

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Artificial Intelligence (AI) atau teknologi kecerdasan buatan merupakan simulasi kecerdasan manusia yang dituangkan dalam sistem komputer kini marak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.¹ Penggunaan AI oleh organisasi dan perusahaan melonjak 2.5 kali lebih tinggi dari tahun 2017, yaitu sebanyak 50 – 60% dalam lima tahun terakhir.²

Ruang lingkup penggunaan AI tersebut bervariasi dalam berbagai bidang, diantaranya adalah sistem pakar (*expert system*), pengolahan bahasa alami (*natural language processing*), pengenalan ucapan (*speech recognition*), robotika & sistem sensor (*robotics & sensory system*), *computer vision*, *intelligent computer-aided instruction* dan *game playing*.³ Seiring dengan perkembangan teknologi, ruang lingkup AI berupa *computer vision* yang bertujuan untuk menginterpretasikan gambar atau objek melalui computer tersebut berkembang dengan munculnya beberapa website dan aplikasi, diantaranya yaitu *Stable Diffusion*.

¹ <https://www.dicoding.com/blog/kecerdasan-buatan-adalah/> , Diakses terakhir tanggal 18 January 2023

² <https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/the-state-of-ai-in-2022-and-a-half-decade-in-review> , Diakses terakhir tanggal 18 January 2023

³ Jamaaluddin, Indah Sulistyowati, *Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*, Umsida Press, Sidoarjo, 2022, hlm 4-5

Stable Diffusion adalah sebuah AI yang dirilis oleh StabilityAI pada 31 Agustus 2022. *Stable Diffusion* atau model difusi laten merupakan website yang mampu menghasilkan gambar yang detail melalui data “*de noising*” dari deskripsi teks berupa kode/*coding*.⁴ Website tersebut juga dapat melakukan tugas-tugas berupa *inpainting*, *outpainting*, mengolah terjemahan teks-ke-gambar (*text to image*) ataupun gambar-ke-gambar (*image to image*).⁵ Penggunaan *Stable Diffusion* untuk menghasilkan karya juga marak digunakan oleh beberapa perusahaan pembuat karya seni dari art generator atau generator gambar seperti *Midjourney*, *DreamUp* dan *Dream Studio*.⁶

Midjourney adalah program kecerdasan buatan berbasis *Stable Diffusion* yang dibuat untuk memudahkan transformasi dari teks menjadi gambar visual (*text-to-image*) yang diciptakan oleh David Holz.⁷ *Dream Studio* adalah kecerdasan buatan dari *StabilityAI* yang berjalan menggunakan *Stable Diffusion* dan dapat membuat gambar realistis, seni dan animasi berdasarkan terjemahan teks-ke-gambar (*text-to-image*).⁸ *DreamUp* juga merupakan website dari *DeviantArt* yang merupakan penghasil gambar (*art generator*) berbasis *Stable Diffusion* yang juga

⁴ <https://dotedu.id/apa-itu-stable-diffusion/>, Diakses terakhir tanggal 18 January 2023

⁵ *Ibid*

⁶ *Sarah Anderson, et al., v. Stability AI LTD., et al.*, 3:23-cv-00201 (N.D. Cal.), hlm. 7-8

⁷ <https://barisan.co/midjourney-ai-bikin-gambar-berdasarkan-teks-inilah-cara-menggunakannya/>, Diakses terakhir tanggal 25 January 2023

⁸ <https://gpt3demo.com/apps/dreamstudio-ai>, Diakses terakhir tanggal 25 January 2023

menggunakan metode terjemah teks ke gambar (*text-to-image*) untuk menghasilkan gambar atau suatu karya.⁹

