

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era ini perkembangan teknologi yang begitu cepat dan pesat dapat memberikan dampak yang positif dan negatif dalam kehidupan manusia. Sebagai makhluk dengan kebutuhan yang tidak terbatas, manusia senantiasa berusaha mengatur segala aspek di sekelilingnya agar sesuai dengan kebutuhannya. Manusia kemudian mulai merekayasa lingkungan di sekitarnya untuk menjaga keberlangsungan hidupnya.¹

Dalam perjalanannya, manusia menciptakan sebuah teknologi yang menghasilkan berbagai produk untuk memudahkan dan menyempurnakan segala pekerjaan manusia. Semakin rumit kondisi alam yang dihadapi manusia, maka semakin berkembang pula teknologi yang ada. Dengan teknologi, segala permasalahan dan keterbatasan yang ada pada manusia berangsur-angsur dapat teratasi. Meskipun pada hakikatnya dunia tidak akan bisa sempurna sesuai dengan keinginan manusia, tetapi dengan adanya teknologi setidaknya dunia memiliki proyeksi yang hampir sama dengan apa yang diharapkan oleh manusia. Teknologi dalam hal ini sangat banyak berperan dalam memudahkan pekerjaan dan aktivitas manusia sehingga jika suatu pekerjaan tersebut merupakan suatu kesulitan yang jika dilakukan oleh manusia, maka peran teknologi salah satunya ialah memberikan kemudahan terhadap hal tersebut.

¹Muhammad Tan Abdul Rahman Haris, Tantimin, "Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence Di Indonesia", Jurnal Komunikasi Hukum, Vol.8 No.1, 2022, hlm.308

Banyak manfaat dan dampak positif dari perkembangan teknologi yang begitu pesatnya dimana perkembangan teknologi tersebut mampu mendukung aktivitas manusia yang bersifat kompleks seperti halnya *Artificial Intelligence* (AI) atau di Indonesia dikenal sebagai suatu kecerdasan buatan, Membahas terkait dengan *artificial intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan yang mana merupakan suatu teknologi dan atau sistem yang dibuat oleh manusia yang dapat menirukan kegiatan manusia dan memiliki kerangka berfikir layaknya manusia dalam menjalankan suatu pekerjaan.² Lebih jauh lagi, perangkat kecerdasan buatan tersebut diharapkan dapat bertindak layaknya manusia (*Acting Humanly*), berpikir layaknya manusia (*Thinking Humanly*), berpikir rasional (*Thinking Rationally*), dan bertindak rasional (*Acting Rationally*).³

Pengembangan kecerdasan buatan dimulai sejak tahun 1950-an, ketika John McCarthy, Marvin Minsky, dan para ilmuwan lainnya di Massachusetts Institute of Technology (MIT) membentuk kelompok penelitian untuk mempelajari tentang kecerdasan buatan. Mereka menciptakan program-program komputer yang dapat meniru kemampuan manusia, seperti pemrosesan bahasa alami dan permainan catur. Pada tahun 1956, McCarthy mengadakan konferensi pertama tentang AI, yang dikenal sebagai *Dartmouth Conference*, yang menjadi tonggak awal perkembangan kecerdasan buatan sebagai bidang ilmu yang mandiri. Pada konferensi ini, para ilmuwan sepakat untuk memusatkan perhatian mereka pada pembangunan program-program komputer yang mampu "mempelajari" dan "berpikir" seperti

² Berliana Bahiyaturrohman, "*mimpi buruk dunia digital, tindak kejahatan yang "dilakukan" oleh entitas artificial intelligence*" di akses melalui <https://lk2fhui.law.ui.ac.id/portfolio/mimpi-buruk-dunia-digital-tindak-kejahatan-yang-dilakukan-oleh-entitas-artificial-intelligence/> diakses pada tanggal 15 mei 2024 pukul 14.00 WITA

³Artificial Intelligence Adalah Teknologi Masa Depan, diakses melalui <https://bakrie.ac.id/articles/373-artificial-intelligence-adalah-teknologi-masa-depan-baca-selengkapnya.html#> pada tanggal 15 mei 2024 pukul 16.17 WITA

manusia.⁴ Definisi menurut pencipta (inovasi) teknologi *Artificial intelligence*, Jhon McCarthy pada 1956, adalah AI sebagai “*the science and engineering of making intelligence machines, especially intelligent computer programs*”. dengan kata lain AI menjadikan program komputer menjadi lebih cerdas.⁵

