI bukanlah sebagai manusia dan tidak memiliki ciri khas dan personal yang dapat dikaitkan dengan proses ciptaan itu sendiri. Dengan begitu, AI hanyalah sebuah pemrograman komputer dan bukan merupakan subjek hukum yang wajib diberikan sebuah perlindungan hak cipta.

Hingga saat ini hak cipta hanya mengakui orang perseorangan atau beberapa orang secara bersama-sama dalam menghasilkan ciptaan, bukan bagi AI atau mesin komputer. Meskipun dalam prakteknya AI dapat bertindak dan berpikir selayaknya manusia dengan mengerjakan tugas-tugas dengan tujuan yang jelas.

Akibat Hukum pada Ciptaan yang Di Buat Oleh AI

Akibat suatu tindakan yang dilakukan untuk memperoleh suatu akibat yang dikehendaki oleh pelaku dan yang diatur oleh hukum disebut dengan akibat hukum. Tindakan yang dilakukannya merupakan tindakan yang berguna untuk memperoleh suatu tindakan yang dikehendaki hukum²⁵. Akibat hukum adalah hasil dari tindakan hukum yang dilakukan oleh subjek hukum terhadap objek hukum atau dampak lain yang timbul sebagai konsekuensi dari terjadinya suatu kejadian yang diatur oleh hukum yang berlaku²⁶.

²⁵ R Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: sinar grafika, 2015).

²⁶ Pipin Syarifin, *Pengantar Ilmu Hukum* (Bandung: Pustaka Setia, 1999).

Menurut pembahasan tersebut, bahwa hukum hak cipta hanya mengakui dan memberikan hak cipta kepada pencipta yang merupakan individu atau kelompok manusia yang melakukan ekspresi kreatif dalam hak cipta. Hasil karya cipta yang dihasilkan oleh AI tanpa melibatkan manusia sangat sulit untuk diberikan hak cipta. Hal tersebut sesuai penjabaran diatas bahwa AI tidak bisa dianggap sebagai subjek yang memiliki hak cipta. AI sebagai entitas bukan manusia tidak dapat dianggap sebagai subjek yang dapat mendapatkan hak eksklusif serta tidak berhak memiliki tanggung jawab hukum.

AI diciptakan oleh keterampilan manusia dalam mengolah data untuk menjadi pintar dan cerdas agar bisa mengerjakan tugas-tugas layaknya manusia seiring dengan meniru fungsi dari otak manusia dalam halnya penalaran, pemikiran, pengetahuan, pengertian, Bahasa, pengambilan keputusan serta penyelesaian masalah²⁷. Dengan *input big data* yang dimasukkan oleh manusia, AI dapat mengetahui pengetahuan dengan simulasi berbagai proses penalaran yang nantinya akan dihasilkan oleh AI. Melalui berbagai upaya yang dilakukan oleh manusia, AI mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada dengan cara menerima permasalahan dan pengetahuan yang kemudian diteliti layaknya manusia²⁸.

Menurut Boostom, dijelaskan bahwa AI tidak dapat memiliki atau merasakan emosi dan nurani. Dengan algoritma yang telah dibuat oleh pencipta AI, AI mampu memberikan keputusan secara cepat dan akurat. Namun sangat disayangkan data yang diberikan oleh AI tidak melibatkan faktor-faktor etika dan norma yang dapat mempengaruhi hasil karya yang diciptakan²⁹.

²⁷ Mangapul Siahaan et al., "Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra," *Information System and Technology* 01, no. 02 (2020): 186–93.

²⁸ Wita Yulianti, "Aptitude Testing Berbasis Case-Based Reasoning Dalam Sistem Pakar Untuk Menentukan Minat Dan Bakat Siswa Sekolah Dasar," *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 1, no. 2 (2016): 104–18, <https://doi.org/10.36341/rabit.v1i2.28>.

²⁹ Nick Bostrom and Eliezer Yudkowsky, *Intelligence, The Ethics of ArtificialNo Title* (Kosta Rika Amerika Utara: Chapman and Hall, 2018).

AI tidaklah memiliki kreativitas dan inovasi layaknya manusia, meskipun AI mampu menciptakan karya yang menyerupai dengan karya manusia. Namun, pada dasarnya AI tetap tidak mampu memiliki kreativitas dan inovasi yang sama seperti yang dimiliki oleh manusia.

