

SKRIPSI

**PERLINDUNGAN HUKUM ATAS CIPTAAN YANG
DIHASILKAN OLEH KECERDASAN BUATAN**

Disusun dan diajukan oleh
MARCELINA SUTANTO
B011 17 1 335



**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM / DEPARTEMEN KEPERDATAAN
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2021**

HALAMAN JUDUL
PERLINDUNGAN HUKUM ATAS CIPTAAN YANG DIHASILKAN OLEH
KECERDASAN BUATAN

OLEH

MARCELINA SUTANTO

B011 17 1 335

SKRIPSI

Sebagai Tugas Akhir dalam Rangka Penyelesaian Studi Sarjana Departemen
Hukum Keperdataan Program Studi Ilmu Hukum

PEMINATAN HUKUM PERDATA
DEPARTEMEN HUKUM KEPERDATAAN
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2021

PENGESAHAN SKRIPSI

**PERLINDUNGAN HUKUM ATAS CIPTAAN YANG DIHASILKAN OLEH
KECERDASAN BUATAN**

Disusun dan diajukan oleh:

MARCELINA SUTANTO

B011 17 1 335

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang dibentuk
dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana
Departemen Hukum Keperdataan Program Studi Ilmu Hukum
Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin
pada hari Selasa, 3 Agustus 2021
Dan Dinyatakan **DITERIMA**

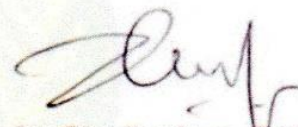
Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris



Prof. Dr. Anwar Borahima, S.H., M.H.
NIP. 19601008 198703 1 001



Dr. Oky Deviany, S.H., M.H.
NIP. 19650906 1999002 2 001

**Ketua Program Studi
Sarjana Ilmu Hukum**



Dr. Maskun, S.H., LL.M.

NIP. 19761129 199903 1 005

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Diterangkan bahwa Skripsi mahasiswa:

Nama : Marcelina Sutanto
Nomor Induk Mahasiswa : B011 17 1 335
Peminatan : Hukum Perdata
Departemen : Hukum Keperdataan
Judul : Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang
dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada ujian skripsi.


Makassar, Juli 2021

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Prof. Dr. Anwar Borahima, S.H., M.H.
NIP. 19601008 198703 1 001



Dr. Oky Deviany, S.H., M.H.
NIP. 19650906 1999002 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS HUKUM

Jln. Perintis Kemerdekaan KM.10 Kota Makassar 90245, Propinsi Sulawesi Selatan
Telp : (0411) 587219,546686, Website: <https://lawfaculty.unhas.ac.id>

PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama : MARCELINA SUTANTO
N I M : B011171335
Program Studi : Ilmu Hukum
Departemen : Hukum Keperdataan
Judul Skripsi : Perlindungan Hukum Atas Ciptaan Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, Juli 2021

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik, Riset
dan Inovasi



Prof. Dr. Hamzah Halim SH.,MH
NIP. 19731231 199903 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marcelina Sutanto
NIM : B011 17 1 335
Departemen : Hukum Keperdataan
Program Studi : Ilmu Hukum
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa Skripsi dengan judul "Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan" adalah BENAR merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain.

Apabila di kemudian hari Skripsi karya saya ini terbukti bahwa sebagian atau keseluruhannya adalah hasil karya orang lain yang saya pergunakan dengan cara melanggar hak cipta pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut;

Makassar, 4 Agustus 2021

Yang Menyatakan,



Marcelina Sutanto

ABSTRAK

Marcelina Sutanto (B011171335) dengan judul “Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan”. Di bawah bimbingan Anwar Borahima sebagai Pembimbing Utama dan Oky Deviany Burhamzah sebagai Pembimbing Pendamping.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ciptaan yang dihasilkan dari kecerdasan buatan dapat digolongkan sebagai kekayaan intelektual dan untuk mengetahui apakah kecerdasan buatan dapat dipersamakan dengan karyawan yang bekerja berdasarkan hubungan kerja (*Works Made for Hire*)

Metode Penelitian yang digunakan penulis adalah normatif. Adapun bahan hukum yang digunakan penulis yaitu bahan hukum primer yang bersifat autoritatif berupa peraturan perundang-undangan, bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer yaitu studi kepustakaan (jurnal dan buku-buku), dan bahan non hukum yaitu buku, dan jurnal mengenai Teknik Informatika. Untuk melengkapi bahan hukum primer, sekunder, dan non hukum dilakukan wawancara dengan narasumber terkait di Kantor Wilayah Hukum dan HAM. Bahan-bahan yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan cara menganalisis bahan-bahan hukum kemudian dirangkai secara sistematis untuk memperoleh kesimpulan.

Adapun hasil penelitian ini, yaitu 1) bahwa ciptaan yang diciptakan oleh AI tidak memenuhi konsep subjektif dari suatu ciptaan, namun memenuhi konsep objektif dari suatu ciptaan yang karenanya bisa jadi akan memperoleh perlindungan hak cipta. 2) Doktrin *Works Made For Hire* dapat digunakan sebagai solusi, sistem AI akan dianggap sebagai karyawan. Ciptaan akan dialokasikan langsung ke pengguna atau programmer, karena sistem AI adalah sebagai alat yang membantu pencipta dalam menghasilkan suatu ciptaan.

Kata Kunci: Hak Cipta, Kecerdasan Buatan

ABSTRACT

Marcelina Sutanto (B011171335) with the title "Legal Protection of Creations Produced by Artificial Intelligence". Guided by Anwar Borahima as Main Guide and Oky Deviany Burhamzah as Second Guide.

The objectives of the research are, to determine whether creations produced from artificial intelligence can be classified as intellectual property and to find out whether artificial intelligence can be equated with employees who work based on work relationships (Works Made for Hire).

The research method used by the author is normative legal research. The legal materials used by the author are primary data that are authoritative in the form of legislation, secondary data, namely legal materials that support primary data, namely literature studies (journals and books), and non-legal data, namely books and journals on Information Technology. To complete the primary, secondary, and non-legal data, interviews were conducted with relevant resource persons at the Regional Office of Law and Human Rights. The materials obtained were then analyzed using a qualitative descriptive method, namely by analyzing legal materials and then systematically arranged to obtain conclusions.

The results of this research, are 1) that the creation created by AI does not fulfill the subjective concept of a creation. However, the work fulfills the objective concept of a creation which may therefore get copyright protection. 2) Works Made For Hire doctrine can be used as a solution, AI system will be considered as "employee". Creations will be allocated directly to users or programmers, because the AI system is a tool that helps creators in producing a work.

Keywords: Copyright, Artificial Intelligence

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat, kasih, dan karunia-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan seturut dengan kehendak-Nya.

Pada kesempatan kali ini, penulis tak lupa menyampaikan terimakasih yang mendalam kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan kasih sepanjang hidup penulis. Kedua orang tua penulis merupakan sosok yang hebat yang telah membesarkan penulis sejak lahir yang senantiasa merawat, mendukung, dan memberikan motivasi hingga menjadi sosok yang tangguh. Penulis juga ingin menyampaikan terimakasih kepada Jessica Sutanto yang merupakan saudara penulis karena telah memberikan saran, masukan, dan motivasi bagi penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang membantu, memberikan bimbingan, dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini:

1. Terimakasih kepada Prof Dr. Dwia Aries Tina Palubuhu, MA. selaku Rektor dari Universitas Hasanuddin beserta jajarannya.

2. Terimakasih kepada Prof. Dr. Farida Pattitingi, S.H.,M.Hum selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin beserta para wakil dekan, Prof Dr. Hamzah Halim,S.H.,M.H., Dr. Syamsuddin Mochtar,S.H.,M.H., dan Dr. Muh. Hasrul,S.H.,M.H., atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan kepada penulis.
3. Terima kasih kepada Bapak Dr. Maskun, S.H.,LL.M., selaku Ketua Prodi Strata 1 (satu) Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
4. Terima kasih kepada Bapak Dr. Winner Sitorus, S.H.,M.H.,LL.M. selaku Ketua Departemen Hukum Keperdataan, atas segala bentuk dukungan yang diberikan kepada penulis.
5. Terimakasih yang mendalam penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. Anwar Borahima,S.H.,M.H. selaku Pembimbing utama, dan Ibu Dr. Oky D. Burhamzah, S.H.,M.H. selaku Pembimbing pendamping. Bapak Prof. Dr. Ahmadi Miru,S.H.,M.H. dan Ibu Dr. Nurfaidah Said, S.H.,M.H., M.Si, selaku dewan penguji atas segala bimbingan, bantuan, saran, motivasi yang senantiasa diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Terima kasih kepada Bapak Dr. Zulkifli Aspan,S.H.,M.H. selaku Penasihat Akademik Penulis, yang telah memberikan saran, dan masukan terkait proses perkuliahan.

7. Terima kasih kepada segenap Dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang senantiasa mendidik, membimbing, dan atas segala pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Terima kasih juga kepada seluruh Staf Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang senantiasa membantu penulis dalam melengkapi segala administrasi untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang juga mengambil konsentrasi Hukum Keperdataan Angkatan 2017, terima kasih atas seluruh informasi dan saran-saran yang diberikan dalam proses perkuliahan hingga selesainya skripsi ini dengan baik.
10. Terimakasih kepada sahabat-sahabat Fajar Penulis selama bangku perkuliahan, A. Irma Sutra Dewi, Irbah Ufairah Razak, Nurhidayanti Silalahi, Rofifa Salshabila M. Andi Lolo, Jihan Annisa Mujaddidah, S.H., Adinda Putri Candrika, S.H., Nurhidziratul Qudzi atas segala pengalaman terkhusus sahabat yang sangat membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Terimakasih kepada Vinska Villary Wongkar, Suci Ramadhanti Burhan, dan A. Reski Nur Fatimah sahabat penulis yang mendukung serta memberikan saran dan masukan dalam proses perkuliahan terkhusus dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Terimakasih kepada sahabat SMA penulis Divine Prilly Yolanda, S.Ak., dan Catherine Musadjaja, S.Ds.
13. Terimakasih kepada teman-teman tim National Moot Court Competition Piala Bulaksumur IV UGM Yogyakarta yang memberikan pengalaman berkompetisi bagi penulis yang tidak dapat dilupakan.
14. Terimakasih kepada teman-teman Tim Contract Drafting Gajah Mada Law Fair yang telah memberikan pengalaman berharga bagi penulis.
15. Terimakasih kepada teman-teman Tim Program Kreativitas Mahasiswa 2020 yang telah memberikan pengalaman berharga, terkhusus kepada Dosen Pendamping Ibu Fitri Pratiwi Rasyid, S.H., M.H. yang memberikan saran dan masukan serta dukungan kepada penulis dalam seluruh rangkaian proses perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
16. Terimakasih untuk senior penulis kak Miftakhol Haeriyah M, S.H., kak Clara Daniella, S.H., kak Brahmana Ilham, S.H., kak Syifa Bandaso, S.H., kak Piana Ispariza, S.H., kak Melkisedek Masoara atas segala bantuan dan arahan kepada penulis selama proses perkuliahan.
17. Terimakasih kepada teman-teman Posko KKN Tematik Unhas Gel. 104 Tamalate 3 yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.
18. Terimakasih untuk teman-teman Pledoi Angkatan 2017 yang telah memberikan motivasi selama proses perkuliahan.

19. Terimakasih untuk Roberto Dwipatria yang selalu mendengarkan keluh-kesah penulis dalam seluruh rangkaian penyusunan skripsi dan yang tak pernah berhenti memberikan dukungan, dan motivasi bagi diri penulis.

Adapun penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan adanya masukan baik berupa kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar skripsi ini dapat menjadi karya yang lebih baik.

Makassar, 26 Juni 2021

Marcelina Sutanto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI	v
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Keaslian Penelitian	13
F. Metode Penelitian	14
BAB II STATUS CIPTAAN YANG DIHASILKAN OLEH KECERDASAN BUATAN MENURUT KONSEP KEKAYAAN INTELEKTUAL	21
A. Kekayaan Intelektual.....	21
1. Pengertian Kekayaan Intelektual	21
2. Latar Belakang Kekayaan Intelektual	24
3. Ruang Lingkup Kekayaan Intelektual	26
4. Perlindungan Hukum Terhadap Kekayaan Intelektual	27
B. Hak Cipta	28
1. Pengertian Hak Cipta.....	28
2. Konsep Dasar Hak Cipta	32
3. Subjek Hukum Hak Cipta.....	33
4. Lanskap Hak Cipta	36

5. Kualifikasi Sebagai Ciptaan	38
C. Sejarah dan Penggunaan Umum Kecerdasan Buatan	39
1. Pengertian Kecerdasan Buatan.....	40
2. Sejarah Kecerdasan Buatan.....	41
3. Penggunaan Umum Kecerdasan Buatan Dalam Kehidupan Sehari-hari.....	43
4. Kecerdasan Buatan di Era Masa Kini	44
D. Analisis Status Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan Menurut Konsep Kekayaan Intelektual	50
1. Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang dihasilkan oleh <i>Artificial Intelligence</i> ditinjau dari UU No. 28 Tahun 2014	50
2. Pandangan berbagai negara terkait perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan.....	57
3. Status Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan	62
4. Pentingnya Masukan Manusia dalam Mengklaim Perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan.....	81
5. Permasalahan Kepemilikan Terhadap Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan	85
BAB III PENERAPAN KONSEP <i>WORK MADE FOR HIRE</i> TERHADAP CIPTAAN YANG DIHASILKAN OLEH KECERDASAN BUATAN	101
A. <i>Works Made for Hire</i> Dalam Hak Cipta	101
1. Konsep <i>Work Made for Hire</i> dalam Perspektif Undang- Undang Hak Cipta.....	101
2. Peralihan Ciptaan.....	103
3. Kriteria Ciptaan yang Dilindungi	104
4. Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta	105
5. Pelanggaran Hak Cipta	108
B. Metode Pengembangan dan Cara Kerja Kecerdasan Buatan .	108
1. Metode Pengembangan Kecerdasan Buatan	108

2. Cara Bekerja Kecerdasan Buatan	111
3. Kasus The Next Rembrandt.....	113
4. Tantangan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Buatan ..	117
C. Analisis Penerapan Konsep <i>Works Made For Hire</i> Terhadap Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>).....	118
BAB IV PENUTUP.....	126
A. KESIMPULAN.....	126
B. SARAN	127
DAFTAR PUSTAKA.....	129
LAMPIRAN.....	140
SURAT KETERANGAN WAWANCARA	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecerdasan Intelektual merupakan anugrah yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada setiap manusia. Dalam kapasitas manusia sebagai makhluk yang lemah dengan segala dependensinya kepada Tuhan, Tuhan memberi ruang bagi manusia untuk mengembangkan diri dalam konsep otonomi, independensi, dan kreativitas sebagai manusia dalam mempertahankan diri (*survive*) dan mengembangkan hidup dan kehidupannya.¹ Realitas manusia sebagai ciptaan Tuhan pada akhirnya membutuhkan pengetahuan dalam memahami proses interaksi manusia dengan hakikat kemanusiaannya.

Awal mula dari sejarah Kekayaan Intelektual sudah berlangsung sejak lama sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Peradaban umat manusia dibangun berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.² Hal inilah yang menjadi penemuan besar pada era zaman tersebut dengan hasil temuan dari Thomas Alfa Edison yang mengembangkan banyak perangkat di berbagai bidang seperti pembangkit tenaga listrik, komunikasi massa, dan

¹ Sukarno Aburaera, dkk., 2013, *Filsafat Hukum: Teori dan Praktik*, Prenada.media Group, Jakarta, hlm. 5.

² OK Saidin, 2015, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Rajawali Press, Jakarta, hlm. 22.

gambar bergerak yang meliputi fonograf, kamera film, dan versi awal dari bola lampu listrik.³ Galileo yang merupakan seorang ilmuwan di bidang ilmu pengetahuan astronomi dan fisika yang kontribusinya yang sangat besar dalam bidang astronomi dimana Galileo sangat terkenal dengan pemikirannya yang mendukung teori Copernicus, dimana bumi dan planet-planet mengitari matahari (heliosentris), penemuan empat satelit alami dari Jupiter, pengamatan cincin Saturnus, dan analisis bintik matahari, kompas militer, pelopor termometer dan menghasilkan buku yang menjelaskan tentang desain hidrostatis. Galileo juga merupakan orang pertama yang melaporkan adanya gunung dan lembah di bulan, yang pada akhirnya merujuk pada kesimpulan bahwa “bulan kasar dan tidak rata”, pandangan ini menentang pemikiran Aristoteles bahwa bulan merupakan bola sempurna.⁴ Archimedes yang merupakan seorang ilmuwan yang sangat berkontribusi dalam penemuan hukum Archimedes terkait gaya berat dan gaya apung, prinsip tentang tuas, katrol dan nilai π (phi) dalam matematika.⁵ Serta berbagai ilmuwan lainnya yang ahli dalam bidang matematika, fisika, kimia, dan lain-lain

³ Wikipedia, *Thomas Edison*, https://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_Edison , Diakses pada 6 April 2021 pukul 17.23 WITA

⁴ Wikipedia, *Galileo Galilei*, https://en.wikipedia.org/wiki/Galileo_Galilei, Diakses pada 6 April 2021 Pukul 17.45 WITA

⁵ Wikipedia, *Archimedes*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Archimedes> , Diakses pada 6 April 2021 Pukul 17.57 WITA

yang membawa perubahan yang besar dalam sejarah perkembangan manusia.

Walaupun pada awalnya belum ada perlindungan hukum bagi kekayaan intelektual, namun pada saat ini sudah terdapat perlindungan hukum dalam bidang kekayaan intelektual. Pengelompokan kekayaan intelektual pada dasarnya terbagi atas dua yaitu Hak Cipta (*Copyright*) dan Hak Kekayaan Perindustrian (*Industrial Property Rights*). Namun, Hak Cipta sebenarnya dapat lagi diklasifikasikan ke dalam dua bagian, yaitu Hak Cipta dan Hak Terkait (*neighbouring rights*).

Sejarah perlindungan Hak Cipta di Indonesia memiliki perjalanan yang cukup panjang, dimulai sejak diberlakukannya *Auteurswet* 1912 Stb No. 600 yang kemudian terjadi beberapa perubahan hingga berlakunya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (yang kemudian akan disingkat menjadi UUHC). Hak Cipta diberikan terhadap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam wujud nyata.⁶

⁶ Lihat Pasal 1 Angka 3 UUHC

Arus globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam tatanan hidup manusia. Tidak hanya mempengaruhi sisi luar dari kehidupan, globalisasi juga telah mempengaruhi aspek terpenting dalam kehidupan individu yaitu sisi intelektualitasnya. Perubahan pola pikir, membawa manusia ke kehidupan yang lebih modern dengan berbagai macam perkembangan teknologi informasi yang menghadirkan dunia tanpa batas, ruang, dan waktu yang dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam kehidupan serta perilaku manusia sehingga mampu mengubah pola hidup masyarakat di bidang ekonomi, sosial budaya, dan kerangka hukum. Kemajuan teknologi menghasilkan sejumlah situasi dan keadaan yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya oleh manusia.⁷ Kemajuan penggunaan teknologi saat ini yang paling mutakhir seperti kecerdasan buatan yang mengandalkan algoritme pembelajaran yang secara umum disamakan dengan mesin robotik yang berfungsi untuk menggantikan pekerjaan yang kerap dilakukan oleh manusia.