Penggunaan *Stable Diffusion* dan aplikasi AI lainnya sebagai penghasil karya seni dari AI menimbulkan kekhawatiran terlebih di kalangan dunia seni dan seniman. Hal ini disebabkan *Stable Diffusion* sering kali “menyalin” atau “meniru” dari gambar yang didapat dari data internet secara umum, termasuk gambar yang memiliki *copyright* untuk menghasilkan model difusi/*model diffusion* sebagai gambar hasilnya.¹⁰ Sebagai contoh di Amerika Serikat, beberapa seniman seperti Karla Ortiz, Sarah Andersen, dan Kelly McKernan mengajukan gugatan *class action* kepada *Stable Diffusion* dan aplikasi AI lainnya yaitu *Midjourney* dan *DreamStudio* yang didasarkan kepada pelanggaran kode etik penggunaan karya tanpa izin sebagai basis *training*/pengolahan data untuk menciptakan karya baru yang tidak orisinal.¹¹

Di Indonesia sendiri, pengaturan terkait hak cipta diatur sebagaimana Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta) menentukan bahwasanya hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan

⁹ Sarah Anderson..., *Loc. Cit* hlm. 7-8

¹⁰ <https://techcrunch.com/2022/12/13/image-generating-ai-can-copy-and-paste-from-training-data-raising-ip-concerns/>, Diakses terakhir tanggal 18 January 2023

¹¹ <https://www.polygon.com/23558946/ai-art-lawsuit-stability-stable-diffusion-deviantart-midjourney>, Diakses terakhir tanggal 18 January 2023

peraturan perundang-undangan. Hal ini menunjukkan bahwa hanya pencipta atau pemegang hak saja yang berhak untuk memanfaatkan hak cipta tersebut.

Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan hak cipta terdiri dari dua macam hak, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral adalah hak yang hanya dimiliki oleh pencipta. Sebagaimana yang diatur sebagaimana Pasal 5 Undang-Undang Hak Cipta menentukan bahwa hak moral yang melekat pada pencipta itu terdiri atas hak untuk:

1. Tetap atau tidak mencantumkan nama pencipta pada salinan sesuai dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
2. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
3. Mengubah ciptaan sesuai dengan nilai yang dianut dalam masyarakat;
4. Mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
5. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Sesuai dengan hak moral tersebut, suatu karya akan memperoleh perlindungan hukum apabila sudah diwujudkan dalam bentuk nyata.¹² Dikarenakan hak cipta merupakan suatu benda bergerak yang tidak berwujud, maka Pasal 16 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menentukan bahwa hak cipta hanya dapat beralih atau dialihkan apabila dilakukan secara menyeluruh atau sebagian. Akan tetapi dalam hal tersebut hak moral akan tetap berada pada diri pencipta, sedangkan hak ekonomi dapat dialihkan dari

¹² Putu Devya Chevy Awatari, I Wayan Novy Purwanto, "Perlindungan Hukum Terhadap Hasil Karya Seni Transformasi Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta", *Jurnal Kertha Semaya*, Edisi No. 1 Vol. 9, 2020, hlm. 162

hak cipta tersebut.¹³ Pengalihan hak cipta tersebut sebagaimana Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta mengatur dapat pula dilakukan melalui beberapa cara lainnya, yakni melalui hibah, pewarisan, wasiat, wakaf, perjanjian tertulis, atau lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pengalihan hak cipta tersebut juga harus terjadi secara jelas dan dalam bentuk tertulis baik dengan atau tanpa akta notaris.¹⁴

Banyaknya fenomena baru terkait invensi yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan pada masa kini akan menimbulkan persoalan hukum baru, sehingga diperlukan suatu penemuan hukum untuk mengatasi persoalan hukum tersebut. Dalam hal ini AI membuat karya-karya yang diambil dari karya seniman lain tanpa adanya pengalihan hak cipta secara jelas. Perbuatan tersebut menimbulkan persoalan hukum terutama dalam hal mengenai keabsahan tindakan yang dilakukan oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dari segi hukum perdata.¹⁵

Penggunaan karya seniman tanpa izin juga menimbulkan ketidakjelasan akan perlindungan hukum terhadap pencipta atas tindakan yang dilakukan *Artificial Intelligence* (AI) tersebut. Terlanggarnya

¹³ <https://www.mkri.id/index.php?page=web.Berita&id=18326>, Diakses terakhir tanggal 31 January 2023