Kelemahan AI ini sejalan dengan kriteria *copyright ability*, dimana suatu ciptaan harus memenuhi kriteria tersebut untuk mendapatkan atau untuk diakui dalam hak cipta. *Copyright ability* dalam hak cipta meliputi³⁰:

1. Originalitas

Sebagai salah satu prinsip dari syarat dimana suatu karya mendapatkan hak cipta, maka dapat dikatakan bahwa suatu ciptaan harus memiliki keaslian atau orisinal. Dengan begitu nantinya suatu ciptaan dapat menikmati hak-hak yang diberikan undang-undang, karena suatu keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan³¹.

2. Kreativitas

Ciptaan yang berasal dari hasil pemikiran dan kreativitas inilah yang akan menjadi milik pencipta³². Kreativitas merupakan salah satu syarat bahwa suatu ciptaan benar-benar berasal dari ide pencipta dan memiliki peran penting dalam suatu karya cipta. Dalam hak cipta kreativitas yang memiliki keunikan dan keaslian menjadi kator penting agar dapat dilindungi oleh hak cipta³³.

3. Fiksasi

Fiksasi adalah melindungi ide hak cipta yang harus diwujudkan terlebih dahulu dalam suatu bentuk kesatuan yang nyata. Fiksasi dijelaskan pasal 1 angka 5 UUHC 2014 yang berarti

³⁰ Chrisna Bagus Edhita Praja and Budi Agus Riswadi, *Mengenak Hak Kekayaan Intelektual* (Magelang: Unimma Press, 2018).

³¹ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta* (Bandung: sinar grafika, 2005).

³² Robert P. Merges, "Locke for the Masses: Property Rights and the Products of Collective Creativity," *Hofstra Law Review* 36, no. 4 (2011), <https://doi.org/10.2139/ssrn.1323408>.

³³ Chrisna Bagus Edhita Praja and Budi Agus riswadi, *Mengenal Hak Kekayaan Inteektual* (Magelang: Unimma Press, 2018).

tindakan merekam atau menuliskan suatu karya atau hasil karya ke dalam media yang dapat dibaca atau dilihat langsung atau dengan bantuan alat³⁴.

Dari pemaparan terkait dengan *copyright ability* yang mencakup mengenai originalitas, kreativitas dan fiksasi dan dalam konteks AI yang telah dijelaskan pada rumusan masalah pertama menyebutkan bahwa AI hanyalah sebuah alat hasil dari pemrograman komputer yang dirancang untuk melakukan tugas layaknya manusia, AI pun tidak memiliki kesadaran, emosi dan pemahaman seperti halnya manusia.

Pada konsep originalitas, AI tidak dapat memenuhi unsur originalitas dikarenakan hasil karya AI merupakan sebuah hasil karya yang dihasilkan melalui pemograman data dan algoritma yang sebelumnya sudah diatur. Argumen penulis berpendapat bahwa originalitas sejatinya hanya dapat berasal dari kreativitas manusia yang memiliki keaslian sehingga nantinya mendapatkan hak yang diberikan oleh undang-undang.

Sama halnya dengan unsur kreativitas pada hak cipta, AI sebagai entitas non-manusia yang dihasilkan dari pemrograman komputer dan algoritma tidak dapat memenuhi unsur kreativitas. Pada unsur kreativitas yang telah disebutkan di atas menjelaskan bahwa suatu ciptaan benar-benar berasal dari ide pencipta yang kemudian unsur kreativitas sejatinya berasal dari manusia.

Mengacu pada unsur *copyright ability*, karya cipta yang dihasilkan oleh AI tidak dapat memenuhi unsur originalitas dan kreativitas. Maka dari itu, AI tidak memiliki hak eksklusif atas karya yang dihasilkannya tersebut. Penciptalah yang berhak mendapatkan hak eksklusif dikarenakan pencipta yang memasukan *big data* dan membuat algoritma yang nantinya akan di analisis oleh AI.

Bantuan program komputer AI hanya sebuah alat kreativitas yang digunakan untuk membuat sebuah karya. Hak cipta pada karya yang proses pembuatannya dihasilkan oleh AI dengan sebagian besar keorisinalannya tetap akan melibat manusia (pencipta AI). Sebagian

³⁴ Agus Sarjono, *Hak Cipta Dalam Desain Grafis* (Jakarta: Yello Dot, 2008).

besar yurisdiksi, termasuk negara Spanyol dan Jepang menyatakan bahwa hanya karya yang dibuat manusia yang dapat dilindungi ciptaannya³⁵.