Kecerdasan buatan atau yang dikenal *Artificial Intelligence* berkembang pesat pada tahun 1980-an menyebabkan perubahan

⁷ Diaz Gwijangge, Makalah: “Peran TIK Dalam Pembangunan Karakter Bangsa”, (disampaikan dalam workshop: Pemanfaatan Jejaring E-Pendidikan, yang diselenggarakan Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional), Sulawesi Selatan, 14 Juni 2011, hlm. 1.

permanen dalam sikap dan praktik Pencipta terkait produksi suatu ciptaan. Penggunaan alat-alat teknologi dalam berbagai bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan bukanlah fenomena baru. Berbagai program komputer dan sistem *Artificial Intelligence* telah digunakan sebagai alat untuk menciptakan karya seni oleh manusia untuk waktu yang relatif lama.⁸ Kecerdasan Buatan merupakan kemampuan komputer yang terdiri atas susunan algoritma yang dikendalikan oleh komputer untuk menghasilkan informasi untuk pengambilan keputusan yang pengelolaan datanya dilakukan secara efisien dan akurat. Sekilas terlihat bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* sebagai alat untuk membuat karya seni tidak menimbulkan masalah terkait hak cipta, misalnya Microsoft Word yang digunakan untuk menulis esai dan kamera digital yang digunakan untuk mengambil foto. Namun, sistem *Artificial Intelligence* saat ini tidak digunakan hanya sebagai alat bagi manusia untuk memudahkan pekerjaannya. Sistem *Artificial Intelligence* modern saat ini mengandalkan pembelajaran mesin dan teknologi jaringan saraf, mampu menghasilkan karya artistik secara mandiri, meniru kecerdasan manusia.

⁸ Senja Assinen, 2018, "*European Union Copyright Protection for AI-Generated Works*", Thesis, Master's Degree Programme Law and Information Society, University of Turku, Finland, hlm. 2

Perkembangan intelektualitas manusia pada zaman ini menyebabkan hasil dari intelektualitas manusia tidak hanya melahirkan benda mati. Kemampuan untuk menyusun algoritma yang kompleks telah melahirkan sebuah ciptaan yang justru dapat menghasilkan ciptaan yang baru, hal inilah yang dikenal dengan Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang akan dibahas dalam penelitian ini. Kecerdasan buatan bekerja dengan menggunakan metode dari jaringan neural, statistik, penelitian operasi, dan fisika untuk menemukan wawasan tersembunyi dalam data tanpa secara eksplisit di program untuk tempat mencari atau menyimpulkan sesuatu.⁹

Program komputer saat ini memiliki mesin algoritme yang memungkinkan *Artificial Intelligence* belajar dari input data, serta berevolusi untuk membuat keputusan yang dapat diarahkan maupun independen. Saat diterapkan pada seni, musik, dan karya sastra, algoritme pembelajaran mesin sebenarnya belajar dari data yang dimasukkan oleh pemrogram dan dari data tersebut akan menghasilkan karya baru. Pekerjaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan atau program komputer itu sendiri disebut

⁹ SAS, Kecerdasan Buatan, *Artificial Intelligence*, https://www.sas.com/id_id/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html, diakses pada 20 Oktober 2020 pukul 17.12 WITA.

sebagai jaringan saraf karena dalam prosesnya mirip dengan proses berpikir manusia.¹⁰

Salah satu contoh hasil dari kecerdasan buatan ialah *The Next Rembrandt*. Pada bulan April 2016, *Project Next Rembrandt* meluncurkan lukisan yang dibuat dengan algoritme *Artificial Intelligence* yang meniru teknik dan gaya seniman terkenal Belanda pada abad ke-17 yang bernama Rembrandt Harmenszoon van Rijn. Lukisan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* tersebut tidak bisa dibedakan dengan karya yang dihasilkan oleh Rembrandt. Algoritma *Artificial Intelligence* ini digunakan untuk menganalisis 346 lukisan Rembrandt, setelah itu membuat lukisan baru yang terlihat seperti "Pria dengan ras Kaukasia, dalam rentang usia 20-40 tahun, mengenakan pakaian berwarna gelap dengan kerah, memakai topi dan menghadap ke kanan". *Artificial Intelligence* tersebut memilih fitur umum dalam kumpulan data dari analisis 346 lukisan Rembrandt dan menghasilkan potret Rembrandt yang "khas" daripada yang baru dan unik. Yang baru adalah hilangnya masukan manusia dalam proses pembuatan karya seni yang dihasilkan *Artificial Intelligence* ini.

¹⁰ Andres Guadamuz, WIPO Magazine, *Artificial Intelligence and copyright*, https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html, diakses pada 18 Oktober 2020 pukul 16.32 WITA.

Sekilas tampak bahwa kepemilikan hak cipta pada karya yang dihasilkan Kecerdasan Buatan tidak dipermasalahkan karena program hanyalah alat yang mendukung proses kreatif. Namun, dengan jenis kecerdasan buatan terbaru, program komputer tidak lagi menjadi alat yang dapat memudahkan pekerjaan manusia tetapi sebenarnya *Artificial Intelligence* ini mampu bekerja dan membuat ciptaan, dimana keputusan yang terlibat dalam pembuatan ciptaannya tanpa campur tangan dari manusia. Manusia di sini hanya berperan sebagai *programmer* yang menginput data dan memasukkan algoritma sedangkan yang berperan seluruhnya adalah kecerdasan buatan yang mengolah perintah dan menghasilkan implementasi perintah tersebut dalam wujud nyata (*output*). Hal ini tentu menjadi masalah karena peran dari kecerdasan tersebut paling dominan dalam menciptakan suatu ciptaan. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa *Artificial Intelligence* merupakan pencipta karya tersebut, namun ketentuan mengenai ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* belum terjamah dalam UUHC. Di Indonesia perlindungan terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh hasil intelektualitas manusia yang berupa ilmu pengetahuan, seni, dan sastra seyogyanya tunduk dan dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC).

Sekilas hal tersebut tampaknya tidak menjadi persoalan bagi para pencipta, namun jika UUHC yang berlaku di Indonesia dihadapkan dengan eksistensi dari kecerdasan buatan yang masif digunakan saat ini maka akan timbul beberapa problematika mengenai sistem perlindungannya. Hal ini dikarenakan UUHC hanya melekatkan hak cipta atas yang ciptaan yang dihasilkan oleh pencipta yang merupakan seseorang atau beberapa orang¹¹, sedangkan pengaturan perlindungan terhadap ciptaan yang merupakan hasil dari kecerdasan buatan sama sekali tidak ditemukan pengaturannya dalam literasi mengenai hak cipta di Indonesia.

Penggunaan *Artificial Intelligence* dalam menghasilkan suatu ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra menjadi lebih luas, membuat hal-hal cenderung menjadi lebih kompleks. Bahkan seiring berjalannya waktu, *Artificial Intelligence* semakin baik dalam menghasilkan suatu ciptaan, dan semakin mengaburkan perbedaan antara, karya seni yang dibuat oleh manusia, dan yang dibuat oleh *Artificial Intelligence*. Terlebih timbulnya beberapa kekhawatiran di dalam masyarakat bahwa, suatu saat *Artificial Intelligence* akan menguasai dunia dan menggeser pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Hal tersebutlah yang masih menimbulkan ambiguitas

¹¹ Lihat Pasal 1 Angka 2 UUHC

terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, apakah dapat menolak perlindungan hak cipta untuk karya yang dibuat oleh *Artificial Intelligence* atau dapat menghubungkan ciptaan dari karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dengan pencipta program. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini yang kemudian berimbas pada ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* tentunya membuat hukum di Indonesia tertinggal jauh kebelakang karena belum mengakomodir regulasi mengenai ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, sebagaimana ada pameo hukum yang mengatakan *het recht hink achter de feiten aan*, dimana hukum tertatih-tatih mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa hasil karya yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan masih menimbulkan persoalan khususnya terkait apakah ciptaan tersebut dapat dikategorikan sebagai kekayaan intelektual. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, memungkinkan Kecerdasan Buatan untuk menghasilkan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dengan mengandalkan algoritme pembelajaran dalam menghasilkan suatu ciptaan. Perlu adanya kepastian hukum terkait status ciptaan dan penting mengetahui terkait siapa yang berhak atas ciptaan yang merupakan hasil dari Kecerdasan Buatan. Hakikat dari kepastian

hukum ini adalah keadilan bagi para manusia yang telah mengembangkan sistem *Artificial Intelligence* serta para investor yang telah menanamkan modalnya untuk pengembangan sistem *Artificial Intelligence*. Hal ini tentunya menimbulkan kekhawatiran apabila hasil ciptaan dari Kecerdasan Buatan digunakan secara komersial oleh berbagai pihak yang dapat merugikan *programmer* dan investor yang telah mengupayakan kerja keras serta dana untuk pengembangan sistem *Artificial Intelligence*. Segala persoalan yang timbul dari ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan karena belum adanya pengaturan lebih lanjut dalam UUHC terkait hasil karya yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis telah menemukan isu hukum dan memiliki ketertarikan untuk mengkaji lebih lanjut dalam suatu karya ilmiah berupa skripsi dengan judul **“Perlindungan Hukum Atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan dapat digolongkan sebagai kekayaan intelektual?
2. Apakah kecerdasan buatan dapat dipersamakan dengan karyawan yang bekerja berdasarkan hubungan kerja (*Works Made for Hire*)?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui apakah ciptaan yang dihasilkan dari kecerdasan buatan dapat digolongkan sebagai kekayaan intelektual
2. Untuk mengetahui apakah kecerdasan buatan dapat dipersamakan dengan karyawan yang bekerja berdasarkan hubungan kerja (*Works Made for Hire*)

D. Manfaat Penelitian

Berangkat dari tujuan di atas, penelitian ini bagi penulis diharapkan memiliki manfaat dari berbagai sisi terutama dalam bidang hukum kekayaan intelektual. Berikut manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah ilmu pengetahuan, terutama hal yang berkaitan dengan perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan
- b. Untuk menjadi bahan pertimbangan bagi pembuat undang-undang terkait isu ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk menjadi sumbangan pemikiran bagi berbagai instansi terutama investor yang terlibat dalam pengembangan kecerdasan buatan untuk menghasilkan suatu ciptaan.
- b. Untuk menjadi sarana informasi bagi masyarakat mengenai status ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.

E. Keaslian Penelitian

Dwi Lestari Indah Sari, Orisinalitas Karya Cipta Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Brawijaya 2019. Dari Skripsi Dwi Lestari Indah Sari terdapat kesamaan dengan penelitian penulis karena sama-sama membahas mengenai ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan

Buatan (*Artificial Intelligence*). Perbedaannya terdapat pada objek kajiannya karena penelitian Dwi Lestari Indah Sari menganalisis orisinalitas karya yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan berdasarkan *Labor Theory*, *reward Theory* dan *Idea Expression Dichotomy* serta meninjau ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Sedangkan pada penelitian penulis, lebih menekankan pada apakah hasil ciptaan dari kecerdasan buatan dapat digolongkan sebagai kekayaan intelektual dan terkait apakah ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan dapat dipersamakan dengan ciptaan yang dihasilkan berdasarkan hubungan kerja (*Works Made for Hire*)

F. Metode Penelitian

1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam tulisan ini termasuk ke dalam tipe penelitian hukum normatif, yakni penelitian yang objek kajiannya meliputi ketentuan peraturan perundang-undangan (*in abstracto*) pada suatu peristiwa hukum (*in concreto*).¹² Penelitian ini bertujuan untuk menemukan kebenaran yang bersifat koherensi¹³ dengan menelaah ketentuan-ketentuan hukum positif, dan perangkat

¹² Peter Mahmud Marzuki, 2017, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, hlm. 47.

¹³ *Ibid.*

hukum positif yang diteliti secara normatif dan digunakan sebagai sumber bahan hukum.¹⁴

Penelitian ini memiliki objek kajian pada suatu konsep yang ideal mengenai suatu perlindungan hukum ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan guna melindungi suatu ciptaan yang merupakan hasil dari kecerdasan buatan. Objek penelitian ini akan dianalisis berdasarkan UUHC.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*) yaitu pendekatan yang menggunakan seluruh legislasi dan regulasi berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta,¹⁵ yang di mana berdasarkan penggalan tersebut dapat menjawab isu hukum yang dikaji oleh peneliti dalam hal ini adalah yang berkaitan dengan perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.
- 2) Pendekatan Perbandingan (*Comparative Approach*) yaitu pendekatan yang merupakan kegiatan untuk membandingkan hukum suatu negara dengan hukum negara

¹⁴ Jonaedi Effendi dan Johnny Ibrahim, 2016, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Prenada Media Group, Depok, hlm. 176.

¹⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Op Cit*, hlm. 137.

lain.¹⁶ Pada pendekatan perbandingan dalam penelitian ini tujuannya untuk mendapatkan informasi dan perbandingan hukum terkait Perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan antara negara Amerika Serikat, Australia, Uni European, United Kingdom, dan China dengan negara Indonesia.

- 3) Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*) yaitu pendekatan yang beranjak dari prinsip-prinsip hukum yang yang dapat ditemukan dalam pandangan sarjana ataupun doktrin-doktrin hukum.¹⁷ Pendekatan konseptual dilakukan karena memang belum ada atau tidak ada aturan hukum untuk masalah yang dihadapi.¹⁸ Pendekatan ini beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum. Pendekatan ini penting sebab pemahaman terhadap pandangan/doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum dapat menjadi pijakan untuk membangun argumentasi hukum ketika menyelesaikan isu hukum yang dihadapi. Pandangan/doktrin akan memperjelas ide-ide dengan memberikan pengertian-pengertian hukum, konsep

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 173.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 178.

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 177.

hukum, maupun asas hukum yang relevan dengan permasalahan.

3. Bahan Hukum Penelitian

Bahan hukum yang digunakan untuk keperluan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan Hukum Primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif berupa peraturan perundang-undangan.¹⁹ Peraturan perundang-undangan yang dimaksud adalah peraturan perundang-undangan yang dibentuk oleh badan atau lembaga negara, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan peraturan perundang-undangan dan putusan hakim.²⁰ Bahan hukum yang penulis gunakan dalam penelitian ini yakni:
 - a. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia);
 - b. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangn;
 - c. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 141.

²⁰ Zainuddin Ali, 2014, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 47.

- 2) Bahan Hukum Sekunder adalah semua publikasi tentang hukum dalam bentuk dokumen yang berisikan petunjuk arah bagi peneliti dan juga penjelasan atas bahan hukum primer²¹ Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer yang diperoleh melalui studi kepustakaan, buku literatur hukum atau buku hukum tertulis lainnya.²² Bahan hukum sekunder dalam tulisan ini adalah buku teks yang membahas permasalahan hukum yang berkaitan dengan objek kajian yaitu buku-buku hukum, skripsi dan disertasi serta jurnal hukum.
- 3) Bahan Non-hukum yang dapat berupa buku-buku, jurnal laporan hasil penelitian mengenai teknik informatika dan kecerdasan buatan yang memiliki relevansi dengan topik penelitian yang sedang dikaji.²³ Bahan-bahan non-hukum yang digunakan oleh penulis ialah buku-buku non-hukum, berita online non-hukum, dan situs daring sepanjang yang berkaitan dengan objek permasalahan yang sedang diteliti.

²¹ Peter Mahmud Marzuki, *Op Cit*, hlm. 196.

²² Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 151.

²³ Peter Mahmud Marzuki, *Op Cit*, hlm. 204.

4. Metode Pengumpulan Bahan Penelitian

Metode pengumpulan bahan hukum yang digunakan dalam tulisan ini yaitu metode penelitian kepustakaan (*literature research*) yaitu metode pengumpulan data yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen resmi, publikasi, dan hasil penelitian yang dipublikasikan secara meluas dan dibutuhkan dalam penelitian normatif.²⁴ Langkah-langkah yang penulis tempuh dalam mengumpulkan data hukum untuk kepentingan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi bahan hukum yang relevan, yang mana bahan hukum yang digunakan oleh penulis untuk kepentingan penelitian ini diperoleh dari perpustakaan dan berbagai tulisan-tulisan hukum maupun non-hukum dari media-media elektronik yang resmi.
- 2) Menginventarisasi bahan hukum yang diperlukan penulis sesuai dengan penelitian penulis dalam hal semua bahan yang berkaitan dengan perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.
- 3) Mengutip bahan hukum yang telah di inventarisasi yang bersesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

²⁴ Zainuddin Ali, *Op Cit*, hlm. 107.

4) Menganalisis bahan hukum yang diperoleh agar dapat memperoleh jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian ini.

Guna melengkapi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, serta bahan non-hukum, dalam tulisan ini penulis juga melakukan wawancara dengan pihak Kantor Wilayah Hukum dan HAM Sulawesi Selatan yang berkaitan dengan isu yang diteliti.

5. Analisis Bahan Penelitian

Pada penelitian hukum normatif, dilakukan dengan mengumpulkan seluruh bahan hukum primer, sekunder, dan bahan non-hukum serta hasil wawancara yang dikumpulkan. Data-data yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis untuk mendapatkan konklusi atau kesimpulan, sehingga mampu menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Bahan-bahan yang diperoleh dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan cara menganalisis bahan-bahan hukum kemudian dirangkai secara sistematis yang selanjutnya akan memberikan gambaran atau penelitian yang telah dilakukan yakni terkait Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan.

BAB II

STATUS CIPTAAN YANG DIHASILKAN OLEH KECERDASAN BUATAN MENURUT KONSEP KEKAYAAN INTELEKTUAL

A. Kekayaan Intelektual

1. Pengertian Kekayaan Intelektual

Menurut W.R. Cornish, Hak Kekayaan Intelektual atau biasa disebut HKI didefinisikan sebagai²⁵

“Intellectual Property Rights protects applicants of ideas and informations that are of commercial value.”

Berdasarkan definisi yang dirumuskan oleh Cornish, maka dapat diketahui bahwa Hak Kekayaan Intelektual melindungi pemohon terhadap ide dan informasi yang memiliki nilai komersial.

Menurut WTO (*World Trade Organization*), Hak Kekayaan Intelektual dapat didefinisikan sebagai

“Intellectual property rights are the rights given to persons over the creations of their minds. They usually give the creator an exclusive right over the use of his/her creation for a certain period of time.”