¹⁴ Andre Gerungan, "Pengalihan Hak Ekonomi Atas Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Jurnal Lex Privatum*, Edisi No. 2 Vol. 4, 2016, hlm. 160

¹⁵ Muhammad Tan Abdul Rahman Haris, Tantimin, "Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence di Indonesia", *Jurnal Komunikasi Hukum*, Edisi No 1 Vol 8, 2022, hlm. 312

pelaksanaan hak moral dan hak ekonomi bagi pencipta dapat menimbulkan kerugian secara materiil maupun imateriil bagi pencipta tersebut dan dapat mengurangi rasa peduli pada masyarakat untuk menghargai suatu karya cipta dari orang lain.¹⁶ Hal tersebut tentunya juga akan membawa dampak buruk terhadap perkembangan teknologi, seni dan ilmu pengetahuan kedepannya.

Terlihat dari undang-undang hak cipta bahwa penggunaan dan pemanfaatan karya seni tanpa izin hanya dapat dilakukan apabila telah mendapatkan izin dari pemegang hak cipta dari suatu karya. Adanya ketidaksesuaian antara realita dan idealita hukum tersebut menimbulkan terjadinya potensi pelanggaran hak cipta dari karya seniman yang dapat membawa dampak buruk kedepannya. Permasalahan tersebut memunculkan urgensi untuk diadakan penelitian dengan judul **“Perlindungan Hukum Pencipta Atas Karya Cipta yang Digunakan Oleh Artificial Intelligence Untuk Menciptakan Karya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut:

¹⁶ Vera Ayu Riandini, Lisa Gusrianti, “Analisis Hukum Keterkaitan Perjanjian dan Perlindungan Hak Cipta Karya Fotografi di Indonesia”, *Jurnal Komunikasi Hukum*, Edisi No 2 Vol 7, 2021, hlm. 872

- A. Bagaimana keabsahan tindakan *Artificial Intelligence* (AI) yang mengambil karya seniman orang lain tanpa izin untuk membuat karya baru?
- B. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pencipta atas tindakan yang dilakukan *Artificial Intelligence* (AI) tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai antara lain

- 1. Untuk mengetahui keabsahan tindakan *Artificial Intelligence* (AI) yang mengambil karya seniman orang lain untuk membuat karya baru.
- 2. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pencipta atas tindakan yang dilakukan *Artificial Intelligence* (AI) tersebut.

D. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang dilakukan, dalam hal ini akan dicantumkan penelitian terdahulu yang memiliki satu tema pembahasan. Penelitian yang ditampilkan berupa hasil karya akademik yang bertujuan untuk dijadikan perbandingan agar terlihat keorisinalitasan tulisan yang diteliti.

No	Nama & Tahun Penelitian	Judul	Rumusan Masalah	Perbedaan

1	<p>Vera Ayu Riandini, Lisa Gusrianti, Jurnal Komunikasi Hukum Edisi No 2 Vol 7 Universitas Indonesia, (2021)</p>	<p>Analisis Hukum Keterkaitan Perjanjian Dan Perlindungan Hak Cipta Karya Fotografi di Indonesia</p>	<p>1. Bagaimana keterkaitan antara hukum perjanjian dengan pelanggaran hak cipta karya cipta fotografi ditinjau berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Hak Cipta?</p> <p>2. Bagaimana perlindungan hukum bagi Pencipta atau</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah fokus pembahasan, dimana penelitian ini lebih menekankan kepada keabsahan dan perlindungan hukum kepada seniman atas penggunaan hak cipta tanpa izin oleh AI berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Hak Cipta.</p>
---	--	--	--	--

			<p>Pemegang Hak Cipta manakala karya ciptanya digunakan oleh pihak lain tanpa adanya suatu perjanjian</p>	
2	<p>Ari Juliano Gema, Technology and Economics Law Journal Edisi No 1 Vol Universitas Indonesia, (2022)</p>	<p>Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan <i>Artificial Intelligence</i> di Indonesia</p>	<p>1. Bagaimana pengaturan hukum Indonesia berkenaan dengan penggunaan data masukan untuk pengembangan AI yang bersumber dari ciptaan yang</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah fokus pembahasan, dimana penelitian ini lebih menekankan kepada keabsahan dan perlindungan</p>