Oleh karena itu, penulis menggunakan teori *personality* untuk dapat mengetahui lebih jelas kedudukan hukum AI sebagai penghasil kreasi dan inovasi dalam hukum hak cipta³⁶. menekankan bahwa pencipta dalam teori *personality* memiliki hak dan kewajiban untuk mengendalikan penggunaan dan pemanfaatan karya tersebut karena sebuah karya merupakan ekspresi dari kepribadian dan kreativitas penciptanya.

Teori *personality* dalam hak cipta memberikan sebuah perlindungan terhadap karya-karya seni yang tidak dapat atau sulit untuk diukur secara ekonomi. Dalam hal ini karya cipta yang dihasilkan oleh AI termasuk sebagai karya yang sulit untuk diukur secara ekonomi. Pada dasarnya hak cipta melindungi ilmu pengetahuan, sastra dan seni yang dihasilkan dari imajinasi serta kemampuan kreativitasnya³⁷.

Pada teori ini menyatakan bahwa hak milik perseorangan atau pribadi lebih penting untuk kepuasan pribadi. Dimana seseorang memiliki hak secara penuh terhadap ciptaannya, hal tersebut terjadi karena si pencipta dan ciptaannya memiliki hubungan yang sangat erat³⁸. Teori *personality* menjadi landasan yang mendukung hak cipta sebagai hak eksklusif, di mana hak tersebut dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta yang diakui oleh hukum dan masyarakat.

Dengan begitu teori *personality* memberikan perlindungan yang lebih komprehensif terhadap hak-hak pencipta karya dan memberikan pandangan yang lebih luas terhadap hak cipta sebagai pengakuan atas karya yang diciptakan oleh individu pencipta. Meskipun AI memiliki peran yang penting dalam proses penciptaan karya, kepemilikan hak cipta tetap berada pada

³⁵ Andres Guadamuz, "Artificial Intelligence and Copyright" (inggris: Wipo Magazine, 2017).

³⁶ Simon Chesterman, "Artificial Intelligence and the Limits of Legal Personality," *International and Comparative Law Quarterly* 69, no. 4 (2020): 819–44, <https://doi.org/10.1017/S0020589320000366>.

³⁷ Rizky Fauzi Rahman et al., "Perlindungan Hak Cipta Atas Karakter Fiktif," *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK* 16, no. 1 (2014).

³⁸ Uslegal, "Personality Theory [Intellectual Property] Law and Legal Definition," Uslegal.com, 2020; William Fisher, "Theories Of Intellectual Property," 2016, 1–23.

tangan pencipta manusia. AI yang merupakan pemrograman komputer dianggap sebagai alat bantu yang digunakan oleh manusia untuk mewujudkan ide dan kreativitas mereka. Sebagai hasilnya, hak cipta akan memberikan haknya kepada pencipta yaitu manusia.

Berdasarkan penjabaran teori *personality* tersebut bahwa AI hanyalah cabang ilmu komputer yang sistem serta menjalankan tugas melalui perintah manusia, hal ini dicapai melalui penggunaan sebuah algoritma pemrograman komputer dan melibatkan pelatihan komputer untuk pengenalan dan memprediksi serta mengambil suatu keputusan. Hal tersebut yang medasari bahwa AI tidak dapat dikatakan sebagai subjek hukum melainkan hanya sebagai pemrograman komputer. Bilamana AI melakukan sebuah kesalahan yang berakibat hukum maka yang bertanggungjawab secara penuh adalah manusia sebagai penciptanya.

Dari penjelasan diatas AI pada dasarnya adalah sebagai instrument yang dibuat dan dikendalikan oleh manusia. AI tidak memiliki kemampuan kreativitas, inovasi, emosi dan nurani serta kesadaran untuk mandiri. Oleh karena itu, keputusan- keputusan kreativitas yang dilakukan oleh AI masih merupakan hasil dari keputusan dan pengaruh manusia yang menggunakan dan mengendalikan AI. Dengan begitu, pada saat ini karya cipta yang dihasilkan oleh AI hak ciptanya secara umum diberikan kepada manusia sebagai pencipta karya. Hal ini berarti manusia memiliki hak untuk mengakui, melindungi dan mengklaim kepemilikan atas karya yang dihasilkan oleh AI yang dikendalikan oleh dirinya sebagai manusia (pencipta). Pertanggung jawaban AI tetap berada ditangan pencipta AI, hal tersebut untuk memungkinkan pencipta AI dapat dengan mudah mengontrol penggunaan algoritma dalam menghasilkan sebuah ciptaan.