Dari rumusan WTO, Hak Kekayaan Intelektual adalah hak yang diberikan kepada orang-orang atas ciptaan yang timbul dari hasil olah

²⁵ Sentosa Sembiring, 2015, *Hukum Dagang*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 199.

pikir mereka yang umumnya memberikan hak eksklusif bagi pencipta atas penggunaan ciptaannya untuk jangka waktu tertentu.

Apabila ditelusuri, penggunaan istilah Hak Kekayaan Intelektual diterjemahkan dari istilah asing, yaitu *Intellectual Property Rights (IPR)* yang diterjemahkan oleh sebagian pihak sebagai Hak Milik Intelektual, Hak Milik Atas Kekayaan Intelektual. Pada tahun 2000, oleh Menteri Hukum dan HAM (pada waktu itu bernama Menteri Hukum dan Perundang-Undangan) berdasarkan Surat Keputusan Nomor M.03.PR.07.10 Tahun 2000 dan Surat Persetujuan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara, Nomor 24/M/PAN/1/2000, istilah yang digunakan adalah Hak Kekayaan Intelektual dengan singkatan "HKI".²⁶ Namun, penggunaan istilah sekarang ini adalah KI yang didasari pada nama lembaga yang secara resmi menangani persoalan KI yaitu Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan HAM.

Pada dasarnya Kekayaan Intelektual merupakan suatu hak untuk menikmati secara ekonomi hasil dari kreativitas intelektual. Apabila ditelisik lebih jauh, sebenarnya kekayaan intelektual merupakan bagian dari benda yaitu benda tidak berwujud (immateril). Pasal 499 BW yang mengatur bahwa benda adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Berdasarkan pengertian dalam 499 BW

²⁶ OK. Saidin, *Op Cit*, hlm. 12.

dapat ditarik kesimpulan bahwa benda terdiri atas barang dan hak. Kekayaan Intelektual dapat digolongkan sebagai hak kebendaan immaterial atau hak atas benda tidak berwujud yang lahir dari kemampuan intelektual manusia berupa hasil kecerdasan inteligensia dan kecerdasan emosional atau bersumber dari hasil kerja otak atau hasil kerja rasio.²⁷ Konsepsi KI didasarkan pada pemikiran karya intelektual yang dihasilkan manusia yang memerlukan pengorbanan tenaga, waktu, dan biaya. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan memiliki nilai ekonomi karena manfaat yang dinikmati.²⁸

Kekayaan intelektual merupakan konsepsi hak milik berdasarkan Pasal 570 BW, di mana Pasal 570 BW mengatur bahwa menurut pemahaman undang-undang hak milik adalah “hak untuk menikmati kegunaan suatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan undang-undang”. Meskipun KI menunjukkan kepemilikan orang atas kemampuan intelektualitasnya menghasilkan sesuatu, namun konsepsi hak milik di Indonesia juga berfungsi sosial. Oleh karena itu, hak ekonomi pencipta atas suatu ciptaan terbatas pada

²⁷ OK. Saidin, *Op Cit*, hlm. 14.

²⁸ Alfons, Maria, “Implementasi Hak Kekayaan Intelektual Dalam Perspektif Negara Hukum”, *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 14, No. 3, September 2017, hlm. 304, <https://ejurnal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/view/111/pdf>, diakses pada 2 November 2020 pukul 13.25 WITA.

suatu jangka waktu tertentu, sehingga masyarakat umum juga dapat menikmati hasil daripada ciptaan itu.

2. Latar Belakang Kekayaan Intelektual

Perkembangan Kekayaan Intelektual di Indonesia disebabkan karena adanya kewajiban Internasional negara Indonesia berkaitan dengan Konvensi Pembentukan *World Trade Organization* (WTO).²⁹ WTO pembentukannya diawali dari negara-negara di dunia yang menghendaki perdagangan di dunia dijalankan secara transparan dan adil yang ditandai dengan lahirnya sebuah kesepakatan *General Agreement on Tariff and Trade* (GATT).³⁰ Dengan adanya Kekayaan Intelektual diharapkan dapat membantu dan menjunjung tinggi sikap saling menghargai kreatifitas intelektual seseorang, Pada tahun 1994 di Marakesh telah dihasilkan putusan yang salah satunya adalah *Trade Related Aspects of Intellectual Property Right, Including Trade in Counterfeit Goods* (TRIPs) Oleh karena itu, Indonesia sebagai negara berkembang³¹, telah meratifikasi perjanjian TRIPs melalui UU No 7

²⁹ Adrian Sutedi, 2009, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 27.

³⁰ OK saidin, *O p Cit*, hlm. 47.

³¹ Negara Maju dengan Negara Berkembang memiliki kepentingan yang berkaitan dengan kerangka aturan perdagangan WTO – TRIPs. Kepentingan negara maju dengan adanya TRIPs, KI mereka dapat dengan mudah untuk diterima apalagi dengan adanya perdagangan dunia, lebih lagi berkaitan dengan investasi. Begitu juga Indonesia, KI sebagai investasi jangka panjang, tentu akan memiliki keuntungan ganda seperti dari pajak dan pendaftaran yang dilakukan oleh negara maju, juga adanya komitmen bersama untuk memajukan KI ini sebagai suatu kepercayaan bersama dan merupakan tujuan utama.

tahun 1994 tentang pengesahan persetujuan pembentukan organisasi perdagangan dunia.

Adanya TRIPs-WTO sangat memberikan pengaruh terhadap Indonesia dalam melengkapi dan merevisi undang-undang di bidang Kekayaan Intelektual guna memenuhi kewajiban internasional negara Indonesia berkaitan dengan Konvensi Pembentukan WTO yang mewajibkan seluruh anggotanya untuk menyesuaikan peraturan perundang-undangan nasionalnya dengan ketentuan yang diatur dalam konvensi tersebut, khususnya Annex 1b Konvensi tersebut, yaitu perjanjian TRIPs. Konvensi tersebut memberikan batas waktu bagi negara-negara anggotanya untuk melakukan penyesuaian hukum nasionalnya di bidang Kekayaan Intelektual dengan ketentuan-ketentuan dalam TRIPs, yaitu 1 (satu) tahun bagi negara maju dan 4 (empat) tahun bagi negara berkembang.³² Selain sebagai itu juga Indonesia juga harus mengikuti arus perdagangan global, khususnya dalam merangsang Investor asing untuk menanamkan modalnya di Indonesia.

³² Adrian Sutedi, *Op Cit*, hlm. 27.

3. Ruang Lingkup Kekayaan Intelektual

Ruang Lingkup KI secara umum terbagi atas dua bagian sebagai berikut:

- a) Hak Cipta yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- b) Hak Kekayaan Perindustrian yang terdiri atas:
 - 1) Paten yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten
 - 2) Merek dan Indikasi Geografis yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis
 - 3) Perlindungan Varietas Tanaman yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman.
 - 4) Rahasia Dagang yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang
 - 5) Desain Industri yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

- 6) Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

4. Perlindungan Hukum Terhadap Kekayaan Intelektual

Melihat pada pencipta yang dalam hal ini terdiri atas seseorang atau beberapa orang yang telah bersungguh-sungguh dan berupaya untuk menghasilkan suatu ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang merupakan hasil inspirasi, kemampuan, keterampilan, dan keahlian yang diwujudkan dalam wujud nyata. Maka, sudah sepantasnya berdasarkan atas dasar tersebut pencipta diberikan suatu penghormatan berupa perlindungan hukum.

Berhubungan dengan perlindungan hukum, maka Niko Kansil menjelaskan teori yang mendasari perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual, yaitu:³³

- 1) *Teori Reward*, bahwa pencipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra serta penemu di bidang teknologi baru yang mengandung langkah inovatif serta dapat diterapkan dalam industri, diberikan suatu penghargaan dan pengakuan serta

³³ Niko Kansil, *Perlindungan Hukum Terhadap KI*, Makalah pada seminar Nasional Kekayaan Intelektual, Universitas Diponegoro, Semarang, tanggal 27 April 1993, dalam Ranti Fauza Mayana, *Supra*, hlm 44-46.

perlindungan atas keberhasilan upayanya dalam melahirkan ciptaan baru itu;³⁴

- 2) *Teori Recovery*, bahwa atas usaha dari pencipta dan penemu yang telah mengeluarkan tenaga, pikiran, waktu dan biaya yang tidak sedikit jumlahnya, kepadanya diberikan hak eksklusif untuk mengeksplorasi kekayaan intelektual guna meraih kembali yang telah dikeluarkannya,³⁵
- 3) *Teori Incentif*, bahwa insentif diberikan untuk merangsang kreativitas dan upaya menciptakan karya-karya baru di bidang teknologi;³⁶
- 4) *Teori Public Benefit*, bahwa kekayaan intelektual merupakan suatu alat untuk meraih dan mengembangkan ekonomi³⁷.

B. Hak Cipta

1. Pengertian Hak Cipta

Terminologi Hak Cipta berasal dari terminologi asing, *copyrights* yang digunakan oleh negara penganut sistem *Anglo Saxon* atau *autersrecht* yang digunakan oleh Belanda (negara yang memperkenalkan sistem hukum Eropa Kontinental). Hak cipta yang diperkenalkan dalam terminologi hukum Indonesia bukan norma hukum yang lahir dari

³⁴ *ibid*

³⁵ *ibid*

³⁶ *ibid*

³⁷ *ibid*

peradaban bangsa Indonesia, melainkan bersumber dari hukum asing. Masuknya hak cipta dalam tatanan hukum Indonesia berasal dari politik hukum konkordansi yang dilancarkan oleh Pemerintah Belanda yang memberlakukan *Auteurswet* yang dimuat dalam *Staatblad* No.600 Tahun 1912 di wilayah Hindia Belanda (kala itu adalah wilayah Indonesia dan Suriname).³⁸ Meskipun Indonesia telah merdeka pada 17 Agustus 1945, namun tidak berarti dominasi Kolonial berakhir pada saat itu pula. Setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya berdasarkan Pasal II Aturan Peralihan UUD 1945, dimana seluruh peraturan perundang-undangan peninggalan kolonial Belanda tetap berlaku selama tidak bertentangan dengan UUD 1945, *Auteurswet* 1912 Stb. No. 600 merupakan salah satu peraturan peninggalan Kolonial Belanda yang masih berlaku. Namun usaha dan keinginan dari Indonesia untuk memiliki pengaturan tersendiri di bidang Hak Cipta yang didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 untuk menggantikan produk kolonial Belanda, melahirkan UU No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta.

Dalam perjalanannya, UU No. 6 Tahun 1982 yang secara garis besar merupakan hasil transplantasi dari *Auteurswet* 1912 Stb. No. 600 tidak dapat berjalan baik dalam proses penegakan hukum hak cipta. Setelah lahirnya UU No. 6 Tahun 1982, banyak terdapat pelanggaran hak cipta serta timbul desakan-desakan dari dunia internasional untuk

³⁸ OK. Sahidin, *Op Cit*, hlm. 177.

menghormati dan menghargai hak cipta. Alasan inilah yang menjadi dasar pertimbangan untuk mengubah UU No. 6 Tahun 1982.³⁹

UU No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta digantikan dengan UU No. 7 Tahun 1987, kemudian digantikan dengan UU No. 12 Tahun 1997, UU No. 19 Tahun 2002, dan terakhir dengan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Terminologi hak cipta dalam kepustakaan hukum di Indonesia pertama kali diusulkan oleh St. Moh. Syah pada Kongres Kebudayaan di Bandung tahun 1951 (yang kemudian diterima oleh Kongres tersebut sebagai pengganti istilah hak pengarang). Istilah hak pengarang merupakan terjemahan dari bahasa Belanda *Auteursrechts*. Namun hak pengarang dianggap kurang luas pengertiannya, karena memberikan kesan seakan-akan hak dari para pengarang saja yang ada sangkut pautnya dengan karang mengarang. Sedangkan hak cipta lebih luas dan karang mengarang bagian dari itu.⁴⁰

Berdasarkan WIPO, hak cipta adalah istilah hukum yang digunakan untuk menggambarkan hak yang dimiliki pencipta atas karya sastra dan artistik mereka. Karya yang tercakup dalam hak cipta berkisar

³⁹ *Ibid.*, hlm. 106-107.

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 198-199.

dari buku, musik, lukisan, patung, dan film, hingga program komputer, database, iklan, peta, dan gambar teknis.⁴¹

Definisi hak cipta dapat juga ditemukan dalam UU HC Pasal 1 butir 1; hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.⁴²

Bagi pemilik dan/atau pemegang hak cipta mempunyai hak eksklusif yang meliputi hak ekonomi dan hak moral sebagaimana yang termuat dalam Pasal 4 UU HC.⁴³ Berdasarkan Pasal 8 UU HC, hak ekonomi adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomis atas ciptaan. Sedangkan hak moral berdasarkan Pasal 4 UUHC 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 alias atau samarannya;
- c) Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;

⁴¹ WIPO, Copyright, <https://www.wipo.int/copyright/en/>, diakses pada 8 November 2020 pukul 10.07 WITA.

⁴² Pasal 1 ayat 1 UUHC.

⁴³ Danang Sunyoto, 2016, *Hukum Bisnis*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta, hlm. 179.

- 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.⁴⁴

Dapatlah diketahui bahwa hak ekonomi merupakan hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan kepada pihak lain, namun hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada pencipta dan dalam keadaan bagaimanapun tidak dapat diubah.

2. Konsep Dasar Hak Cipta

Hak cipta baru dapat dilindungi apabila suatu ciptaan diwujudkan dalam suatu wujud nyata, misalnya buku, CD, lukisan, dll. Namun dalam hak cipta yang dilindungi bukanlah wujud nyata tersebut melainkan ide dan gagasan yang dimiliki oleh insan ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa, maka hak cipta menjadi objek hukum (kebendaan materiil)⁴⁵, misalnya: yang dilindungi dalam hak cipta bukanlah buku tersebut karena buku dilindungi sebagai hak atas benda berwujud, namun yang dilindungi dalam hak cipta adalah isi/ ide dari buku tersebut yang merupakan benda tidak berwujud. Hak cipta menekankan pada orisinalitas karya penciptanya, di mana ciptaan tersebut bukan hasil tiruan atau plagiarisme dari orang lain. Orisinalitas tidak berarti ciptaan tersebut harus unik atau

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 181.

⁴⁵ OK. Saidin, *Op Cit*, hlm. 204.

khas⁴⁶ asalkan ciptaan itu benar-benar dihasilkan dari hasil intelektual seseorang. Syarat orisinalitas tidak mensyaratkan adanya derajat kualitas keaslian yang akurat.⁴⁷ Hak Cipta itu timbul pada saat pencipta mewujudkan ciptaannya dalam wujud yang nyata artinya suatu ciptaan itu langsung memperoleh perlindungan atau timbul secara otomatis baik ciptaan didaftarkan maupun tidak didaftar.

3. Subjek Hukum Hak Cipta

Yang dikategorikan sebagai pencipta ialah adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.⁴⁸ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 menegaskan bahwa Pencipta, yaitu orang yang namanya:⁴⁹

- a) disebut dalam Ciptaan;
- b) dinyatakan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan;
- c) disebutkan dalam surat pencatatan Ciptaan; dan/atau
- d) tercantum dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta.

Jika melihat pada konsep orang dalam hukum memegang kedudukan sentral, seperti hak, kewajiban, penguasaan, kepemilikan,

⁴⁶ Henry Soelistyo, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 52.

⁴⁷ Keaslian atau orisinalitas sebagai dasar untuk memperoleh perlindungan, mengacu pada Konvensi Bern Pasal 2 ayat (3).

⁴⁸ Pasal 1 ayat 2 UUHC

⁴⁹ Pasal 31 UUHC

hubungan hukum,⁵⁰ sehingga dapat disimpulkan kata orang dalam segi hukum berarti segala sesuatu yang menjadi pendukung hak dan kewajiban. Subjek Hukum terdiri atas dua yaitu manusia (*naturalijke person*) dan badan hukum (*recht person*).⁵¹

Namun dalam hal-hal tertentu seperti yang tersebut di bawah ini, yang dianggap sebagai pencipta adalah:⁵²

- a) Pada ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa penciptanya, yang dianggap sebagai pencipta ceramah tersebut adalah orang yang berceramah kecuali terbukti sebaliknya;
- b) Jika suatu ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang tersebut, yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian ciptaanya itu;
- c) Jika suatu ciptaan yang dirancang seseorang diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan

⁵⁰ Satjipto Rahardjo, 2014, *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 66.

⁵¹ CST Kansil dan Christine Kansil, 2011, *Pengantar Ilmu Hukum Indonesia*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 99.

⁵² UUHC Pasal 32-37

orang yang merancang, yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang merancang ciptaan itu;

- d) Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, pemegang hak ciptanya adalah pihak yang untuk dan dalam dinasnya ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak pencipta apabila penggunaan ciptaan itu diperluas sampai ke luar hubungan dinas;
- e) Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah pihak yang membuat karya cipta itu, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua belah pihak;
- f) Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa ciptaan berasal dari padanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai penciptanya, maka badan hukum tersebut dianggap sebagai penciptanya, kecuali jika terbukti sebaliknya.

Jika dikaitkan dalam hak cipta, yang menjadi subjeknya ialah pemegang hak yaitu pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak untuk itu dengan jalan pewarisan, hibah, wasiat

atau pihak lain dengan perjanjian, sebagaimana dimaksud Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.⁵³

Dari beberapa kategorisasi pencipta diatas, maka dapat dikatakan bahwa Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* tidak termasuk dalam kategori pencipta, namun di sisi lain *Artificial Intelligence* pada dasarnya dapat menciptakan suatu ciptaan dengan suatu algoritma yang telah ditentukan. Oleh karena itu perlu dianalisis lebih jauh terkait status ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan.

4. Lanskap Hak Cipta

Melihat pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang termuat dalam Pasal 1 angka (3) tentang Hak Cipta memberikan batasan atau ruang lingkup perlindungan hak cipta yaitu “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.”⁵⁴ Dari sini dapatlah diketahui bahwa ruang lingkup hak cipta merupakan karya dalam bidang ilmu pengetahuan, karya dalam bidang seni, dan karya dalam bidang sastra. Ciptaan yang dilindungi itu meliputi.⁵⁵

⁵³ OK. Saidin, *Op Cit*, hlm. 235

⁵⁴ Pasal 1 ayat 3 UUHC

⁵⁵ Pasal 40 UUHC

- a) buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b) ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c) alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d) lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e) drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f) karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g) karya seni terapan;
- h) karya arsitektur;
- i) peta;
- j) karya seni batik atau seni motif lain;
- k) karya fotografi;
- l) potret;
- m) karya sinematografi;
- n) terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o) terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;

- p) kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- q) kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r) permainan video; dan
- s) program komputer.