			<p>dilindungi hak cipta?</p> <p>2. Bagaimana pengaturan hukum yang tepat berkenaan dengan penggunaan data masukan untuk pengembangan AI tersebut agar tercapai titik keseimbangan antara kepentingan perlindungan hak cipta dan kepentingan pengembangan</p>	<p>hukum kepada seniman atas penggunaan hak cipta tanpa izin oleh AI berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Hak Cipta.</p>
--	--	--	--	---



			AI di Indonesia?	
3	Rizki Fauzi, Tasya Safiranita Ramli, Rika Ratna Permata, Jurnal Citizen: Ilmiah Multidisiplin Indonesia Edisi No 1 Vol 2, (2022)	<i>Artificial Intelligence (AI) In Copyright Law in Indonesia</i>	1. Bagaimana status keabsahan hasil karya kecerdasan artifisial di Indonesia yang ditinjau berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia? 2. Bagaimana masa depan hukum hak cipta di Indonesia?	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah fokus pembahasan, dimana penelitian ini lebih menekankan kepada keabsahan dan perlindungan hukum kepada seniman atas penggunaan hak cipta tanpa izin oleh AI berdasarkan Undang-Undang

				Nomor 28 Tahun 2014 Hak Cipta.
--	--	--	--	-----------------------------------

E. Tinjauan Pustaka

1. Artificial Intelligence

Artificial Intelligence (AI) atau Kecerdasan Buatan merupakan salah satu cabang dari ilmu komputer yang menekankan mesin untuk memiliki kemampuan untuk melakukan pekerjaan seperti manusia.¹⁷ Menurut John McCarthy, kecerdasan buatan adalah alat yang dapat digunakan untuk mengetahui dan memodelkan proses pemikiran manusia melalui perancangan mesin sedemikian rupa sehingga dapat meniru perilaku manusia.¹⁸

Pengertian akan kecerdasan buatan juga dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, yakni:¹⁹

- a. Sudut pandang kecerdasan, yaitu kecerdasan buatan mampu melakukan perbuatan yang dilakukan oleh manusia
- b. Sudut pandang penelitian, yaitu kecerdasan buatan ditinjau dari sisi keilmuan mengenai bagaimana agar computer dapat melakukan kegiatan sebaik manusia.

¹⁷ Hendra Jaya et.al, *Kecerdasan Buatan*, Fakultas MIPA Universitas Negeri Makassar, Makassar, 2018, hlm. 3

¹⁸ John McCarthy, *What Is Artificial Intelligence?* Stanford University, Stanford, California, 2004, hlm. 2-3

¹⁹ *Ibid*, hlm. 4

Russel dan Norvig juga mengategorikan definisi kecerdasan buatan menjadi dua dimensi utama yaitu proses berpikir (*thought process and reasoning*) dan perilaku (*behavior*).²⁰ Dari definisi tersebut dijabarkan menjadi 4 pendekatan mengenai kecerdasan buatan, yaitu sebagai berikut:²¹

- a. Dapat berpikir seperti manusia (*Thinking humanly*)
- b. Dapat bertindak seperti manusia (*Acting humanly*)
- c. Dapat berpikir rasional (*Thinking rationally*)
- d. Dapat bertindak rasional (*Acting rationally*)

Berdasarkan pendekatan-pendekatan di atas, maka kecerdasan buatan dapat digolongkan menjadi 2 bagian, yaitu adanya pendekatan yang berpusat di sekitar manusia dan pendekatan yang berpusat terhadap hal yang rasional.²² Pendekatan yang berpusat pada manusia harus menjadi ilmu empiris yang melibatkan hipotesis dan eksperimental konfirmasi, sedangkan pendekatan rasionalis melibatkan kombinasi matematika dan rekayasa.²³

AI juga mempunyai beberapa cabang untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada saat ini, yaitu:²⁴