Kesimpulan

AI telah berkembang pesat dan menghasilkan banyak karya, termasuk gambar dan karya lainnya. Suatu ciptaan dapat dinilai sebagai ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta jika ciptaan tersebut memenuhi kriteria *Standard of Copyright Ability* yaitu ciptaan harus original dengan tidak meniru karya orang lain, kreativitas yang berasal dari ide pencipta serta fiksasi yang berarti suatu karya harus diwujudkan dalam bentuk nyata.

AI hanya merupakan sebuah program komputer yang menjalankan tugas-tugas melalui perintah manusia. jika merujuk pada UUHC, Program komputer justru merupakan sebuah ciptaan yang dilindungi, artinya bahwa AI merupakan objek dan bukan subjek hukum. Selain itu, perkembangan AI saat ini masih membutuhkan pengawasan dari manusia atau badan hukum. Dalam hal pertanggungjawaban hukum, AI tidak dapat menanggung hal tersebut.

Pada saat ini, hak cipta secara umum diberikan kepada manusia sebagai pencipta karya yang menggunakan AI. Dalam artian manusia memiliki hak secara penuh untuk mengakui, melindungi dan mengklaim kepemilikan atas karya yang dihasilkan oleh AI yang dikendalikan oleh mereka sebagai pencipta. Pertanggungjawaban AI tetap berada di tangan pencipta AI untuk memungkinkan mengontrol penggunaan algoritma dalam menghasilkan sebuah karya.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Assyari. "Public Relations in The Era of Artificial Intelligence: Peluang Atau Ancaman?" *Jurnal Aristo (Sosial, Politic, Humaniora)* 8, no. 2 (2020): 406. <https://doi.org/10.24269/ars.v8i2.2629>.
- Andres Guadamuz. "Artificial Intelligence and Copyright." inggris: Wipo Magazine, 2017.
- Asshiddiqie, Jimly. *Perkembangan & Konsolidasi Lembaga Negara Pasca Reformasi. Sekretaris Jenderal & Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi RI*, 2006.
- Badan Pusat Statistik. "Berita Resmi Statistik." *Bps.Go.Id*, 2021.
- Bostrom, Nick, and Eliezer Yudkowsky. *Intelligence, The Ethics of ArtificialNo Title*. Kosta Rika Amerika Utara: Chapman and Hall, 2018.
- Chen, Jianlin. "Reconsidering the Analytical Foundation of Public Law." *Legal Subject and Legal Status* 6, no. 1 (2018): 1–21.
- Chesterman, Simon. "Artificial Intelligence and the Limits of Legal Personality." *International and Comparative Law Quarterly* 69, no. 4 (2020): 819–44. <https://doi.org/10.1017/S0020589320000366>.
- Damian, Eddy. *Hukum Hak Cipta*. Bandung: sinar grafika, 2005.

- Devianto, Yudo, and Saruni Dwiasnati. "Kerangka Kerja Sistem Kecerdasan Buatan Dalam Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Indonesia." *Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer* 10, no. 1 (2020): 19. <https://doi.org/10.22441/incomtech.v10i1.7460>.
- Fisher, William. "Theories Of Intellectual Property," 2016, 1–23.
- Gema, Ari Juliano. "Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia." *Technology and Economics Law Journal* 1, no. 1 (2022): 1–18.
- Hakim, Hary Abdul, Chrisna Bagus Edhita Praja, and Hardianto Djanggih. "Legal Urgency on Designing The Legislation for The Use of Artificial Intelligence in Indonesian Medical Practice." *Jurnal Penelitian Hukum De Jure* 21, No. 4 (2021): 541. *Http* 21, no. 4 (2021): 541. <https://doi.org/10.30641/dejure.2021.v21.541-550>.
- Heaton, Jeff. *Artificial Intelligence for Humans, Volume 1: Fundamental Algorithms*. WordsRU.co. Heaton Rocoorch: Heaton Research, 2013.
- Indah, Maya. "Refleksi Pemikiran O. Notohamidjojo Untuk Mewujudkan Cara Berhukum Humanis." *Seminar Nasional Refleksi Pemikiran O. Notohamidjojo Terhadap Perkembangan Hukum Di Indonesia* 8, no. 1 (2011): 2–15.
- Karim, Abdul, Budianto Bangun, Kusmanto, and Iwan Purnama. *Pengantar Teknologi Informasi*. Edited by Tim YLBG. 1st ed. Sumatra Utara: Yayasan Labuhan Batu Berbagi Gemilang, 2020.
- Komuna, Avelyn Pingkan, Alif Arhanda Putra, Universitas Terbuka, and Universitas Borneo Tarakan. "Pelanggaran Hak Cipta Nonliteral Terhadap Karya Sinematografi Di Indonesia." *Alauddin Law Devlovement Journal* 2, no. November 2020 (2020): 465–72.
- Kusnadi. *Pemikiran Hukum: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015.
- Kusumawardani, Qur'ani Dewi. "Hukum Progresif Dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan." *Veritas et Justitia* 5, no. 1 (2019): 166–90. <https://doi.org/10.25123/vej.3270>.
- Manarep Pasaribu, and Albert Widjaja. *Kajian Akademis Dan Praktik Artificial Intelligence Perspektif Manajemen Strategis*. 2022nd ed. Jakarta: Gramedia, 2022.
- Merges, Robert P. "Locke for the Masses: Property Rights and the Products of Collective