5. Kualifikasi Sebagai Ciptaan

Orisinalitas juga terkait dengan penilaian mengenai kualifikasi ciptaan, apakah suatu karya cipta dapat dikualifikasi sebagai ciptaan.⁵⁶ Ciptaan di sini ialah hasil karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Untuk dapat dikualifikasi sebagai ciptaan, suatu karya harus benar-benar merupakan buah dari kreativitas pencipta yang dihasilkan dari pengorbanan waktu, tenaga, beserta keterampilan, biaya serta pemikiran intelektualnya, dimana kualifikasi ciptaan ini pada dasarnya untuk membedakan status karya ke dalam kelompok ciptaan dan nonciptaan.⁵⁷ Nonciptaan ialah hasil benda yang termasuk dalam ruang lingkup ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang bukan buatan manusia.⁵⁸ Hal inilah yang akan menjadi permasalahan apakah status dari ciptaan yang

⁵⁶ Henry Soelistyo, *Op Cit*, hlm. 55.

⁵⁷ *Ibid.*, hlm. 56.

⁵⁸ *Ibid.*

merupakan hasil dari kecerdasan buatan dapat digolongkan sebagai ciptaan. Mengingat bahwa hasil ciptaan dari kecerdasan buatan bukan merupakan buah kreativitas pencipta. Pencipta di sini hanya berperan dalam membuat kecerdasan buatan dan memasukkan input pada kecerdasan buatan untuk menghasilkan ciptaan. Sekilas tampak bahwa peran manusia dalam hal ini dapat dikatakan sangat sedikit karena kecerdasan buatan ini diciptakan sedemikian rupa agar dapat menirukan perilaku manusia lalu dimasukkan pengetahuan ditambah pengalaman, penalaran (untuk mengambil tindakan).⁵⁹

C. Sejarah dan Penggunaan Umum Kecerdasan Buatan

Kecerdasan buatan yang dikenal dengan *Artificial Intelligence* dapat di samakan dengan kemampuan komputer digital atau robot yang dikendalikan komputer untuk melakukan tugas yang umumnya berhubungan dengan makhluk cerdas. Istilah ini sering digunakan untuk proyek pengembangan sistem yang diberkahi dengan karakteristik proses intelektual manusia, seperti kemampuan untuk bernalar, menemukan makna, menggeneralisasi, atau belajar dari pengalaman masa lalu.⁶⁰ Hal senada juga disampaikan oleh Russel dan Norvig yang disadur dari

⁵⁹ Muhammad Dahria, "Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)", Jurnal SAINTIKOM, STMIK Triguna Dharma, Vol. 5 Nomor 2, Agustus 2008, <https://prpm.trigunadharmia.ac.id/public/fileJurnal/160B2-OK-Jurnal9-MD-Kecerdasan%20Buatan.pdf>, diakses pada 16 November 2020 pada pukul 17.34 WITA

⁶⁰ Britannica, *Artificial Intelligence*, <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence>, Diakses pada 2 November 2020 pukul 17.43 WITA

Wikipedia yang menyatakan bahwa dalam bahasa sehari-hari, istilah "kecerdasan buatan" sering digunakan untuk mendeskripsikan mesin (atau komputer) yang meniru fungsi "kognitif" yang diasosiasikan manusia dengan pikiran manusia, seperti "belajar" dan "pemecahan masalah".⁶¹

1. Pengertian Kecerdasan Buatan

Hingga saat ini belum ada pengertian kecerdasan buatan yang dapat diterima secara universal. Namun, berdasarkan pendapat para ahli Haag dan Keen memberikan pengertian kecerdasan buatan adalah bidang studi yang berhubungan dengan penangkapan, pemodelan, dan penyimpanan kecerdasan manusia dalam sebuah sistem teknologi informasi sehingga sistem tersebut dapat memfasilitasi proses pengambilan keputusan yang biasanya dilakukan oleh manusia.⁶² Kemudian berdasarkan pendapat dari John Mc Charty, kecerdasan buatan adalah suatu bagian dari ilmu komputer dengan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan perilaku manusia.⁶³ Kecerdasan buatan merupakan bidang ilmu komputer (*computer science*) yang khusus ditujukan untuk membuat perangkat lunak dan perangkat keras yang sepenuhnya

⁶¹ Wikipedia, *Artificial Intelligence*, https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence, Diakses pada 2 November 2020 pukul 17.49 WITA

⁶² Victor Amrizal dan Qurrotul Aini, 2013, *Kecerdasan Buatan*, Halaman Moeka Publishing, Jakarta, hlm. 2

⁶³ Muhammad Dahria, *Op Cit.*

bisa menirukan beberapa fungsi otak manusia atau cabang ilmu komputer yang mempelajari otomatisasi tingkah laku cerdas (*intelligent*).⁶⁴ Pada dasarnya kecerdasan buatan mempelajari bagaimana membuat mesin melakukan pekerjaan seperti manusia bahkan lebih baik daripada manusia. Agar mesin bisa cerdas (bertindak sebaik manusia) maka mesin juga diberi bekal pengetahuan, sehingga mempunyai kemampuan untuk menalar. Ada dua bagian yang dibutuhkan dalam kecerdasan buatan:⁶⁵

- 1) Basis pengetahuan (*knowledge base*), berisi fakta-fakta, teori, pemikiran, dan hubungan antar satu dengan lainnya.
- 2) Motor Inferensi (*inference engine*), kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman.

2. Sejarah Kecerdasan Buatan

Kecerdasan Buatan adalah fenomena yang relatif baru, namun sebenarnya cikal bakal dari kecerdasan buatan sudah berlangsung sejak lama. Alan Turing meletakkan dasar untuk penelitian Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) pada tahun 1950. Turing menyelidiki apakah sebuah mesin mampu berpikir dan melakukan hal-hal cerdas, seperti

⁶⁴ Victor Amrizal dan Qurrotul Aini, *Op Cit*, hlm 10

⁶⁵ Muhammad Dahria, *Op Cit*.

bermain catur.⁶⁶ Dalam beberapa dekade berikutnya, terjadi investasi besar-besaran dalam penelitian dan pengembangan teknologi *Artificial Intelligence*. Namun, pada tahun 1980-an, minat terhadap teknologi *Artificial Intelligence* lambat laun turun secara signifikan dan pendanaan berkurang secara drastis karena berbagai penelitian tidak berhasil mencapai kesuksesan mengembangkan *Artificial Intelligence* seperti yang telah dijanjikan.⁶⁷ Penciptaan program *Artificial Intelligence* berkembang pesat hanya setelah tahun 1980-an, ketika algoritme diadopsi untuk penggunaan komersial di *search engine* Internet dan berbagai toko online. Dalam beberapa dekade terakhir, penelitian *Artificial Intelligence* telah mencapai kesuksesan yang diperkirakan pada tahun 1950-an. Maraknya internet telah menyediakan sejumlah besar data yang diperlukan untuk melatih sistem *Artificial Intelligence* dan pengembangan perangkat keras yang lebih andal membuat robot lebih mudah dibuat.⁶⁸ Saat ini *Artificial Intelligence* menjadi pendorong inovasi dan menjadi pertumbuhan ekonomi di tengah-tengah masyarakat. Berbagai perusahaan teknologi besar, seperti Facebook, Apple, Microsoft, dll kini berinvestasi besar-besaran terhadap penelitian, pengembangan, dan komersialisasi *Artificial Intelligence*.

⁶⁶ Alan Turing, *Computing Machinery and Intelligence* (1950) 59 (236) *Lix Mind, New Series*, 433-460. www.csee.umbc.edu/courses/471/papers/turing.pdf , diakses pada 15 November 2020 pukul 17.25 WITA

⁶⁷ Victor Amrizal dan Qurrotul Aini, *Op Cit*, hlm 20

⁶⁸ *Ibid.*

3. Penggunaan Umum Kecerdasan Buatan Dalam Kehidupan Sehari-hari

Penerapan aplikasi *Artificial Intelligence* telah berkembang selama beberapa dekade terakhir, dan secara aktif memungkinkan orang dan bisnis untuk mencapai hal yang tidak terpikirkan. Sebenarnya penerapan *Artificial Intelligence* tidak terbatas pada sejumlah industri atau jumlah aplikasi tertentu, namun sebenarnya telah ada dalam kehidupan kita sehari-hari. Berikut contoh penerapannya:⁶⁹

- 1) Pengenalan objek (buka ponsel dengan identifikasi wajah)
- 2) Pengenalan ucapan / deteksi suara. Asisten suara adalah contoh *Artificial Intelligence* terbaik dalam kehidupan nyata seperti, Asisten Google, Alexa, atau Siri.
- 3) Dalam media social menyarankan teman
- 4) Pembayaran elektronik
- 5) Terjemahan antarbahasa
- 6) Rekomendasi produk dan memudahkan pencarian pada e-commerce, dll

⁶⁹ Digital Bisnis, *10 Aplikasi Penerapan Teknologi AI dalam Kehidupan Sehari-hari*, <https://digitalbisnis.id/10-aplikasi-penerapan-teknologi-ai-dalam-kehidupan-sehari-hari/>, Diakses pada 12 November 2020 Pukul 14.45 WITA

4. Kecerdasan Buatan di Era Masa Kini

Dengan perkembangan yang begitu pesat, kecerdasan buatan telah merambah dalam kehidupan kita. Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) adalah bidang ilmu komputer yang didedikasikan untuk mengembangkan mesin yang akan mampu meniru dan melakukan tugas yang sama seperti yang dilakukan manusia. Aplikasi modern seperti pengenalan suara, robot bermain catur, tenis meja dan bermain musik telah membuat impian para peneliti ini menjadi kenyataan. Namun menurut filosofi, *Artificial Intelligence* dianggap terbagi menjadi dua tipe besar, yaitu *Artificial Intelligence* Lemah dan *Artificial Intelligence* Kuat (*weak Artificial Intelligence and strong Artificial Intelligence*).⁷⁰ Sebagai "*Artificial Intelligence* lemah", mesin diprogram untuk bertindak sebagai manusia, yang mensyaratkan bahwa *programmer* memiliki kendali langsung atas output sistem. Sistem "*Artificial Intelligence* lemah" tidak sepenuhnya otonom dan tidak "cerdas", karena hanya sebatas sarana untuk membantu manusia, terkait proses penginputan hingga outputnya didasarkan pada manusia.⁷¹ Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada masalah terhadap perlindungan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan oleh "*Artificial Intelligence* yang lemah" karena keterlibatan

⁷⁰ Strephonsays, *Perbedaan AI yang kuat dan AI yang lemah*, <https://id.strephonsays.com/strong-ai-and-vs-weak-ai-11573>, diakses pada tanggal 16 November 2020 pukul 14.35 WITA

⁷¹ *Ibid.*

manusia (*programmer*) memiliki kendali langsung atas *output system*. Misalnya *Microsoft Word* yang digunakan oleh seseorang untuk membuat suatu novel, jelaslah hak cipta atas novel tersebut diberikan kepada orang tersebut yang menggunakan *Microsoft Word* untuk mengetik dan menuangkan idenya. Namun, skripsi ini hanya akan berfokus pada perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh sistem " *Artificial Intelligence* yang kuat". Karya-karya ini disebut sebagai "Karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* ". " *Artificial Intelligence* yang kuat" dalam artian *Artificial Intelligence* yang mampu "berpikir" layaknya manusia.

Frasa kata yang menyebut bahwa "*Artificial Intelligence* yang kuat" mampu untuk berpikir, hal itu disebabkan karena *Artificial Intelligence* tersebut dikembangkan berdasarkan metode *machine learning* yang mampu bekerja dan mengambil kesimpulan berdasarkan data masukan (*input*). Hal ini menjadi persoalan karena *Artificial Intelligence* di sini seolah-olah memiliki kemampuan berpikir yang seharusnya hanya dimiliki oleh manusia. Persoalan ini menjadi tanda tanya besar apakah memang dimungkinkan sosok selain manusia yang memiliki kemampuan untuk berpikir. Untuk menjawab persoalan terkait manusia dan kemampuan berpikir, penulis mengutip dalam Al-Qur'an dan Alkitab.

Di dalam QS Al-Isra ayat 70 yang berbunyi: ⁷²

تَفْضِيلًا خَلَقْنَا مِمَّنْ كَثِيرٍ عَلَىٰ وَفَضَّلْنَاهُمْ الطَّيِّبَاتِ مَنْ وَرَزَقْنَاهُمْ وَالْبَحْرِ الْبَرِّ فِي وَحَمَلْنَاهُمْ آدَمَ بَنِي كَرَّمْنَا وَلَقَدْ

⁷² Lihat QS Al-Isra ayat 70

“Dan sungguh, Kami telah memuliakan anak cucu Adam, dan Kami angkut mereka di darat dan di laut, dan Kami beri mereka rezeki dari yang baik-baik dan Kami lebihkan mereka di atas banyak makhluk yang Kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna.”

Kemudian dapat juga ditemukan dalam QS Ali Imran ayat 190 yang berbunyi:⁷³

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.”

Berdasarkan pandangan Al-Qur’an juga berpendapat bahwa manusia juga diciptakan dengan segala kelebihan yang sempurna dibandingkan dengan ciptaan Allah SWT yang lainnya. Serta hanya manusia yang diciptakan dengan akal pikiran yang sempurna. Perkembangan *Artificial Intelligence* ini muncul tidak lain karena perkembangan zaman, sehingga mengajarkan manusia untuk mensyukuri nikmat akal pikiran yang diberikan Allah karena atas karunianya manusia dapat menciptakan *Artificial Intelligence*. Adanya *Artificial Intelligence* juga sebagai jalan untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah. Karena harus dipahami bahwa kemampuan manusia dalam menciptakan *Artificial Intelligence* karena atas izin Allah, bukan untuk membuat manusia menjadi angkuh, menyimpang dari perintah Allah karena merasa telah menciptakan sesuatu.

⁷³ Lihat QS Ali Imran ayat 190

Hal ini dapat ditemukan pada Kitab (Daniel 12:4) yang berbunyi:⁷⁴
“Tetapi engkau, Daniel, sembunyikanlah segala firman itu, dan meteraikanlah Kitab itu sampai pada akhir zaman; banyak orang akan menyelidikinya dan pengetahuan akan bertambah.”

Sebagai kesimpulan dari ayat Alkitab yang telah dikutip ialah pada dasarnya pengetahuan itu terdapat dalam segala macam bidang, contohnya: kedokteran, teknik, termasuk juga *Artificial Intelligence*, dan lain-lain. Jadi menurut Firman Tuhan, dapat disimpulkan bahwa keberadaan kecanggihan teknologi yang ada di dunia sekarang merupakan hasil dari kepintaran yang Tuhan karuniakan kepada manusia di zaman sekarang ini. Secara harafiah diketahui bahwa *Artificial Intelligence* merupakan produk dari intelektual seorang manusia yang dilindungi oleh Kekayaan Intelektual karena atas upaya dan kerja kerasnya menghasilkan suatu ciptaan. Jadi walaupun *Artificial Intelligence* yang merupakan buatan manusia ini menghasilkan suatu ciptaan tidaklah lain merupakan perjewantahan dari Tuhan kepada manusia agar manusia dapat menciptakan *Artificial Intelligence*. Terlepas dari semua data masukan yang dimasukkan oleh manusia ke sistem *Artificial Intelligence* yang akan diproses menjadi suatu ciptaan, dan tidak lain berkat adanya kasih karunia dari kepintaran yang diberikan Tuhan kepada manusia. Oleh karena itu, baik pandangan Al-Qur'an dan Alkitab

⁷⁴ Lihat Kitab Daniel 12:4

menegaskan dengan jelas bahwa memang tidak ada selain manusia yang memiliki akal dan kemampuan berpikir.

Pada dasarnya sistem " *Artificial Intelligence* yang kuat" yang mampu untuk memproses data *input* yang dimasukkan untuk menghasilkan keluaran berupa ciptaan, menyebabkan hubungan manusia dengan keluaran menjadi lebih jauh. Perkembangan " *Artificial Intelligence* yang kuat" adalah alasan mengapa *Artificial Intelligence* muncul sebagai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan masyarakat. Sistem " *Artificial Intelligence* yang kuat" memiliki ekstensi potensi untuk menjadi sangat berguna di banyak bidang masyarakat dan diperkirakan bahwa sistem ini akan melakukan lebih banyak pekerjaan yang tidak dapat atau ingin dilakukan manusia di masa depan. Contoh dari *Artificial Intelligence* kuat selain dari *Project The Next Rembrandt* yaitu, Perusahaan Musik yang berbasis di Inggris bernama JukeDeck yang memproduksi musik dengan menggunakan teknologi jaringan saraf tiruan dan menyediakan karya musik yang dihasilkan *Artificial Intelligence* ini kepada pelanggannya untuk berbagai keperluan, seperti musik latar dalam acara bisnis dan game. Sistem *Artificial Intelligence* yang mengandalkan jaringan saraf tiruan menghasilkan musik dengan belajar dari contoh potongan musik klasik dan menghasilkan komposisi musik lengkap sebagai respons dari input yang diberikan tanpa adanya

masuk manusia.⁷⁵ Selain itu juga terdapat rumah lelang Christie yang melelang karya seni pertama yang dibuat oleh *Artificial Intelligence* pada Oktober 2018, dimana *Artificial Intelligence* bekerja menggunakan algoritma yang dilengkapi dengan kumpulan data 15.000 potret yang dilukis antara abad ke-14 hingga abad ke-20, setelah itu algoritma membuat gambar baru berdasarkan input yang dimasukkan dan lukisan itu diperkirakan bernilai sekitar 8.000 sampai 11.500 dolar Amerika.⁷⁶

Berbagai contoh di atas merupakan beberapa contoh *Artificial Intelligence* dengan sistem “*Artificial Intelligence yang Kuat*”. *Artificial Intelligence* yang kuat mampu menghasilkan karya seni di hampir semua bidang yang berhak memperoleh hak cipta. Hal ini lah yang perlu menjadi pertimbangan terkait status ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, apakah ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* ini berhak digolongkan sebagai kekayaan intelektual. Dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, kemungkinan jumlah karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* akan semakin meningkat di masa depan.

⁷⁵ Jukedeck.com/about, www.jukedeck.com/about, diakses pada 16 November 2020 pukul 17.25 WITA

⁷⁶ Christies, www.christies.com/features/a-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine, diakses pada 18 November 2020 pukul 18.20 WITA .

D. Analisis Status Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan Menurut Konsep Kekayaan Intelektual

Status ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) masih menjadi persoalan dan kerap menjadi perdebatan. Sebelum membahas terkait status ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan, perlu untuk dibahas terlebih dahulu terkait bagaimana perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*).

1. Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* ditinjau dari UU No. 28 Tahun 2014

Hukum melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu kekuasaan untuk bertindak dalam rangka kepentingan tersebut.⁷⁷ Menurut Philipus M. Hajdon, perlindungan hukum adalah perlindungan akan harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak asasi manusia yang dimiliki oleh subyek hukum berdasarkan ketentuan hukum.⁷⁸ Artinya, perlindungan hukum dilakukan dengan menggunakan sarana hukum yang ditujukan untuk melindungi harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak asasi manusia yang dimiliki oleh setiap subjek hukum. Hukum tidak hanya

⁷⁷ Satjipto Rahardjo, *Op Cit*, hlm 53.

⁷⁸ Philipus M. Hadjon, 1987, *Perlindungan Bagi Rakyat di Indonesia*, PT. Bina Ilmu, Surabaya, hlm 39.

memikirkan manusia sebagai subjek hukum, namun hukum masih membuat konstruksi fiktif yang diterima, diperlakukan dan dilindungi layaknya manusia yang disebut sebagai badan hukum.⁷⁹ Pembahasan terkait perlindungan hukum sangat menarik, namun penulis akan berfokus pada perlindungan hukum terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa yang diakui sebagai subjek hukum ialah manusia dan badan hukum. Jika dilihat bahwa kedudukan Kecerdasan Buatan masih kerap menjadi perdebatan, karena posisinya yang bukan merupakan subjek hukum sehingga hasil ciptaan dari kecerdasan buatan pun patut dipertanyakan apakah akan memperoleh perlindungan hukum. Terlebih bahwa dalam Konvensi Berne dalam Pasal 2 angka 6 yang mengatur bahwa: *“The works mentioned in this Article shall enjoy protection in all countries of the Union. This protection shall operate for the benefit of the author and his successors in title.”*⁸⁰ Berdasarkan Pasal tersebut dapat penulis tarik kesimpulan bahwa perlindungan hak cipta harus dilakukan untuk kepentingan pencipta.

Hak Cipta merupakan hak eksklusif, yang mana bahwa hak cipta dalam suatu karya (dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra)

⁷⁹ Satjipto Rahardjo, *Op Cit*, hlm 69

⁸⁰ Berne Convention Article 2 (6)

membatasi pihak lain dalam hal penggunaan karya tersebut. Walaupun tidak disebutkan secara langsung, namun secara eksplisit Kekayaan Intelektual khususnya di bidang Hak Cipta merupakan “*creation of mind*” yang berarti suatu hasil karya manusia yang lahir dari curahan tenaga, karsa, cipta, waktu, serta biaya.⁸¹ Selain itu hal yang mendukung bahwa Pencipta haruslah termasuk subjek hukum ditandakan dengan Pasal 1 angka 3 UUHC yang mengatur bahwa “Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.”⁸²

Terkait jangka waktu perlindungan hak ekonomi suatu ciptaan dalam UUHC, jangka waktunya bergantung pada ciptaannya. Pasal 58 UUHC mengatur bahwa untuk ciptaan seperti buku, karya seni rupa, lagu, dan lain-lain masa berlaku hak ekonomi pencipta terhadap suatu ciptaan itu berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya sedangkan Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun

⁸¹ Henry Soelistyo, *Op Cit*, hlm 2

⁸² Lihat Pasal 1 angka 3 UUHC

sejak pertama kali dilakukan pengumuman..⁸³ Sementara untuk karya seperti fotografi di dalam Pasal 59 UUHC mengatur bahwa jangka waktu perlindungannya 50 tahun, pengecualian untuk karya seni terapan hanya 25 tahun.⁸⁴ Jangka waktu perlindungan hak cipta dalam UUHC lebih panjang dibandingkan dengan jangka waktu yang diatur dalam Konvensi Berne, di mana jangka waktu perlindungannya berlaku selama hidup Pencipta dan 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia.⁸⁵ Untuk fotografi, Konvensi Bern menetapkan batas minimum perlindungan selama 25 tahun sejak tahun foto itu dibuat, dan untuk sinematografi batas minimumnya adalah 50 tahun setelah pertunjukan pertamanya, atau 50 tahun setelah pembuatannya apabila film itu tidak pernah dipertunjukkan dalam waktu 50 tahun sejak pembuatannya. Pada hakikatnya, masing-masing negara anggotanya bebas untuk menentukan jangka waktu perlindungan terkait hak cipta sehingga jangka waktu dalam UUHC Indonesia berbeda dari ketentuan Konvensi Bern. Pada dasarnya pembatasan terhadap jangka waktu perlindungan hak cipta agar terdapat keseimbangan antara konsepsi hak milik dengan fungsi sosial daripada ciptaan tersebut. Pemberian pembatasan jangka waktu hak cipta diharapkan agar ciptaan tersebut tidak dikuasai dalam jangka

⁸³ Lihat Pasal 58 UUHC

⁸⁴ Lihat Pasal 59 UUHC

⁸⁵ Pasal 7 *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Work*

waktu yang lama ditangan pencipta. Sehingga dengan berakhirnya pembatasan jangka waktu perlindungan hak cipta maka ciptaan itu menjadi milik umum (*public domain*) sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat luas sebagai pengejawantahan dari asas tiap hak memiliki fungsi sosial.⁸⁶

Apabila Pasal 58 dan 59 UUHC dikaitkan dengan ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, maka dapat disimpulkan bahwa UUHC yang berlaku di Indonesia sama sekali belum mengakomodir ketentuan terkait ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*. Adanya frasa kata "meninggalnya pencipta" menunjukkan bahwa pembuat undang-undang pada saat merumuskan undang-undang ini memandang bahwa pencipta suatu karya adalah manusia. Frasa ini kemudian menimbulkan ambiguitas, karena *Artificial Intelligence* bukanlah makhluk hidup yang dapat meninggal, dan tidak memiliki kemampuan berpikir layaknya manusia.

Penggunaan kecerdasan buatan sudah lama digunakan sebagai alat kreasi karya seni oleh pencipta, namun perkembangan teknologi saat ini terus bergerak semakin jauh ke ranah karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence*, di mana *Artificial Intelligence* tidak hanya membantu dalam proses kreasi tetapi dapat menghasilkan karya secara otonom. Sebagaimana pada penjelasan sebelumnya

⁸⁶ OK. Saidin, *Op Cit*, hlm 217

telah dijelaskan bahwa *Artificial Intelligence* dapat menciptakan suatu lagu, membuat berita, dan menghasilkan lukisan yang persis dengan pelukis terkenal dengan mengandalkan pembelajaran jaringan saraf tiruan berdasarkan data inputan yang telah ada di mana *Artificial Intelligence* tersebut "belajar sendiri" berdasarkan pada database pekerjaan yang sudah ada untuk menggabungkan dan menghasilkan suatu ciptaan pada bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Peran *Artificial Intelligence* yang kita bahas dalam pembahasan saat ini tidak lain ialah meminimalisir peran pengguna sistem *Artificial Intelligence*, seperti hanya dengan menekan tombol pada sistem *Artificial Intelligence*, melatih algoritma, serta menyediakan data masukan untuk sistem *Artificial Intelligence*. Segala tindakan manusia dalam hal ini pengguna sistem *Artificial Intelligence* ialah hanya membantu sedangkan yang memegang peranan terbesar ialah sistem *Artificial Intelligence*, di mana sistem *Artificial Intelligence* ini bertanggung jawab secara independen untuk menghasilkan suatu ciptaan. Dalam hal ini, suatu ciptaan yang dibuat oleh sistem *Artificial Intelligence* tidak dapat diprediksi dari sudut pandang manusia, karena mereka bergantung pada sistem dan bukan pada manusia di belakangnya.⁸⁷ Hal ini yang menjadi alasan bahwa hingga saat ini

⁸⁷ Massimo Maggioro, "Artificial Intelligence, Computer-Generated Works, and Dispersed Authorship: Spectres that are Haunting Copyright", Leexe Legal Expertise, September 2017,

Artificial Intelligence belum mendapat perlindungan dalam UUHC Indonesia.

Tanpa adanya intervensi manusia yang berkaitan dengan kreativitas *output* kemudian menimbulkan persoalan apakah *output* yang dihasilkan secara mandiri oleh *Artificial Intelligence* memenuhi syarat untuk memperoleh perlindungan hak cipta. Jika kita melihat bahwa ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* ini sangat mirip dengan karya yang dibuat oleh manusia atau sama sekali tidak dapat dibedakan dengan ciptaan yang dihasilkan oleh manusia, maka dapat dikatakan bahwa ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* ini harus memiliki status yang sama dengan karya yang dibuat oleh manusia terlepas dari bagaimana metode produksinya. Akan tetapi dengan belum adanya peraturan yang mengatur terkait perlindungan ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* ini maka dapat dikatakan bahwa pendapat penulis belum memiliki kekuatan hukum.

Meskipun *Artificial Intelligence* yang mengandalkan pembelajaran mesin dan teknologi jaringan saraf mampu menghasilkan keluaran yang tidak dapat diprediksi, akan tetapi

hlm 2,
[https://www.iprhelpdesk.eu/sites/default/files/newsdocuments/AI%20and%20Legal%20Challenges%20in%20the%20DSM%20\(EU%202019\).pdf](https://www.iprhelpdesk.eu/sites/default/files/newsdocuments/AI%20and%20Legal%20Challenges%20in%20the%20DSM%20(EU%202019).pdf) ,diakses pada 19 Maret 2021 pada pukul 10.31 WITA

Artificial Intelligence masih terikat pada masukan (*input*) yang telah ditentukan oleh manusia dibalik mesin tersebut. Sistem *Artificial Intelligence* pada akhirnya tidak membuat pilihan sendiri, akan tetapi mereka melakukan apa yang telah direncanakan oleh manusia. Tidak peduli seberapa canggihnya sistem *Artificial Intelligence*, tanpa manusia di belakang mesin, mereka tidak akan menghasilkan apa pun. Kurangnya masukan manusia dalam ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* yang menjadi alasan bahwa ciptaan atas karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* belum mendapatkan perlindungan hak cipta.

2. Pandangan berbagai negara terkait perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan

Hingga saat ini masih belum ada persamaan persepsi di berbagai negara terkait perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*. Di Amerika Serikat persyaratan keterlibatan manusia dalam suatu ciptaan dapat ditelisik melalui kasus foto yang diambil oleh monyet yang berada di tengah klaim hak cipta dalam kasus selfie monyet yang terkenal di Amerika Serikat (*The Monkey Selfie Case*). Kasus ini bermula pada tahun 2011, saat Slater mengunjungi Cagar Alam Tangkoko, Sulawesi Utara, Indonesia. Seekor monyet makaka bernama “Naruto” kemudian mengambil

kamera Slater dan memotret dirinya sedang selfie dalam keadaan tertawa. Foto selfie Naruto kemudian dipublikasikan oleh Slater dalam buku berjudul *Wildlife Personalities* dan pada akhirnya menimbulkan persoalan hukum dari kelompok penyayang binatang *People for the Ethical Treatment of Animals* (PETA).

Dalam hal ini *People for the Ethical Treatment of Animals* berpendapat bahwa hak cipta dalam foto itu milik monyet sebagai pencipta karena monyet memotret foto itu tanpa bantuan siapa pun. Pada akhirnya kasus tersebut dibatalkan oleh pengadilan distrik AS dengan alasan bahwa konsep kepenulisan di bawah Undang-Undang Hak Cipta AS tidak mengakomodir untuk memasukkan hewan bukan manusia sebagai pencipta dan hasil ciptaannya tidak memiliki kedudukan hukum.⁸⁸ Sementara, hak cipta hasil foto selfie Naruto tidak dapat diberikan kepada Slater karena bukan Slater yang memotretnya. Foto selfie Naruto akhirnya dikategorikan dalam wilayah *public domain* dan tidak dapat memperoleh perlindungan hak cipta.⁸⁹ Meskipun kasus tersebut tentang hewan sebagai pencipta dan tidak secara spesifik mengenai *Artificial Intelligence* sebagai pencipta, hal ini

⁸⁸ Caroline B N cube dan Desmond O Oriakhogba, “*Monkey Selfie and Authorship in Copyright Law: The Nigerian and South African Perspectives*” ,*Pioneer in peer-reviewed, open access online law publications*, University of Cape Town South Africa University of Benin Nigeria, Desember 2018, hlm 6 <http://www.saflii.org/za/journals/PER/2018/40.pdf> ,diakses pada 20 Maret 2021 pukul 09.34 WITA

⁸⁹ Kompas.com, <https://tekno.kompas.com/read/2018/04/24/19250047/akhir-cerita-naruto-sang-monyet-indonesia-pengambil-selfie>, diakses pada 4 May 2021 pada pukul 10.01 WITA

dapat dianalogikan dengan sebuah kesimpulan bahwa pengadilan AS berpendapat bahwa kepenuhan hak cipta hanya dapat diberikan kepada manusia. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengadilan AS tidak akan menerima ciptaan dan memberikan perlindungan terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta Australia terlihat jelas dari pasal 32 ayat (1), yang pada intinya menegaskan bahwa pencipta suatu ciptaan yang terdapat dalam ilmu pengetahuan, seni, dan karya sastra adalah orang yang memenuhi syarat pada saat karya itu dibuat.⁹⁰ Dalam hal ini, seorang manusia harus memberikan kontribusi untuk sebuah karya yang akan dilindungi hak cipta. Secara khusus, dalam kasus *inTelstra Corporation v Phone Directories Company, Full Federal Court of Australia* mengklarifikasi bahwa sebuah karya harus berasal dari orang sebagai pencipta yang harus menggunakan “upaya intelektual secara independen”.⁹¹

⁹⁰ Alexandra George, “*Reforming Australia’s Copyright Law: An Opportunity to Address The Issues of Authorship and Originality*”, *The University of New South Wales Law Journal*, 2014, Volume 37(3), hlm 942-943
https://www.academia.edu/29050951/Reforming_Australias_Copyright_Law_An_Opportunity_to_Address_the_Issues_of_Authorship_and_Originality ,diakses pada 1 April 2021 pada pukul 10.25 WITA

⁹¹ Niloufer Selvadurai dan Rita Matulionyte “*Reconsidering Creativity: Copyright Protection or Works Generated Using Artificial Intelligence*”, *Journal of Intellectual Property Law & Practice* , Juli 2020, Vol. 15, No. 7 hlm 538, <https://academic.oup.com/jiplp/article-abstract/15/7/536/5837190?redirectedFrom=fulltext> , diakses pada 2 April 2021 pukul 13.21 WITA

Aturan serupa berlaku di sebagian besar yurisdiksi Eropa kontinental. Di tingkat Uni European, karya yang dihasilkan menggunakan *Artificial Intelligence* tidak secara tegas dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Dalam Pasal 2 (1) UU Hak Cipta UE menyatakan bahwa "pencipta adalah orang perseorangan atau beberapa orang yang telah menciptakan suatu ciptaan, atau di mana undang-undang Negara Anggota mengizinkan, orang hukum yang ditunjuk sebagai pemegang hak oleh undang-undang".⁹² Sebaliknya, dalam Undang-Undang Hak Cipta United Kingdom mengizinkan hak cipta diberikan dalam karya yang dihasilkan komputer. Ketentuan ini menyatakan bahwa penulis karya yang dihasilkan komputer dianggap sebagai "orang yang melakukan pengaturan yang diperlukan untuk pembuatan suatu ciptaan".⁹³ Dalam hal ini manusia hanya dianggap sebagai orang yang melakukan pengaturan yang diperlukan untuk penciptaan karya dilakukan. Dalam hal ini diasumsikan beberapa bentuk intervensi kreatif yang dilakukan oleh manusia.

Ketentuan serupa ada di Irlandia, HongKong, India, dan Selandia Baru. Meskipun ketentuan Inggris tentang pekerjaan yang dihasilkan komputer telah diuji di pengadilan, hal ini berpotensi untuk diterapkan pada karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence*. Mirip

⁹² Senja Assinen, *Op Cit*, hlm. 34

⁹³ Lihat Pasal 9 ayat 3 Copyright, Designs and Patents Act 1988 (UK)

dengan karya yang dihasilkan komputer, karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* dihasilkan oleh algoritme. Dalam kasus pekerjaan yang dihasilkan *Artificial Intelligence*, orang perseorangan atau badan hukum dilibatkan dalam melakukan pengaturan yang diperlukan untuk pembuatan karya (misalnya mengembangkan perangkat lunak, melatihnya dengan kumpulan data yang dipilih, dan lain-lain).

Hal yang sama terkait ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* juga telah diuji di pengadilan Tiongkok. In Feilin v Baidu, Pengadilan Beijing memutuskan bahwa laporan yang dibuat oleh *Artificial Intelligence* tidak dilindungi oleh hak cipta. Namun, meskipun demikian, pengadilan menyarankan agar mereka tidak termasuk dalam *domain public* dan tidak dapat digunakan kembali secara bebas oleh siapa pun. Pada awal tahun Januari 2020, adanya yurisprudensi yang telah diutus oleh Pengadilan Shenzhen, memutuskan bahwa artikel pers yang dibuat oleh *Artificial Intelligence* bernama *Dreamwriter* dilindungi oleh hak cipta dengan pertimbangan bahwa artikel tersebut memenuhi syarat hukum untuk digolongkan sebagai suatu ciptaan dan oleh karena itu memenuhi syarat untuk perlindungan hak cipta.⁹⁴ Berdasarkan berbagai pandangan negara, terkait ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* menunjukkan bahwa problematika

⁹⁴ Paul Sawers, The Machine Making sense of AI, *Chinese court rules AI-written article is protected by copyright*, <https://venturebeat.com/2020/01/10/chinese-court-rules-ai-written-article-is-protected-by-copyright/>, diakses pada 15 Maret 2021 pukul 13.50 WITA

terkait kepemilikan hasil ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dalam praktiknya sejauh ini belum memiliki solusi tunggal.

3. Status Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, Kekayaan Intelektual merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada seseorang, beberapa orang maupun badan hukum dalam memegang kuasa serta menggunakan dan memperoleh manfaat ekonomi dari kekayaan intelektual yang dihasilkan. Secara praktis, kekayaan intelektual dapat diartikan sebagai hak kebendaan yang timbul dari suatu karya yang dihasilkan dengan menggunakan hasil kerja otak, rasio berpikir yang bermanfaat bagi banyak orang. Dalam hal ini, manfaat bagi banyak orang yang dimaksud yaitu memiliki nilai ekonomi terhadap karya yang dihasilkan tersebut. Kata intelektual dilekatkan pada kekayaan karena hak tersebut timbul atas hasil perjuangan otak dengan pertimbangan kecerdasan rasional dan kecerdasan emosional.⁹⁵ Sehingga, dapat kita simpulkan bahwa dalam kekayaan intelektual memerlukan kemampuan berpikir secara rasional dengan menggunakan logika yang diseimbangkan dengan kerja hati (kesadaran) yang melahirkan kebijaksanaan dalam menghasilkan suatu karya.