²⁰ Stuart Russel dan Peter Norvig, *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Ctk. Ketiga, Pearson, Upper Saddle River, New Jersey, 2010, hlm. 1

²¹ Muttaqin et. al., *Konsep Dasar Kecerdasan Buatan*, Ctk. Pertama, Yayasan Kita Menulis, Medan, 2023, hlm. 2-5

²² *Ibid*, hlm. 1

²³ *Ibid*, hlm. 1-2

²⁴ Jamaaluddin, Indah Sulistyowati, *Buku Ajar: Kecerdasan Buatan*, Umsida Press, Siodarjo, 2021, hlm. 4-5

- a. *Natural Language Processing* (NLP), tujuan dari cabang ini adalah agar terciptanya interaksi antara manusia dan mesin melalui bahasa asli manusia. NLP terdiri dari *syntactic analysis*, yaitu pemecahan kalimat menjadi kata kerja dan *semantic analysis* yaitu analisa kalimat.
- b. *Computer Vision*, tujuan pada cabang ilmu ini adalah mempelajari fokus dalam pemrosesan data visual pada komputer. Komputer menggunakan vison yang menerapkan teknologi inspeksi otomatis melalui basis gambar sebagai dasar informasi untuk aplikasi yang sedang di buat.
- c. Sistem Navigasi dan Robotika, tujuan dari cabang ini adalah mempelajari rancangan perangkat mekanik atau robot untuk menggantikan fungsi manusia pada dunia industri. Cabang ini menggunakan cabang ilmu *computer vison* dan *machine vision* agar dapat menghasilkan robot yang komunikatif.
- d. *Game Playing*, tujuan dari cabang ini adalah membuat permainan (*game*) yang dapat dikendalikan oleh pemakai, sedangkan karakter lawan akan dikendalikan secara mandiri oleh AI.
- e. Sistem pakar (*Expert System*), tujuan dari cabang ini adalah sistem yang memiliki kemampuan *problem solving* dan menggunakan nalar tersebut selayaknya keahlian yang dimiliki oleh pakar dengan tujuan mempermudah proses penerimaan suatu informasi. Konsep

sistem pakar adalah untuk mentransfer pengetahuan dari seseorang yang mahir dalam apa yang mereka lakukan ke dalam mesin.

- f. *Machine Learning*, tujuan dari cabang ini adalah untuk mengidentifikasi pola dalam suatu data yang akan disesuaikan dengan sistem secara otomatis.

2. Hak Cipta

Hak Cipta adalah hak eksklusif yang hanya dimiliki pencipta atau pemegang hak cipta.²⁵ Hak cipta merupakan hak privat yang dilahirkan oleh kreasi pencipta dari kreativitas manusia.²⁶ Pengertian mengenai hak cipta diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta, yaitu Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak cipta pada pengertian ini menjelaskan adanya asas deklaratif yaitu perlindungan hukum secara otomatis akan diberikan apabila ciptaan tersebut sudah memiliki wujud (dilahirkan) tanpa harus mendaftarkannya.²⁷

Hak cipta merupakan hak alam yang bersifat absolut dan dilindungi haknya selama pencipta hidup dan beberapa tahun setelahnya.²⁸

²⁵ Ujang Badru Jaman et.al, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital", *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia*, Edisi No. 1 Vol. 3, 2021, hlm. 11

²⁶ *Ibid*

²⁷ Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Setara Press, Malang, 2017, hlm. 32

²⁸ *Ibid*

Sebagai hak yang bersifat absolut, maka hak tersebut dapat dipertahankan terhadap siapapun dan pemilik hak dapat menuntut setiap pelanggaran yang dilakukan atas karyanya.²⁹ Oleh karena itu hak absolut memiliki segi balik (segi pasif), bahwa setiap orang wajib menghormati hak tersebut.³⁰