- Creativity.” *Hofstra Law Review* 36, no. 4 (2011). <https://doi.org/10.2139/ssrn.1323408>.
- Merta, I Putu Wijaya, I Made Gede Sunarya, and I Ketut Resika Arthana. “Handgesture To Text Dengan Metode Artificial Intelligence KNN (K-Nearest Neighbour).” *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 4, no. 1 (2015): 18–27.
- Neary, Mary Ann, and Sherry Xin Chen. “Artificial Intelligence: Legal Research and Law Librarians.” *AALL Spectrum* 21 5, no. 6 (2017): 16–20.
- Norvig, Peter, and Stuart Russell. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Michael Hi. New Jersey: Pearson Education Inc, 2020.
- Novita, Yustina Dhian, and Budi Santoso. “Urgensi Pembaharuan Regulasi Perlindungan Konsumen Di Era Bisnis Digital.” *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 3, no. 1 (2021): 46–58. <https://doi.org/10.14710/jphi.v3i1.46-58>.
- Peter Norvig, and Stuart Russell. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Michael Hi. New Jersey, 2020.
- Praja, Chrisna Bagus Edhita, and Budi Agus riswadi. *Mengenal Hak Kekayaan Inteektual*. Magelang: Unimma Press, 2018.
- Praja, Chrisna Bagus Edhita, and Budi Agus Riswadi. *Mengenak Hak Kekayaan Intelektual*. Magelang: Unimma Press, 2018.
- Rahman, Rizky Fauzi, Hak Cipta, Karakter Fiktif, Indikasi Geografis, Desain Tata, and Letak Sirkuit. “Perlindungan Hak Cipta Atas Karakter Fiktif.” *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK* 16, no. 1 (2014).
- Revell, Graeme. “Madeleine: Poetry and Art of an Artificial Intelligence.” *Independet Musician and Artist*, 2022.
- Romic, Bojana. “Negotiating Anthropomorphism in the Ai-Da Robot.” *International Journal of Social Robotics*, 2021. <https://doi.org/10.1007/s12369-021-00813-6>.
- Sarjono, Agus. *Hak Cipta Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Yello Dot, 2008.
- Siahaan, Mangapul, Christopher Harsana Jasa, Kevin Anderson, and Melissa Valentino. “Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra.” *Information System and Technology* 01, no. 02 (2020): 186–93.

- Soeroso, R. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: sinar grafika, 2015.
- Syamsudin, Rahman. *Pengantar Hukum Indonesia*. Jakarta: Prenadamrdia Group, 2019.
- Syarifin, Pipin. *Pengantar Lmu Hukum*. Bandung: Pustaka Setia, 1999.
- Tutik, Titik Triwulan. *Hukum Perdata Dalam Sistem Hukum Nasional*. Jakarta: kencana, 2008.
- Uslegal. "Personality Theory [Intellectual Property] Law and Legal Definition." Uslegal.com, 2020.
- Wijaya, Edi. "Analisis Penggunaan Algoritma Breadth First Search Dalam Konsep Artificial Intellegencia." *Jurnal TIME II*, no. 2 (2013): 18–26.
- Yulianti, Wita. "Aptitude Testing Berbasis Case-Based Reasoning Dalam Sistem Pakar Untuk Menentukan Minat Dan Bakat Siswa Sekolah Dasar." *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 1, no. 2 (2016): 104–18. <https://doi.org/10.36341/rabit.v1i2.28>.
- Zahrasafha, and Angga Prinscha. "Pengaturan Hukum Artifical Intelligence Indonesia Saat Ini." Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2022.