⁹⁵ OK. Saidin, *Op Cit*, hlm 11

Sebagaimana telah penulis paparkan sebelumnya bahwa kekayaan intelektual ini terdiri atas 2 (dua), yaitu hak cipta dan hak kekayaan perindustrian. Hak cipta itu sendiri pada dasarnya terdiri atas 2 (dua), yaitu hak cipta dan hak terkait/ hak bertetangga (*neighbouring rights*). Dalam hal ini penulis akan memfokuskan pembahasannya pada hak cipta.

Berdasarkan UUHC, 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.⁹⁶ 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.⁹⁷ Apabila kemampuan berpikir dengan menggunakan logika maupun inspirasi sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya dikaitkan dengan ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan, maka hal ini menimbulkan pertanyaan karena kemampuan untuk berpikir, berimajinasi, dan memperoleh inspirasi merupakan sesuatu yang hanya dapat dimiliki oleh manusia. Terlebih lagi, dalam menghasilkan suatu ciptaan agar

⁹⁶ Pasal 1 angka 1 UU No. 28 Tahun 2014

⁹⁷ Pasal 1 angka 3 UU No. 28 Tahun 2014

suatu karya betul-betul memiliki nilai kreativitas seseorang harus betul-betul membangun kerja hati (keberadaan kesadaran) dalam proses ciptaannya.⁹⁸ Meskipun program *Artificial Intelligence* mampu menghasilkan suatu ciptaan, tetapi proses menghasilkan ciptaan tersebut masih berdasarkan data inputan dan kemampuan algoritma dalam memproses data input, sehingga kemampuan *Artificial Intelligence* masih belum bisa dianggap sebagai kesadaran pribadi. Dalam menghasilkan suatu ciptaan, perlu ada niat, emosi, kesadaran pribadi pencipta, dan penilaian estetika, dimana hal-hal tersebut tidak dapat dimiliki oleh program *Artificial Intelligence*.

Sebagaimana yang telah dipaparkan di atas bahwa kekayaan intelektual merupakan hak kebendaan. Apabila ditelisik lebih jauh pengertian hak yaitu tuntutan hak yang dapat ditegakkan secara hukum oleh seseorang kepada pihak lain.⁹⁹ Kemudian terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, secara otomatis bahwa *Artificial Intelligence* tidak memiliki kemampuan untuk berpikir dan bertindak seperti manusia. Sistem *Artificial Intelligence* tidak dapat memperjuangkan haknya di pengadilan dalam hal terjadi pelanggaran.

⁹⁸ Annemarie Bridy, "Coding Creativity: Copyright and the Artificial Intelligent Author", *Standford Technology Law Review*, 2012, hlm. 9, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1888622, diakses pada 2 April 2021 pada pukul 15.21 WITA

⁹⁹ Rahmi Jened Parinduri Nasution, 2013, *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*, Jakarta: Rajawali Pers. Hlm. 32

Terkait status hukum suatu ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan apakah tergolong sebagai suatu ciptaan, maka terlebih dahulu perlu untuk melihat terkait dengan syarat dasar yang diperlukan untuk menerima perlindungan hak cipta. Perlindungan hak cipta pada dasarnya akan diberikan kepada karya cipta asli atau orisinalitas, diwujudkan dalam wujud yang nyata, serta memenuhi unsur kreativitas. Jika sebuah karya tidak memiliki ketiga komponen ini, maka karya tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai suatu ciptaan.

1. Keaslian (Orisinalitas)

Original atau pemahaman umum orisinalitas yaitu suatu karya harus berasal dari penulis dan karya itu harus asli dalam artian harus melibatkan pemikiran orisinal atau inventif.¹⁰⁰ Keaslian pada dasarnya menunjukkan bahwa karya cipta tersebut tidak merupakan salinan atau tiruan dari karya pencipta lain melainkan merupakan karya asli pencipta. Suatu ciptaan akan dilindungi ketika suatu ciptaan tersebut memenuhi syarat orisinalitas suatu ciptaan. *Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works* (Konvensi Berne tentang

¹⁰⁰ Khrishna Ariani, dan Amirudh Hariani, "Analyzing "Originality" in Copyright Law: Transcending Jurisdictional Disparity", *IDEA-The Intellectual Property Law Review*, Juni 2011, Volume 51 No. 3, hlm. 509, https://ipmall.law.unh.edu/sites/default/files/hosted_resources/IDEA/idea-vol51-no3-krishna-hariani-anirudh-hariani.pdf, diakses pada 2 Mei 2021 pada pukul 10.16 WITA

Perlindungan Karya Seni dan Sastra, yang selanjutnya disebut Konvensi) yang ditandatangani pada tanggal 5 Desember 1887 dan telah diratifikasi oleh pemerintah Indonesia melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works*, memiliki peran yang sangat penting dalam perlindungan hak cipta. Konvensi ini juga telah dilakukan beberapa kali perubahan yaitu di Berlin (1908), Roma (1928), Brussel (1948), Stockholm (1967) dan Paris (1971). Konvensi ini tidak hanya melindungi karya-karya pencipta yang merupakan warga negara dari negara-negara anggota Konvensi, tetapi juga menyediakan perlindungan yang sama di semua negara lainnya.¹⁰¹ Dalam Konvensi ini diatur mengenai orisinalitas suatu ciptaan, dan pentingnya orisinalitas dalam suatu ciptaan. Namun, Konvensi Bern tidak mendefinisikan secara jelas mengenai pengertian orisinalitas, satu-satunya frasa dalam Konvensi Bern terkait orisinalitas hanya “...*shall be protected as original works*”.¹⁰² Ketidakjelasan mengenai definisi orisinalitas dalam konvensi ini mengakibatkan setiap negara menafsirkan orisinalitas menurut interpretasi dan versinya

¹⁰¹ Britanica, *Berne Convention Copyright Law*, <https://www.britannica.com/topic/Berne-Convention> diakses pada 21 Februari 2021 pada pukul 22.36 WITA

¹⁰² Lihat Pasal 2 angka 3 *Berne Convention*

sendiri.¹⁰³ Akan tetapi di sebagian besar negara menetapkan bahwa perlindungan akan diberikan pada karya "asli" atau "ekspresi asli" dari pencipta.¹⁰⁴

Keaslian merupakan hal penting untuk menentukan apa suatu ciptaan dapat digolongkan sebagai karya cipta atau tidak. Keaslian tidak mengharuskan adanya kebaruan (*novelty*) seperti paten. Perlu adanya kaitan erat antara "pencipta" dengan "keaslian".¹⁰⁵ Suatu ciptaan akan memperoleh perlindungan hak cipta, ketika ciptaan tersebut merupakan hasil keahlian, kemampuan, dan pengalaman dari pribadi pencipta.¹⁰⁶

Suatu Ciptaan dikatakan milik pencipta jika memenuhi syarat orisinalitas, namun orisinalitas yang dimaksud bukanlah orisinalitas dari suatu ide. Orisinalitas yang dibutuhkan berkaitan dengan ekspresi dari pemikiran tersebut harus berasal dari pencipta. Walaupun hak cipta melindungi ekspresi dari sebuah karya tetapi karya tersebut tidak perlu merupakan ekspresi baru (*novelty*) dari sebuah pemikiran. Jadi, dimungkinkan dua pencipta yang secara mandiri menciptakan

¹⁰³ Khrishna Ariani, dan Amirudh Hariani, *Ibid*, hlm 511.

¹⁰⁴ *Ibid*.

¹⁰⁵ Rahmi Jened, 2001, *Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan TRIPS*, Yuridika Press Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya, hlm. 30.

¹⁰⁶ *Ibid*.

suatu karya cipta yang hampir sama, tetapi keduanya dapat memperoleh hak cipta tanpa melanggar hak cipta keduanya satu sama lain.¹⁰⁷ Orisinalitas yang dimaksud ialah ekspresi dari suatu karya tidak boleh merupakan salinan dari karya lain, melainkan harus disusun oleh pencipta secara mandiri.¹⁰⁸

Dalam UUHC yang berlaku di Indonesia belum ada ketentuan yang memuat penjelasan mengenai definisi orisinalitas, tetapi hal tersebut secara eksplisit ditemukan pada Pasal 1 angka 2 dan angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC), sebagai berikut:¹⁰⁹

“Pasal 1 Angka 2:”

“Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.”

“Pasal 1 Angka 3:”

“Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.”

¹⁰⁷ *Ibid*, hlm 46.

¹⁰⁸ Howard B. Abrams, *Originality and Creativity in Copyright Law*, Law and Contemporary Problems, 2011, Volume 55 No. 2, hlm. 10, <https://scholarship.law.duke.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4136&context=lcp>, diakses pada 10 Mei 2021 pada pukul 13.39 WITA

¹⁰⁹ Pasal 1 angka 2 dan Pasal 1 angka 3 UU No. 28 Tahun 2014

Selain itu, penjelasan terkait orisinalitas secara tersirat juga dimuat dalam undang-undang hak cipta sebelumnya yakni Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta yang menyatakan sebagai berikut:¹¹⁰

Pasal 1 Angka 2:

“Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, ketrampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.”

Pasal 1 Angka 3:

“Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keaslian dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.”

Jika dibandingkan makna orisinalitas yang tersirat dalam Pasal 1 ayat 2 dan 3 UUHC tahun 2014 dengan UU No. 19 Tahun 2002, maka penjelasan terkait orisinalitas lebih lengkap termuat dalam UUHC yang lama. Akan tetapi pada dasarnya baik pada UUHC yang lama maupun yang baru sama-sama menekankan bahwa orisinalitas itu harus merupakan ciptaan pencipta yang berasal dari hasil kreativitas, keahlian pencipta yang diwujudkan dalam wujud yang nyata.

Dalam hal ini penulis akan membahas terkait orisinalitas suatu ciptaan yang merupakan hasil dari *Artificial Intelligence*.

¹¹⁰ Pasal 1 angka 2 dan Pasal 1 angka 3 UU No. 19 Tahun 2002

.Jika penulis kaitkan dengan karya *The Next Rembrandt* yang meniru gaya pelukis terkenal yang bernama Rembrandt dapat dikatakan bahwa karya yang dihasilkan oleh *The Next Rembrandt* ialah asli atau orisinalitas karena mempelajari gaya melukis tidak sama dengan menyalin sebuah ciptaan.¹¹¹ Sebagaimana yang telah dibahas penulis dalam bagian Tinjauan Pustaka bahwa sebanyak 350 lukisan Rembrandt diteliti dengan 150 *gigabyte* grafik yang dirender secara digital dikumpulkan untuk memberikan set instruksi yang tepat untuk menghasilkan tekstur dan lapisan yang mirip dengan lukisan dari Rembrandt. Oleh karena itu, perlu untuk ditinjau lebih lanjut terkait ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* tersebut apa memang memenuhi syarat orisinalitas dari suatu ciptaan.

2. Diwujudkan dalam wujud yang nyata

Suatu ciptaan baru mendapat perlindungan hak cipta ketika ciptaan itu diwujudkan dalam suatu wujud nyata. Dalam artian karya cipta tersebut bukan sekedar ide yang berada di dalam kepala, melainkan harus berada dalam media yang berwujud. Ide saja tanpa diwujudkan dalam wujud nyata tidak

¹¹¹ Steve Schlackman, Art Law Journal Intellectual Property, *Who holds the Copyright in AI Created Art*, <https://alj.artpreneur.com/the-next-rembrandt-who-holds-the-copyright-in-computer-generated-art/amp/>, diakses pada 23 Februari 2021 pukul 10.23 WITA

dapat dilindungi hak cipta, sementara representasi dari ide mendapat perlindungan hak cipta. Hal ini selaras sebagaimana yang termuat di dalam Konvensi Bern “...*categories of works shall not be protected unless have been fixed in some material form*”¹¹². Dalam hal ini jika kita melihat pada karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* perlu untuk diwujudkan dalam wujud yang nyata. Terutama karya yang dihasilkan oleh *The Next Rembrandt* adalah lukisan fisik yang jelas dan diwujudkan dalam media yang berwujud sehingga dapat kita simpulkan bahwa karya tersebut memenuhi syarat diwujudkan dalam wujud yang nyata.

3. Kreativitas

Persyaratan terakhir ialah ciptaan membutuhkan kreativitas agar dapat memenuhi persyaratan agar dapat digolongkan sebagai suatu ciptaan. Penting agar suatu ciptaan yang dibuat oleh pencipta memiliki percikan kreatif. Syarat kreativitas ini menimbulkan pertanyaan besar bagi ciptaan yang dibuat oleh *Artificial Intelligence*. Pada dasarnya pengertian kreativitas tidak ditemukan dalam UUHC. Pengertian kreativitas bergantung pada bagaimana kreativitas didefinisikan. Jika kreativitas didefinisikan dalam istilah kesadaran manusia maka

¹¹² Pasal 2 angka 2 *Bern Convention*

terhadap ciptaan merupakan hasil dari *Artificial Intelligence* tidak akan pernah bisa dikatakan memenuhi syarat kreatif, tidak peduli betapa canggihnya suatu sistem *Artificial Intelligence* dan betapa bagusnya ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* tersebut.¹¹³

Pada dasarnya sulit untuk menentukan tepatnya di mana elemen kreativitas dalam karya yang dibuat oleh *Artificial Intelligence* di mana kreativitas mencakup niat, emosi, penilaian estetika, nilai, kesadaran pribadi, dan moral, dimana hal-hal ini tidak dapat dikuasai oleh algoritma sebagai sistem dasar *Artificial Intelligence*.¹¹⁴

Pada dasarnya terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, manusia di sini berperan sebagai pemogram, dan sistem *Artificial Intelligence* dengan patuh mengikuti perintah sesuai algoritma yang diberikan pada sistem *Artificial Intelligence*. *Artificial Intelligence* pada dasarnya hanya melakukan apa yang diperintahkan untuk sistem *Artificial Intelligence* tersebut lakukan. Artinya secara tidak langsung menyiratkan bahwa kreativitas yang ada dalam sistem *Artificial*

¹¹³ Annemarie Bridy, *Op Cit*, hlm 9.

¹¹⁴ *Ibid*, hlm 20..

Intelligence terletak pada kemampuan melakukan sesuatu yang tidak terduga.¹¹⁵

Dalam kasus *The Next Rembrandt*, manusia hanya berperan dengan menekan tombol sistem *Artificial Intelligence*, melatih algoritma, atau menyediakan data masukan untuk sistem *Artificial Intelligence*. Sementara sistem *Artificial Intelligence* bertanggung jawab secara independen untuk pembuatan ciptaannya. Hasil ciptaan yang dibuat oleh *Artificial Intelligence* merupakan hasil pilihan kreatif yang dibuat oleh sistem *Artificial Intelligence* dan tidak dapat diprediksi dari sudut pandang manusia, karena mereka bergantung pada sistem dan bukan pada manusia yang berada di belakang *Artificial Intelligence*. Apabila suatu ciptaan yang dibuat oleh sistem *Artificial Intelligence* ini tidaklah dapat diprediksi oleh manusia, maka dapat dikatakan bahwa hasil ciptaan yang dibuat oleh *Artificial Intelligence* ini dapat memenuhi syarat kreatif.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem *Artificial Intelligence* dapat memenuhi syarat orisinalitas, diwujudkan dalam wujud yang nyata, dan kreativitas. Oleh sebab itu, ciptaan yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence* bisa saja

¹¹⁵ *Ibid*, hlm.10

memenuhi persyaratan untuk memperoleh perlindungan hak cipta. Namun, yang menjadi permasalahan saat menghadapi persoalan subjektif terhadap suatu ciptaan,¹¹⁶ karena karya tersebut tidak diciptakan oleh manusia melainkan merupakan hasil dari sistem *Artificial Intelligence*. Karya tersebut tidak memenuhi konsep subjektif untuk dapat dilindungi hak cipta karena penciptanya bukanlah orang sebagaimana yang termuat dalam Pasal 1 angka 2 UUHC. Apabila suatu karya diciptakan oleh kecerdasan buatan, pencipta itu bukanlah manusia melainkan hasil dari sistem Kecerdasan Buatan. Karya yang diciptakan oleh *Artificial Intelligence* tidak memenuhi konsep subjektif dari suatu ciptaan. Namun, karya tersebut memenuhi konsep objektif dari suatu ciptaan yang karenanya bisa jadi akan memperoleh perlindungan hak cipta.¹¹⁷

Terkait dengan perlindungan hukum atas kekayaan intelektual berdasarkan pandangan Niko Kansil ada beberapa teori yang mendasarinya yaitu Teori *Reward*, Teori *Recovery*, Teori *Incentif*, dan

¹¹⁶ Shlomit Yanisky-Ravid dan Luis Antonio Velez-Hernandes, "Copyrightability of Artworks Produced by Creative Robots and Originality: The Formality-Objective Model", *Minnesota Journal of Law, Science & Technology*, 2018 Vol. 19, https://www.researchgate.net/publication/333995245_AI_Intellectual_Property_Towards_an_Articulated_Public_Domain, diakses pada 29 April 2021 pada pukul 14.10 WITA

¹¹⁷ Dwi Lestari Indah Sari, *Op Cit*, hlm. 53

Teori *Public Benefit*.¹¹⁸ Teori *Reward* pada dasarnya disebut juga dengan teori penghargaan. Teori ini memberikan perlindungan hak cipta karena pencipta telah menghasilkan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra atas keberhasilannya dalam menghasilkan suatu ciptaan. Teori ini berkaitan dengan *Teori Recovery*, dimana perlindungan hak cipta didasarkan atas usaha dari pencipta yang mengeluarkan tenaga, pikiran, waktu serta biaya untuk menghasilkan ciptaan. Kedua teori tersebut ialah teori yang berkaitan dengan kepribadian pencipta karena menggambarkan penghargaan yang diberikan kepada pencipta atas upaya dan hasil kemampuan intelektualnya, di mana kedua teori di atas menganggap bahwa hanya manusia yang dapat menjadi pencipta karena hasil upaya dan kerja kerasnya. John Locke menjelaskan bahwa pada awalnya semua merupakan “milik bersama” tetapi dengan menggunakan hasil intelektual itu menjadi sesuatu yang bersifat “pribadi”.¹¹⁹ Dari teori yang disampaikan John Locke, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlindungan atas kekayaan intelektual akan diberikan kepada pencipta yang telah berusaha keras menghasilkan ciptaan, dimana

¹¹⁸ Niko Kansil, *Perlindungan Hukum Terhadap KI*, Makalah pada seminar Nasional Kekayaan Intelektual, Universitas Diponegoro, Semarang, tanggal 27 April 1993, dalam Ranti Fauza Mayana, *Supra*, hlm 44-46.

¹¹⁹ Abyssinia Law, *Theories of Intellectual Property* . <https://www.abysinnialaw.com/study-online/item/468-theories-of-intellectual-property> diakses pada 23 Februari 2021 pukul 11.21 WITA

atas hasil kerja kerasnya itu maka ciptaan tersebut harus diakui sebagai miliknya.