Hak cipta dapat dibedakan menjadi dua jenis hak, yaitu hak moral (*moral rights*) dan hak ekonomi (*economic rights*).³¹ Hak moral adalah hak yang melindungi kepentingan dari pencipta suatu karya.³² Hak tersebut lahir dari sistem hukum kontinental (Prancis) yang menganut adanya konsep hak pengarang (*droit d'auteur* atau *author rights*) sebagai bentuk hak ekonomi bagi pengarang agar dapat mendapatkan manfaat ekonomi atas karyanya dan hak moral yang melindungi reputasi penciptanya.³³

Meskipun demikian untuk menyeimbangkan hak pemilik dengan kepentingan masyarakat, maka Pasal 43-51 Undang-Undang Hak Cipta mengizinkan penggunaan ciptaan tanpa perlu izin pencipta. Pasal 26 Undang-Undang Hak Cipta juga mengatur lebih lanjut mengenai pembatasan perlindungan hak ekonomi yang menjelaskan hak ekonomi dapat tidak diberlakukan apabila:

²⁹ *Ibid*, hlm. 38

³⁰ *Ibid*, hlm. 38

³¹ Budi Agus Riswandi, M. Syamsudin, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Raja Grafindo Persada, Edisi 1 Ctk. Kedua, Jakarta, 2005, hlm. 3

³² *Ibid*

³³ *Ibid*

- a. Menggunakan kutipan singkat untuk pelaporan peristiwa actual guna kebutuhan penyediaan informasi.
- b. Menggandakan ciptaan guna kepentingan penelitian ilmu pengetahuan
- c. Menggandakan ciptaan guna kebutuhan pengajara, kecuali pertunjukan dan fonogram yang sudah dipublish sebagai bahan ajar
- d. Menggunakan untuk kebutuhan Pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan

3. Teori Sistem Perlindungan Hak Cipta

Hak Cipta adalah hak eksklusif yang hanya dimiliki pencipta atau pemegang hak cipta.³⁴ Hak cipta merupakan hak privat yang dilahirkan oleh kreasi pencipta dari kreativitas manusia.³⁵ Pengertian mengenai hak cipta diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta, yaitu Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan atas Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta terdapat beberapa jenis ciptaan yang dapat diajukan hak ciptanya, yaitu :

- a. Buku, program computer, pamflet, perwajahan (layout) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; - Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- d. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;

³⁴ Ujang Badru Jaman et.al, "Urgensi Perlindungan... *Loc.Cit*, hlm. 11

³⁵ *Ibid*, hlm. 11

- e. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- f. Arsitektur;
- g. Peta;
- h. Seni Batik;
- i. Fotografi;
- j. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil transformasi;
- k. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- l. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- m. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- n. Permainan video; dan
- o. Program computer.

Perlindungan hukum terhadap hak cipta diberikan apabila ciptaan memiliki bentuk khas yang menunjukkan keaslian dalam bentuk nyata, yaitu dapat dilihat maupun didengar.³⁶ Perlindungan hukum atas suatu hak cipta diberikan berdasarkan persyaratan tertentu, yakni:

- a. *Fixed*, yaitu berdasarkan doktrin *fixation* menyatakan bahwa ide tidak dilindungi Hak Cipta dan harus diwujudkan terlebih dahulu dalam suatu bentuk yang nyata;
- b. *Form*, yaitu berdasarkan prinsip *fixation* mengharuskan adanya bentuk tertentu dari suatu karya;

³⁶ Ramadhan Muhamad, Parulian Paidi Aritonang, "Indikator Plagiarisme Karya Musik Dalam Doktrin Orisinalitas : Bagaimana Plagiarisme Di Tentukan?", *Jurnal Kertha Semaya*, Edisi No. 4 Vol. 10, 2022, hlm. 929

c. *Original*, yaitu ciptaan yang dihasilkan itu haruslah sesuatu yang original dan belum pernah ada sebelumnya.³⁷