Meskipun algoritma atau sekumpulan bahasa pemrograman yang mendukung proses bekerjanya *Artificial Intelligence* diciptakan oleh manusia dan terkait pemrograman ini akan diberikan perlindungan tersendiri, akan tetapi mengenai *Artificial Intelligence* yang mampu menghasilkan suatu ciptaan merupakan persoalan tersendiri. *Artificial Intelligence* yang mampu menghasilkan suatu karya dapat dikatakan bahwa *Artificial Intelligence* ini merupakan pencipta suatu karya. Walaupun pada dasarnya hingga saat ini hal masih menimbulkan banyak perdebatan. Oleh sebab itu, berdasarkan kedua teori di atas karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* tidak dianggap sebagai ciptaan yang akan memperoleh perlindungan hak cipta berdasarkan teori tersebut.¹²⁰

Teori berikutnya ialah Teori Insentif di mana teori ini memberikan insentif untuk memotivasi atau merangsang aktivitas kreatifitas pencipta. Berdasarkan teori ini dapat disimpulkan bahwa

¹²⁰ Shlomit Yanisky-Ravid, "Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, And Accountability in the 3D Era – The Human-Like Authors Are Already Here", *Michigan State Law Review*, 2017, <https://poseidon01.ssrn.com/delivery.php?ID=929104066116011117108098018080031109001015065041048068068113008027090104005022101111036117122122038036035116095069018021090070107006090051027067115070011092066090120008046031113102079000117117021095127022015111019125079083119071069023014105008110066118&EXT=pdf&INDEX=TRUE> , diakses pada 29 April 2021 pada pukul 14.10 WITA

sistem *Artificial Intelligence* tidak perlu didorong atau diberikan rangsangan motivasi untuk menghasilkan ciptaan baru di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra sehingga dapat disimpulkan bahwa teori ini tidak dapat melindungi hak cipta atas ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*. Akan tetapi, masih ada manusia di belakang mesin yang membutuhkan insentif. Perlindungan hak cipta diperlukan untuk mempromosikan penggunaan dan pengembangan sistem *Artificial Intelligence* ini. Tanpa perlindungan hak cipta, pengguna tidak memiliki gairah untuk menghasilkan karya seni dengan menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* dan pengembang sistem *Artificial Intelligence* tidak memiliki antusiasme untuk berinvestasi dalam pengembangan sistem *Artificial Intelligence*.¹²¹ Memberikan perlindungan hak cipta untuk karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* akan mendorong orang-orang yang memiliki kreativitas dan bakat dalam mengembangkan sistem *Artificial Intelligence* dan perusahaan yang berinvestasi dalam pengembangan teknologi *Artificial Intelligence*. Jika pekerjaan yang dihasilkan *Artificial Intelligence* tidak diberi perlindungan, maka akan menimbulkan banyak dampak negatif. Melihat sekarang banyaknya perusahaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang memanfaatkan *Artificial Intelligence* dalam menghasilkan suatu ciptaan. Terlebih lagi banyak

¹²¹ *Ibid.*

usaha yang telah dikeluarkan oleh pengembang sistem *Artificial Intelligence* dan perusahaan yang telah berinvestasi dalam hal pengembangan *Artificial Intelligence*. Apabila ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* tidak memperoleh perlindungan hak cipta, maka hasil ciptaan tersebut bisa saja menjadi *domain public* sehingga dapat disalin ataupun ditiru oleh pihak manapun.

Yang terakhir yaitu *Teori Public Benefit* yaitu bahwa kekayaan intelektual merupakan suatu alat untuk meraih dan mengembangkan ekonomi. Dari teori ini dapat kita lihat bahwa *Artificial Intelligence* ini benar-benar dapat mengembangkan ekonomi dilihat pada dampak pada masyarakat, ekonomi dan komunitas, misalnya novel yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, komposisi musik buatan *Artificial Intelligence*, dan lain-lain. Sehingga perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* mendapat pembenaran berdasarkan teori ini.

Sekilas terlihat bahwa ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan tidak dapat digolongkan sebagai kekayaan intelektual karena bukan hasil berpikir, imajinasi, kemampuan, dan kecekatan dari seseorang yang diwujudkan dalam wujud yang nyata. Akan tetapi dengan melihat bahwa ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan telah memenuhi syarat objektif dari suatu ciptaan yaitu

orisinalitas, diwujudkan dalam wujud yang nyata, dan memenuhi unsur kreativitas. Sementara syarat subjektifnya tidak terpenuhi karena penciptanya bukanlah manusia sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 1 angka 3 UUHC. Akan tetapi teori pembenar agar suatu ciptaan itu memperoleh perlindungan kekayaan intelektual yaitu teori insentif dan teori *public benefit*, di mana ada manusia di belakang mesin yang membutuhkan insentif dan hak cipta diperlukan untuk mempromosikan penggunaan dan pengembangan sistem *Artificial Intelligence* ini, serta perlindungan hak cipta diperlukan untuk mempromosikan penggunaan dan pengembangan sistem *Artificial Intelligence* ini. Beberapa contoh dalam kehidupan nyata juga telah menunjukkan bahwa berbagai sistem *Artificial Intelligence* ternyata berdampak positif pada masyarakat, ekonomi dan komunitas. Misalnya, mobil *self-driving*, health, diagnosis perawatan yang mengandalkan *Artificial Intelligence* dan karya seni yang dihasilkan *Artificial Intelligence*, seperti artikel berita, musik, lukisan dan buku juga meningkatkan kualitas hidup banyak orang.¹²²

Dengan demikian, jika karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, maka memberikan perlindungan terhadap karya yang dihasilkan *Artificial*

¹²² Senja Assinen, *Op Cit*, hlm. 46

Intelligence dengan hak cipta dapat meningkatkan penciptaan karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dalam melayani kepentingan masyarakat.¹²³ Jika karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* bermanfaat bagi masyarakat dan sama dengan karya yang dihasilkan manusia, karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* harus dilindungi.¹²⁴ Karena seiring berjalannya waktu, sistem *Artificial Intelligence* semakin canggih, kualitas dan kuantitas karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* juga semakin meningkat. Ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dapat memberikan keuntungan yang besar dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan juga di bidang kreatif.

Pentingnya memberikan perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, karena semakin berkembangnya arus globalisasi yang membawa kehidupan dalam era serba digital. Terlebih lagi, jika karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* tidak dilindungi tetapi karya yang dibuat manusia memperoleh perlindungan hak cipta, maka akan menimbulkan masalah penegakan hukum terkait perlindungan ciptaan. Seringkali sulit untuk membuktikan apakah suatu ciptaan dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence* atau dihasilkan oleh manusia. Ini akan membuat pengadilan memerlukan

¹²³ Senja Assinen, *Op Cit*, hlm. 48

¹²⁴ Senja Assinen, *Op Cit*, hlm. 50

prosedur yang lama dan mahal untuk mengevaluasi asal mula setiap ciptaan apa memang dihasilkan oleh manusia, karena tentunya akan membutuhkan keahlian teknis dan informasi rinci sehubungan dengan proses produksi.

4. Pentingnya Masukan Manusia dalam Mengklaim Perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan

Sebagaimana yang penulis jelaskan sebelumnya bahwa undang-undang hak cipta Indonesia bersifat netral teknologi, penggunaan *Artificial Intelligence* sebagai alat tidak menimbulkan tantangan dalam hal perlindungan hak cipta. Karenanya, jika manusia menggunakan *Artificial Intelligence* sebagai alat untuk membuat sebuah karya, pengguna manusia tersebut dapat mengklaim perlindungan atas karya tersebut. Contohnya: penggunaan kamera untuk mengambil karya fotografi dan Microsoft word untuk membuat novel, dsbnya. Penulis menyimpulkan bahwa jika sistem *Artificial Intelligence* menghasilkan karya secara mandiri, tanpa masukan manusia, karya tersebut tidak memenuhi syarat untuk perlindungan berdasarkan undang-undang hak cipta saat ini. Pembahasan ini terfokus pada *Artificial Intelligence* Kuat yang algoritmanya mengandalkan pembelajaran mesin dan jaringan neural teknologi dalam menciptakan suatu ciptaan.

Penulis berpendapat dalam penggunaan *Artificial Intelligence* kuat dalam menciptakan suatu karya, masih bisa diajukan klaim perlindungan hak cipta atas karya tersebut dengan harus membuktikan tingkat kontribusi manusia sebelum suatu ciptaan tersebut dapat memperoleh perlindungan hak cipta. Pembahasan ini akan berfokus untuk menganalisis masukan manusia apa yang cukup untuk mengklaim perlindungan hak cipta.

Meskipun sistem *Artificial Intelligence* menjalankan proses produksi secara mandiri, akan tetapi setidaknya masih ada manusia yang berkontribusi di belakang mesin yang memberikan beberapa masukan untuk proses produksi, setidaknya secara tidak langsung. Sifat dan tingkat campur tangan manusia yang terlibat dalam proses suatu ciptaan dapat bervariasi, mulai dari terbatas hanya pada pemilihan bahan masukan yang disediakan untuk sistem *Artificial Intelligence*, mengambil keputusan terkait komersialisasi karya, atau menulis algoritme yang mendasari sistem *Artificial Intelligence* bekerja. Oleh karena itu, bahkan jika sistem *Artificial Intelligence* memainkan peran penting dalam proses penciptaan, kontribusi manusia yang minimal dapat memungkinkan untuk mengklaim perlindungan atas karya tersebut.

Pada dasarnya manusia hanya dapat memberikan kontribusi pilihan yang bebas dan kreatif hanya dalam keluaran atau fase input

produksi, dan tidak melalui keseluruhan produksi. Jadi, jika sistem *Artificial Intelligence* membuat suatu ciptaan yang di dalamnya terlibat manusia, bisa saja peran manusia di sini hanya untuk memilah-milah hasil ciptaan mana yang layak untuk didistribusikan lebih lanjut. Jika manusia dengan hati-hati memilih data masukan tertentu untuk diberikan ke sistem *Artificial Intelligence* dengan maksud bahwa sistem akan membuat karya dengan sifat tertentu sudah cukup untuk memenuhi persyaratan orisinalitas, meskipun pembuatannya sendiri dilakukan oleh *Artificial Intelligence*.¹²⁵

Contohnya dapat ditemukan dari *Narrative Science* yang berada dalam bisnis menghasilkan berita. Perusahaan ini memproduksi konten *automated journalistic* dan menjualnya ke situs berita, terutama di bidang olahraga dan keuangan. *Narrative Science* (NS) bermula dari sebuah proyek penelitian yang disebut yang dikembangkan oleh mahasiswa dan profesor Ilmu Komputer. Pada mulanya NS menulis ringkasan hasil pertandingan bisbol Amerika. Akhirnya tahun 2010, perusahaan tersebut mengubah namanya dengan nama “Quill”.¹²⁶ Quill menghasilkan berita secara mandiri

¹²⁵ Katharine Stephens dan Toby Bond, *Artificial Intelligence, Navigating the IP Challenges*, *PLC Magazine*, Juli 2018, <https://www.twobirds.com/~media/pdfs/ai--navigating-the-ip-challenges-plc-magazinejune2018.pdf?la=en&hash=1A69268C76EC74DED0E68F063C09B7152A9D96CF>, diakses pada 17 Mei 2021 pukul 16.01 WITA.

¹²⁶ Kencana Ariestyani, “Meninjau Automated Journalism: Tantangan dan Peluang di Industri Media Di Indonesia”, Februari 2019, *Konvergensi* Vol. 01 No 01, *Ilmu Komunikasi, Fakultas*

dengan bantuan *machine learning*. Pengguna “Quill” hanya perlu menekan tombol sistem.¹²⁷ Meskipun sistem *Artificial Intelligence* Quill menghasilkan artikel berita secara otonom, masih sering terjadi error. Oleh karena itu, manusia perlu membaca seluruh artikel dan memilih artikel yang dapat diterbitkan dan menolak artikel yang tidak relevan.¹²⁸

Akan tetapi tidak semua ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dapat memenuhi persyaratan terkait orisinalitas sehingga tidak memenuhi persyaratan perlindungan hak cipta. Terutama sistem *Artificial Intelligence* yang mengandalkan data domain publik untuk melatih algoritme dan tidak memilih masukan data khusus bagi sistem *Artificial Intelligence*. Misalnya Google memindai jutaan buku yang tersedia. Hal ini tidak dapat menjamin orisinalitas yang memadai karena tidak ada pemilihan masukan data secara khusus bagi sistem *Artificial Intelligence*.¹²⁹

Falsafah dan Peradaban, Universitas Paramadina,
<file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Temp/254-Article%20Text-1021-1-10-20190329.pdf>

,diakses pada 14 Mei 2021 pada pukul 13.25 WITA

¹²⁷ Robert C. Denicola, “*Ex Machina: Copyright Protection for Computer Generated Works*”, 2016, Rutgers University Law Review, Vol. 69:251, <http://www.rutgerslawreview.com/wp-content/uploads/2017/07/Robert-Denicola-Ex-Machina-69-Rutgers-UL-Rev-251-2016.pdf>,

diakses pada 16 Mei 2021 pada pukul 17.54 WITA

¹²⁸ The Conversation, *Robo-journalism: computer-generated stories may be inevitable, but it's not all bad news*, <https://theconversation.com/robo-journalism-computer-generated-storiesmay-be-inevitable-but-its-not-all-bad-news-89473>, diakses pada 16 Mei 2021 pada pukul 18.32 WITA

¹²⁹ Senja Assinen, *Op Cit*, hlm. 53

5. Permasalahan Kepemilikan Terhadap Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan

Suatu karya yang merupakan hasil dari kecerdasan buatan dapat memperoleh perlindungan hak cipta jika pembuatannya melibatkan masukan manusia yang substansial. Terlebih, semakin banyak ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* yang tidak dapat dibedakan dengan ciptaan yang diciptakan oleh manusia. Pemberian perlindungan terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* juga menimbulkan perdebatan terkait pengalokasian hak kepemilikannya. Pihak yang berhak, bisa memperoleh hak ekonomi dari karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* secara komersial, seperti melalui penjualan atau pengaturan perizinan.

Pada dasarnya, pencipta suatu karya juga dianggap sebagai pemilik ciptaan. Oleh karena itu, dapat kita simpulkan terhadap suatu ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, maka secara tidak langsung *Artificial Intelligence* dianggap sebagai pencipta dari suatu ciptaan. Akan tetapi, saat ini sistem *Artificial Intelligence* juga tidak diakui sebagai subjek hukum, di mana *Artificial Intelligence* bukanlah

merupakan badan hukum sehingga tidak dapat menjadi pendukung hak dan kewajiban.¹³⁰

Pemberian ciptaan terhadap karya cipta yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* kepada sistem *Artificial Intelligence* menjadi perdebatan, karena perlu juga mempertimbangkan pengalokasian hak cipta kepada pihak lain, karena sering kali melibatkan keterlibatan dari banyak pihak yang berpartisipasi dalam menghasilkan suatu ciptaan tersebut. Misalnya, dalam ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, melibatkan banyak pihak yang terlibat dalam proses pembuatan *Artificial Intelligence* yang dihasilkan setidaknya pemrogram algoritma pembelajaran, pemasok data input, pelatih algoritma, pemasok umpan balik, pengguna sistem *Artificial Intelligence* atau perusahaan yang berinvestasi untuk penelitian dan pengembangan sistem *Artificial Intelligence*.¹³¹ Ada banyak pilihan terkait siapa yang seharusnya memiliki karya yang dibuat oleh sistem *Artificial Intelligence*, dan banyak kemungkinan antara satu peran dengan peran yang lain saling tumpang tindih.

a. Mengalokasikan kepada sistem *Artificial Intelligence*

Mengalokasikan kepemilikan hak cipta atas ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* kepada sistem *Artificial*

¹³⁰ Shlomit Yanisky-Ravid, *Op Cit.*

¹³¹ *Ibid.*

Intelligence masih menjadi persoalan. Karena sistem *Artificial Intelligence* bukanlah subjek hukum sehingga tidak dapat menjadi pemegang hak. Akan tetapi, ada pandangan pendapat pakar juga yang berpendapat bahwa *Artificial Intelligence* sebagai badan hukum independen yang berhak atas pendukung hak dan kewajiban. Oleh karena itu, pandangan tersebut untuk memasukkan *Artificial Intelligence* sebagai pencipta non-manusia.¹³² Adanya pandangan dari Ryan Abbott menyarankan untuk memberikan hak untuk pencipta bukan manusia sehingga akan menjadi suatu cara baru inovatif untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan *Artificial Intelligence*.¹³³ Pendapat tersebut menyatakan bahwa ini dapat mencegah karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* jatuh ke *domain public* dan memberikan beberapa eksklusivitas kepada pemrogram dan perusahaan di belakang *Artificial Intelligence*. Selain itu, Profesor Glenn telah menyatakan bahwa “Kecerdasan buatan sudah menunjukkan banyak hal karakteristik manusia.¹³⁴ Jenis Pendekatan kepribadian menetapkan bahwa karena sistem *Artificial Intelligence* memiliki banyak kognitif yang serupa dengan

¹³³ Ryan Abbott, “*I think, Therefore I Invent: Creative Computers and the Future of Patent Law*”, *Boston College Law Review*, Volume 57 Article 4, September 2016, hlm 1104, <https://lawdigitalcommons.bc.edu/bclr/vol57/iss4/2/>, diakses pada 2 Mei 2021 pada pukul 14.20 WITA

¹³⁴ Glenn Cohen, *New World Artificial Intelligence, Should We Grant AI Moral and Legal Personhood?*, <https://www.newworldai.com/should-we-grant-ai-moral-and-legal-personhood/>, diakses pada 10 Mei 2021 pada pukul 14.45 WITA

kemampuan manusia, mereka juga harus diakui memiliki kepribadian dan hak.¹³⁵

Akan tetapi, penulis berpendapat bahwa solusi dan pandangan pakar bisa menimbulkan kontroversial dan mengarah pada beberapa persoalan yang tidak pasti. Walaupun menurut logika hukum dalam UUHC saat ini yaitu pihak yang menghasilkan suatu ciptaan yang disebut sebagai pencipta (pemilik ciptaan).