Hal ini menyebabkan perlindungan hukum hanya dapat diberikan atas suatu ciptaan yang memiliki wujud atau ekspresi. Dengan demikian, setiap individu dapat menggunakan inspirasi atas suatu informasi atau ide dari suatu karya untuk membuat karya baru.³⁸ Meskipun demikian dikarenakan hak cipta merupakan hak eksklusif maka hanya pemegang hak tersebut yang dapat memanfaatkan hak tersebut dan tidak ada lagi yang dapat menggunakan hak tersebut selain pencipta. Pemanfaatan tersebut mencakup tindakan mengadaptasi, menerjemahkan, mengalihwujudkan, mengaransemen, menjual, mengimpor, meminjamkan, mempertunjukkan kepada publik, memamerkan, menyiarkan, mengkomunikasikan dan menyiarkan suatu karya kepada publik melalui sarana apapun.³⁹

Stewart merumuskan penghargaan dan perlindungan hak cipta didasarkan kepada beberapa alasan, yaitu:⁴⁰

1. alasan keadilan (*the principle of nature justice*), yaitu pencipta menciptakan suatu karya yang merupakan ekspresi dari kepribadiannya, sehingga harus mampu memutuskan cara agar karyanya

³⁷ Agustinus Pardede et.al, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2020, hlm. 15

³⁸ *Ibid*, 16

³⁹ Ramadhan Muhamad, Parulian Paidi Aritonang.... *Op. Cit*, hlm. 930

⁴⁰ Ashibly, *Hukum Hak Cipta: Tinjauan Khusus Performing Right Lagu Indie Berbasis Nilai Keadilan*, Genta Publishing, Yogyakarta, Ctk. Pertama, 2016, hlm. 139-140

dapat dipublikasikan untuk mencegah adanya kerugian atau perusakan atas karya intelektualnya (*intellectual spring*). Pencipta diberi upah atas usahanya yang berupa royalty.

2. alasan ekonomi (*the economic argument*), yaitu proses pembuatan suatu karya memakan banyak pengeluaran sehingga diperlukan investasi untuk membuat suatu kreasi selanjutnya. Untuk memperoleh investasi tersebut maka diperlukan keuntungan yang diharapkan dari karya yang diciptakan.
3. alasan budaya (*the cultural agreement*), yaitu karya yang diciptakan seorang pencipta merupakan aset masyarakat, sehingga apabila pencipta mendapatkan hadiah (reward) atas kreativitas yang dihasilkan maka hal tersebut dilakukan untuk kepentingan public sebagai suatu kontribusi atas pembangunan budaya nasional.
4. alasan sosial (*the social argument*), yaitu penyebaran karya terhadap kelompok sosial dapat menciptakan perpaduan sosial sehingga pencipta secara tidak langsung memberikan pelayanan sosial apabila ide yang dihasilkan dapat disebarkan kepada masyarakat luas.

F. Metode Penelitian

Menurut pendapat Sugiyono, metode penelitian merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu yang dikembangkan, dibuktikan dan ditemukan

untuk memecahkan suatu permasalahan.⁴¹ Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan metode ilmiah untuk mendapatkan data dengan menggunakan kegunaan tertentu.

1. Tipologi penelitian

Tipologi penelitian yang akan digunakan adalah penelitian hukum normatif, dimana digunakan data sekunder atau bahan pustaka dalam melakukan penelitian. Penelitian tersebut lebih mengkonsepsikan kepada norma hukum, nilai-nilai hukum positif dan juga putusan pengadilan. Metode penelitian hukum normatif digunakan untuk meneliti dan mendeskripsikan norma hukum yang mengulas mengenai perlindungan dan akibat hukum yang akan ditimbulkan dari potensi pelanggaran hak cipta atas penggunaan karya seni tanpa izin pada *Artificial Intelligence* (AI).

2. Pendekatan penelitian

Metode pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan peraturan-perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Penelitian ini dilakukan dengan menelaah dan memadukan peraturan perundang-undangan dengan masalah yang dikaji yakni perlindungan hukum atas pelanggaran hak cipta atas penggunaan karya seni tanpa izin pada *Artificial Intelligence* (AI).

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm. 3.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan adalah regulasi Indonesia terkait perlindungan Hak Cipta atas potensi pelanggaran hak cipta atas penggunaan karya seni tanpa izin pada *Artificial Intelligence (AI)* yaitu Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

4. Bahan Penelitian

Sumber data adalah subjek dari mana data yang diperlukan dalam suatu penelitian dapat diperoleh. Dalam penelitian ini sumber data yang dipergunakan adalah:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum primer terdiri peraturan perundang-undangan, catatan-catatan resmi, atau risalah dalam pembuatan peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim. Penelitian ini menggunakan bahan hukum primer berupa:

- 1) Undang-Undang Dasar 1945
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- 3) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder juga dapat diartikan sebagai publikasi

tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi.

Adapun macam dari bahan hukum sekunder adalah berupa:

- 1) buku-buku hak kekayaan intelektual
- 2) kamus-kamus hukum
- 3) jurnal-jurnal hukum hak kekayaan intelektual
- 4) gugatan *Sarah Anderson, et al., v. Stability AI LTD., et al.*, 3:23-cv-00201 (N.D. Cal.) mengenai hak kekayaan intelektual

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum yang merupakan pelengkap yang sifatnya memberikan petunjuk atau penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Bahan hukum tersier yang terdapat dalam penelitian berupa:

- 1) kamus hukum
- 2) kamus besar bahasa Indonesia.

5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan dari suatu penelitian. Bentuk teknik yang digunakan pada penelitian normatif menyesuaikan dengan data sekunder, yaitu dengan menelaah bahan hukum dengan melalui:

a. Studi Dokumen

Studi dokumentasi adalah metode pengumpulan data kualitatif melalui analisis dokumen untuk memperoleh gambaran perspektif

subjek melalui dokumen-dokumen yang ditulis langsung atau tidak langsung oleh subjek. Studi dokumen dalam penelitian hukum menggunakan bahan hukum primer, sekunder, dan tersier sebagai sumber data. Untuk mengumpulkan data-data yang dikehendaki maka dilakukan dengan menggali undang-undang yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji yaitu:

- 1) Undang-Undang Dasar 1945
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- 3) Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Kekayaan Intelektual

b. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan kajian teoritis yang berkaitan dengan nilai yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Dalam penelitian hukum normatif, studi pustaka dilakukan sebagai pengkajian informasi tertulis mengenai hukum yang berasal dari informasi-informasi tentang teori, metode dan konsep yang relevan dengan permasalahan. Data yang digunakan diperoleh berasal dari:

- 1) buku, literatur ataupun jurnal hukum mengenai hak kekayaan intelektual
- 2) informasi internet mengenai hak kekayaan intelektual
- 3) gugatan *Sarah Anderson, et al., v. Stability AI LTD., et al.*, 3:23-cv-00201 (N.D. Cal.) mengenai hak kekayaan intelektual dan sumber lainnya.

6. Metode Analisis Data

Metode analisis data digunakan untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan maka dilakukan olah data dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Dengan demikian metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan menggunakan kegiatan pengklasifikasian data, editing, penyajian hasil analisis dalam bentuk narasi, dan pengambilan kesimpulan.

G. Kerangka skripsi

Agar mendapatkan suatu gambaran mengenai arah dan ruang lingkupnya, maka sistematika skripsi ini secara garis besarnya sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Bab ini memuat mengenai alasan pemilihan judul dan gambaran dasar permasalahan dalam penulisan skripsi. Permasalahan yang sudah diuraikan tersebut akan dituangkan dalam latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, orisinalitas penelitian, tinjauan pustaka, definisi operasional, dan metode penelitian.

2. Bab II: Tinjauan Pustaka

Bab ini memuat acuan untuk menganalisis data yang diperoleh. Berisikan tentang pengertian, teori dan prinsip dari *Artificial Intelligence* (AI), sistem perlindungan hak cipta, dan hak cipta.

3. Bab III: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini memuat jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan mengenai keabsahan tindakan *Artificial Intelligence* (AI) yang mengambil karya seniman orang lain untuk membuat karya baru dan perlindungan hukum terhadap pencipta atas tindakan yang dilakukan *Artificial Intelligence* (AI) tersebut.

4. Bab IV: Penutup

Bab ini merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan rumusan masalah yang diteliti.