Akan tetapi, memberikan kepada sistem *Artificial Intelligence* sebagai pencipta suatu karya cipta terdengar tidak masuk akal. Karena tujuan adanya perlindungan hak cipta yaitu untuk mendorong lebih banyaknya penciptaan yang akan memperluas pengetahuan dan kreativitas dalam masyarakat. Di mana, *Artificial Intelligence* tidak membutuhkan insentif untuk berinovasi dan berkreasi.¹³⁶ Karena UUHC saat ini mengharuskan pencipta suatu ciptaan adalah manusia, seperti perlindungan hak ekonomi dalam Pasal 58 UUHC mengatur untuk ciptaan seperti buku, karya seni rupa, lagu, dst masa berlaku hak ekonomi pencipta terhadap suatu ciptaan itu berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai

¹³⁵ Yanisky Ravid, *Op Cit*, hlm 686

¹³⁶ Woodrow Barfield, "*Intellectual Property Rights in Virtual Environments: Considering the Rights of Owners, Programmers and Virtual Avatars*", *Akron Law Review*, Vol. 39 : Iss. 3 , Article 2, Juli 2015, hlm. 13

<https://ideaexchange.uakron.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1268&context=akronlawreview>, diakses pada 2 Mei 2021 pada pukul 10.41 WITA

tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Karena *Artificial Intelligence* bukanlah sesuatu yang bisa mati, jadi ketika kita memperluas ruang lingkup pemberian hak cipta untuk menyertakan *Artificial Intelligence* sebagai pencipta, tentunya akan menimbulkan persoalan terkait jangka waktu perlindungan ekonomi ciptaan pencipta karena saat ini mengacu pada kematian penulis.

Penulis berpendapat, ketika sistem *Artificial Intelligence* diberikan sebagai pencipta suatu ciptaan, akan menjadi persoalan karena *Artificial Intelligence* tidak sadar, serta tidak memiliki kemampuan berpikir dan tidak dapat bertindak seperti manusia. Sistem *Artificial Intelligence* tidak dapat menegakkan haknya di pengadilan dalam hal terjadi pelanggaran hak cipta. Oleh sebab itu, terlihat sangat tidak praktis untuk memberikan hak kepada sistem *Artificial Intelligence*. Dalam praktiknya, perlu untuk dipikirkan pihak yang memiliki hak untuk mengelola hak yang dialokasikan ke sistem *Artificial Intelligence* dan memastikan hak seperti klaim jika terjadi pelanggaran.¹³⁷ Persyaratan kesadaran untuk perlindungan hak cipta mendukung klaim bahwa hak harus dialokasikan kepada manusia di belakang mesin. Fakta bahwa manusia adalah sesuatu yang sadar, sementara sistem *Artificial Intelligence* tidak, memiliki kepentingan

¹³⁷ Gönenç Gürkaynak, "Questions of Intellectual Property in the Artificial Intelligence Realm", *Robotic Law Journal*, hlm. 2, <https://www.gurkaynak.av.tr/docs/8b791-rlj-september-october-2017-.pdf>, diakses pada 12 Mei 2021 pada pukul 14.21 WITA

yang sangat penting dalam mengalokasikan kepemilikan. Kesadaran manusia perlu dilihat sebagai inti dari perlindungan hak cipta dan bahkan walaupun manusia di belakang mesin memiliki keterlibatan yang terbilang sedikit dalam menghasilkan suatu ciptaan, akan tetapi manusia harus dilihat satu-satunya alternatif yang layak untuk memegang hak. Sebagai kesimpulan, kepemilikan dalam karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* tidak boleh dialokasikan ke sistem *Artificial Intelligence* karena kurangnya pembenaran teoretis dan beberapa ketidakpraktisan. Kepemilikan ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* hanya harus diberikan hanya kepada manusia di belakang sistem *Artificial Intelligence*, karena setidaknya manusia memiliki kemampuan berpikir serta mampu menegakkan hak dalam hal terjadi pelanggaran hak cipta.

b. Mengalokasikan kepada *programmer*

Mengalokasikan hak cipta kepada sistem *Artificial Intelligence*, dinilai kurang memperoleh pembenaran teoritis dan akan menimbulkan banyak persoalan terkait kepemilikan yang diberikan kepada sistem *Artificial Intelligence*. Oleh karena itu dinilai menimbulkan berbagai macam persoalan jika hak cipta diberikan kepada sistem *Artificial Intelligence*, maka timbul pertimbangan untuk mengalokasikan hak yang dihasilkan *Artificial Intelligence* kepada *programmer*. Pertimbangan dalam mengalokasikan hak yang

dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* kepada *programmer*, karena dapat terlihat bahwa *programmer* berperan besar dalam memasukkan inputan algoritme, *Artificial Intelligence* tidak akan pernah menghasilkan suatu ciptaan.¹³⁸ Besarnya peran yang dilakukan oleh *programmer* atas usahanya yang menghasilkan algoritme pembelajaran sehingga atas usahanya itu sistem *Artificial Intelligence* berpotensi dalam menghasilkan suatu ciptaan.

Pengalokasian hak cipta kepada *programmer* didukung oleh Brustlyn yang merupakan pakar yang mendukung kuat kepemilikan hak cipta kepada *programmer*, karena peran *programmer* selalu menjadi orang yang berperan besar dalam melakukan upaya yaitu algoritme pembelajaran yang diperlukan bagi sistem *Artificial Intelligence* untuk pembuatan karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence*.¹³⁹ Pengalokasian kepada *programmer* juga didukung oleh pernyataan yang menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dihasilkan *Artificial Intelligence* kualitasnya sangat baik sama dengan ciptaan yang dihasilkan oleh manusia, maka akan adil untuk memberikan insentif kepada *programmer* setidaknya pengalokasian hak cipta sebagai pemogram yang sangat baik yang telah

¹³⁸ Annemarie Bridy, Op Cit, hlm.21

¹³⁹ Neal F. Burstyn, "Creative Sparks: Works of Nature, Selection and Human Author", Columbia Journal of Law & the Arts, 2015, Volume 39:2, hlm 304, <https://journals.cdrs.columbia.edu/wp-content/uploads/sites/14/2016/01/5-39.2-Burstyn.pdf>, diakses pada 10 Mei 2021 pada pukul 21.14 WITA

mengupayakan kemampuan intelektualnya dan yang memakan waktu.¹⁴⁰

Adapun, kata Anggoro (berdasarkan pendapat dari hasil wawancara penulis 19 Juni 2021) berpendapat bahwa:¹⁴¹

“Pemberian hak cipta atas ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* sebaiknya diberikan kepada *programmer*, karena atas hasil algoritma atau program komputer yang telah dihasilkan oleh *programmer* dilindungi oleh hak cipta, maka tidak lain hasil ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* tersebut merupakan karya turunan dari program komputer (algoritma) tersebut sehingga yang memperoleh perlindungan atas ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* ialah *programmer*. Hal ini disebabkan karena *programmer* yang berperan paling besar dalam menghasilkan suatu ciptaan karena ialah yang menyusun algoritma bawaan bagi sistem *Artificial Intelligence* yang memungkinkannya untuk belajar dari input data kemudian berevolusi untuk menghasilkan suatu keputusan, yang ketika diterapkan pada karya seni, musik, dan sastra algoritma tersebut belajar dari input data yang diberikan oleh *programmer*.”

Meskipun ada berbagai pendapat yang mendukung pemberian hak cipta kepada programmer, akan tetapi terdapat juga berbagai perdebatan, karena ciptaan yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence* tidak dapat diprediksi oleh *programmer*. *Programmer* hanya menciptakan potensi untuk sistem *Artificial Intelligence* menghasilkan suatu ciptaan, bukan aktualitas keluaran. Seperti yang telah dikatakan bahwa, pemberian hak kepada seseorang yang

¹⁴⁰ *Ibid*, hlm 306.

¹⁴¹ Wawancara dengan Anggoro di Kantor Wilayah Hukum dan HAM, tertanggal 16 Juni 2021

hanya menciptakan potensi, tetapi bukan aktualitas sebuah karya akan menjadi persoalan yang bertentangan dengan prinsip hak cipta.

Ada juga beberapa pendapat yang menyatakan ketidakpraktisan terkait dengan pemberian hak cipta kepada *programmer*. Pertama, pemberian hak cipta kepada *programmer* akan memberikan kesulitan bagi *programmer* untuk mengontrol hak-haknya atas ciptaan yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence* di tangan pengguna sistem *Artificial Intelligence*. Tanpa adanya persyaratan pelaporan, pengguna sistem *Artificial Intelligence* akan memiliki minat yang kuat untuk tidak memberi tahu *programmer* bahwa suatu ciptaan telah dibuat oleh sistem *Artificial Intelligence*.¹⁴²Kedua, banyaknya keterlibatan beberapa programmer yang berpartisipasi dalam pembuatan algoritme pembelajaran sistem *Artificial Intelligence*. Jika banyak *programmer* yang terlibat, pengalokasian ciptaan yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence* kepada *programmer* berpotensi menimbulkan perdebatan. Semua pemrogram akan dianggap sebagai pencipta terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence*. Terutama, dalam hal hak ekonomi terhadap ciptaan, tentunya hal ini akan menyebabkan masalah. Jika sistem *Artificial Intelligence* akan dijual atau dilisensikan kepada pihak ketiga, perlu adanya

¹⁴² Robert C Denicola, *Op Cit*, hlm 294.

persetujuan dari semua *programmer* yang harus tercapai untuk menyelesaikan penjualan atau perjanjian lisensi.

Pada dasarnya, penulis berpendapat akan menimbulkan kesulitan jika kita memberikan hak cipta kepada programmer terlebih jika kepemilikan hak cipta akan diberikan kepada programmer, tidak akan ada insentif bagi pengguna yang melakukan pembelian atau lisensi algoritma sistem *Artificial Intelligence*. Namun, programmer dapat melakukan tawar-menawar dengan pembeli penerima lisensi (pengguna sistem *Artificial Intelligence*) untuk mendapatkan bagian kepemilikan atau royalti yang diatribusikan ke pekerjaan yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence*.¹⁴³

Pada dasarnya, *Programmer* juga telah memiliki hak cipta atas algoritma yang dihasilkannya dan berhak atas hak ekonomi (memperoleh insentif) terhadap algoritme yang dihasilkannya. Jika hasil ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dialokasikan kepada *Programmer* juga, maka akan ada pemberian insentif yang berlebihan karena *Programmer* sendiri telah mendapatkan insentif atas algoritma yang dihasilkannya. Sekilas tampak bahwa, usaha dan investasi yang dilakukan oleh *programmer* dalam pengkodean algoritma pembelajaran mungkin merujuk bahwa hak atas karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* seharusnya diberikan kepada

¹⁴³ *Ibid*, hlm 284.

programmer. Namun, meskipun memberikan hak cipta kepada seorang *programmer* mungkin terdengar solusi yang dapat diterapkan secara teoritis, karena beberapa ketidakpraktisan dan kurangnya pembenaran, *programmer* tidak boleh diberikan hak atas output dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence*. *Programmer* pada dasarnya telah memiliki hak atas algoritme yang dihasilkannya.

c. Mengalokasikan kepada pengguna

Mengalokasikan hak cipta kepada pengguna sistem *Artificial Intelligence* masih menimbulkan permasalahan, mengingat pengguna sistem *Artificial Intelligence* belum memiliki partisipasi terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* secara kreatif dan oleh karena itu, hak cipta tidak dapat diberikan kepada pengguna. Pengguna dalam sistem *Artificial Intelligence* adalah orang yang mengkehendaki suatu ciptaan tersebut dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dan memicu penciptaan tersebut dengan memerintahkan sistem *Artificial Intelligence* untuk bekerja menghasilkan ciptaan.¹⁴⁴ Tanpa tindakan pengguna, ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* tidak akan pernah ada. Niat dari seorang pengguna untuk menghasilkan sebuah karya harus dianggap penting dalam hal

¹⁴⁴ Jani Mc Cutcheon, "Curing the Authorless Void: Protecting Computer-Generated Works Following IceTV and Phone Directories", *Melbourne University Law Review*, 2013, Vol 37:46, hlm 68, https://law.unimelb.edu.au/data/assets/pdf_file/0005/1699052/37_1_21.pdf, diakses pada 8 Mei 2021 pada pukul 19.33 WITA

mengevaluasi alokasi kepemilikan.¹⁴⁵ Jika pengguna tidak diberikan hak atas ciptaan yang dihasilkan, atau tidak berikan insentif dalam hal penggunaannya dalam menggunakan sistem *Artificial Intelligence* dalam penciptaan suatu karya, maka tidak tercapai tujuan hukum hak cipta adalah untuk memberikan insentif dalam merangsang terciptanya ciptaan baru.

Selain itu, dengan mengalokasikan hak cipta kepada pengguna, maka perbedaan signifikan antara karya yang dihasilkan oleh pencipta dengan bantuan *Artificial Intelligence* dengan ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* secara mandiri tidak lagi menjadi persoalan.¹⁴⁶ Pengalokasian kepada pengguna merupakan solusi terbaik, karena pada dasarnya pengadilan sulit dan akan memakan lebih banyak waktu untuk membedakan situasi di mana sistem *Artificial Intelligence* hanya digunakan sebagai alat dan di mana sistem *Artificial Intelligence* bertindak secara mandiri menghasilkan suatu karya. Namun, jika kepemilikan dialokasikan kepada orang lain selain pengguna, perbedaan antara ciptaan yang dihasilkan dengan menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* dan ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* secara mandiri perlu digambarkan secara jelas dan kemungkinan jumlah perkara

¹⁴⁵ *Ibid*, hlm 55.

¹⁴⁶ Robert C Denicola, *Op Cit*, hlm 284.

terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* akan meningkat.

Pengalokasian hak cipta kepada pengguna merupakan solusi terbaik, dalam hal membawa ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* ke publik karena pengguna adalah pihak yang paling dekat dari perwujudan akhir ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*.¹⁴⁷ Orang-orang yang dalam hal ini pengguna dapat meningkatkan terciptanya suatu ciptaan harus memiliki hak cipta, karena pengguna sistem *Artificial Intelligence* harus diberikan hak cipta mereka mengontrol ciptaan karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*. Memberikan hak cipta kepada pengguna secara tidak langsung memberikan insentif kepadanya untuk membawa ciptaan ke sirkulasi publik. Memberikan hak cipta bagi pengguna sistem *Artificial Intelligence* akan menjadi yang paling relevan dan konsisten dengan tujuan umum hak cipta yaitu untuk memajukan laju inovasi. Penulis pun sangat setuju bahwa hak cipta yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence* harus diberikan kepada pengguna sistem *Artificial Intelligence*.

Ada pula pendapat dari Hristov yang sangat tidak sependapat dengan memberikan hak cipta kepada pengguna sistem *Artificial Intelligence*. Menurut pendapat Hristov memberikan hak cipta kepada

¹⁴⁷ Jani McCutcheon, *Op Cit*, hlm. 55

pengguna justru akan mengorbankan Programmer dan memberikan keuntungan secara cuma-cuma kepada pengguna tanpa mengeluarkan upaya yang sama dengan pihak programmer. Namun, pengguna tidak dapat dianggap berkendara gratis karena pengguna berinvestasi dalam sistem *Artificial Intelligence* melalui pembelian pengaturan lisensi.¹⁴⁸ Pengguna harus diberi penghargaan untuk hal investasi dengan memberikan perlindungan hak cipta untuk karya yang dihasilkan. Jika pengguna tidak dapat melindungi karya yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence*, pengguna kemungkinan besar tidak akan berinvestasi dalam sistem *Artificial Intelligence*. Apalagi sejumlah Sistem *Artificial Intelligence* yang saat ini digunakan dalam pembuatan karya adalah perangkat lunak open source. Jika pemrogram membuat keputusan untuk meluncurkan perangkat lunak sebagai perangkat lunak sumber terbuka, mereka tidak dapat menyalahkan pengguna untuk tumpangan gratis. Lebih lanjut, perlu dicatat bahwa melalui lisensi atau penjualan sistem *Artificial*

¹⁴⁸ Kalin Hristov, "Artificial Intelligence and the Copyright Dilemma", IDEA, *The Journal of Franklin Pierce Centre for Intellectual Property*, Volume 57 No.3, 2017, hlm.445, <https://poseidon01.ssrn.com/delivery.php?ID=115120071099085011073070110097098081006040072045048074065007109125072123119108013029030006032052005113101002109104076092024105021043008005016107111023124024102118102028065038094082109107003080000064080113019024102095095087002104067086086091109100010067&EXT=pdf&INDEX=TRUE> ,diakses pada 3 Mei 2021 pada pukul 20.45 WITA

Intelligence, juga programmer telah memperoleh insentif bagi dirinya tersendiri.¹⁴⁹

Memberikan hak kepada pengguna, secara tidak langsung mendorong juga pengembang sistem *Artificial Intelligence* untuk mengembangkan sistem yang lebih canggih seperti memberikan hak kepemilikan kepada pengguna akan memberikan insentif kepada pengguna untuk berkeliling mencari sistem *Artificial Intelligence* yang baik untuk dieksploitasi. Mekanisme pasar seperti ini akan menguntungkan keduanya baik pengguna dan pengembang sistem *Artificial Intelligence*.¹⁵⁰ Yanisky-Ravid juga berpendapat bahwa kita harus mengalokasikan hak kepada pengguna sebagai pihak yang paling dekat dengan keluaran ciptaan. Selain hak, pengguna juga bertanggung jawab atas sistem *Artificial Intelligence* produksi. Yanisky-Ravid menyatakan bahwa selain sistem *Artificial Intelligence* yang positif berdampak pada masyarakat, ada beberapa kelemahan sistem canggih ini, seperti pelanggaran, kerusakan, penderitaan, dan risiko kehilangan kendali. Yanisky-Ravid menyatakan bahwa pengguna sistem *Artificial Intelligence* akan berada pada posisi terbaik dalam mencegah hal-hal negatif ini hasil yang berasal dari

¹⁴⁹ *Ibid*, hlm 441.

¹⁵⁰ Mark Perry and Thomas Margoni, "From music tracks to Google maps: who owns Computer-generated Works?", Law Publication, Faculty of Law, The University of Western Ontario, London, Ontario, Canada, November 2010, <https://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=1026&context=lawpub>, diakses pada 1 Mei 2021 pada pukul 17.21 WITA

sistem *Artificial Intelligence* dan karenanya, hak dan hak tanggung jawab harus dialokasikan kepada pengguna.¹⁵¹ Kesimpulannya, penulis berpendapat bahwa kemajuan inovasi, pertimbangan praktis serta akuntabilitas mengeluarkan dukungan untuk mengalokasikan kepemilikan hak cipta kepada pengguna.

Pengalokasian hak cipta terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* masih menimbulkan perdebatan terhadap siapa pengalokasian hak cipta harus diberikan. Dalam ketentuan hak cipta saat ini bahwa program komputer hanyalah alat yang mendukung proses kreatif, tetapi kini dengan adanya *Artificial Intelligence*, program komputer tidak lagi menjadi alat karena sebenarnya *Artificial Intelligence* telah berperan besar dalam membuat keputusan yang terlibat dalam proses kreatif tanpa campur tangan dari manusia. Perdebatan hal-hal terkait pengalokasian hak masih menimbulkan banyak persoalan dan belum memiliki solusi tunggal sehingga perlu adanya opsi hukum terkait ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* apakah menolak perlindungan hak cipta atas ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* atau menghubungkan hasil ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dengan pembuat program maupun pengguna.

¹⁵¹ Shlomit Yavinsky Ravid, *Op Cit*, hlm. 70