Saat ini, teknologi kecerdasan buatan sudah banyak kita temui dalam kehidupan sehari-hari, beberapa contohnya adalah google asisten, siri, dan alexa, chatbot yang merupakan asisten virtual dan bekerja dengan menggunakan teknologi AI, sistem rekomendasi yang biasa kita temukan saat membuka aplikasi dan web *e-commerce* juga merupakan penerapan dari teknologi kecerdasan buatan.⁶ Tidak hanya itu Kecerdasan buatan dapat membuat pekerjaan manusia ribuan kali lebih mudah, dan sudah hadir di berbagai sektor integral seperti bisnis, medis, transportasi, hukum, pendidikan, militer, bahkan seni.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kecerdasan buatan juga mulai merambah dunia seni, menciptakan karya-karya baru yang mengejutkan dan menginspirasi. Kecerdasan buatan telah digunakan untuk menghasilkan lukisan, musik, sastra, dan berbagai bentuk seni lainnya. Penerapan kecerdasan buatan dalam seni dimulai pada tahun 1960-an ketika para peneliti dan seniman mulai bereksperimen dengan komputer untuk menciptakan karya seni. Salah satu contoh awal kecerdasan buatan dalam seni adalah karya dari Michael Noll, seorang insinyur Bell Labs yang berhasil menciptakan program komputer untuk

⁴ Ajeng Hanifa Zahra Caesar Aprilia, “*artificial intelligence*” di akses melalui <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-bandaaceh/baca-artikel/16443/Artificial-Intelligence.html#:~:text=Pengembangan%20AI%20dimulai%20sejak,untuk%20mempelajari%20tentang%20kecerdasan%20buatan>. Di akses pada tanggal 15 mei 2024 pada pukul 15.00

⁵ Manerep pasaribu, Albert widjaja, 2022, “*Artificial Intelligence: perspektif manajemen strategis*”, KPG (kepuustakaan populer gramedia), Jakarta, hlm.7.

⁶ *Artificial intelligence the digital transformation*, diakses melalui <https://hmsd.ittelkom-pwt.ac.id/2022/08/20/manfaat-artificial-intelligenceai-dalam-kehidupan-manusia/> pada tanggal 15 mei 2024 pada pukul 16.40 WITA

menghasilkan pola geometris yang mirip dengan karya seni Piet Mondrin. Sejak saat itu, minat dalam kecerdasan buatan seni terus berkembang, dan banyak peneliti mulai mencari cara untuk mengintegrasikan kecerdasan buatan dalam proses kreatif.⁷

Salah satu inovasi menarik dalam bidang ini adalah *AI Art generator* atau *Generated art*. Aplikasi berbasis *AI-Generated Art* telah menjadi populer. *AI Art Generator* adalah program komputer yang menggunakan kecerdasan buatan untuk menciptakan karya seni, dalam konteks *AI Art generator*, program ini dirancang untuk menghasilkan gambar berdasarkan input dari pengguna, yang bisa berupa teks atau gambar. Cara kerja *AI Art generator* yaitu dengan membuat klasifikasi atau prediksi berdasarkan data yang sudah tersedia, yang kemudian sebagai hasil akhir dari program *AI*.

Beberapa contoh aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang digunakan dalam membuat karya seni yaitu, *Stable Diffusion* dan *Dall-e*, platform ini memungkinkan pengguna untuk menghasilkan gambar dari deskripsi teks. Misalnya, jika kita mengetik “lukisan rumah di sawah”, *Stable Diffusion* dan *Dall-E* akan menciptakan gambar sesuai dengan deskripsi tersebut.⁸ Contoh lainnya adalah aplikasi bernama *Audior* merupakan alat hebat yang menggabungkan lirik dan pembuatan musik. Melalui algoritma pembelajaran mesin, *Audior* dilatih dengan ribuan lagu hits, yang memungkinkannya menganalisis dan memahami pola serta struktur karya musik yang sukses.⁹

⁷ AI dalam bidang seni: eksplorasi kreativitas dan kecerdasan buatan, diakses melalui <https://ratu.ai/ai-dalam-bidang-seni/> pada tanggal 04 oktober 2024 pada pukul 22.50 WITA

⁸Mengenal AI Art Generator dan contoh aplikasinya, diakses melalui <https://www.cloudcomputing.id/pengetahuan-dasar/mengenal-ai-art-generator> pada tanggal 27 oktober 2024 pada pukul 22.58 WITA

⁹Alat AI terbaik untuk musisi, diakses melalui https://www.bridge-audio.translate.goog/blog/best-ai-tools-for-musicians/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc pada tanggal 27 oktober 2024 pada pukul 23.00 WITA

Namun, berkembangnya teknologi tersebut juga dapat melanggar suatu hukum dengan tindakan plagiarisme. Karena pada dasarnya, karya-karya yang dihasilkan merupakan hasil olahan dari data-data milik orang lain yang kemudian dijadikan suatu karya baru. Salah satu contoh kasus pelanggaran hak cipta yang dilakukan Artificial Intelligence dalam bidang karya seni adalah, Universal Music Publishing Group, Concord dan ABKCO telah menggugat perusahaan kecerdasan buatan Anthropic karena diduga melanggar hak cipta dari lagu-lagu penerbit tersebut. Perusahaan-perusahaan tersebut mengajukan gugatan terhadap startup yang berbasis di San Francisco di pengadilan federal di Tennessee. Penggugat menuduh bahwa asisten AI Anthropic, Claude, model bahasa skala besar (LLM) yang mirip dengan Chat GPT OpenAI yang populer juga melanggar hak cipta penerbit dengan mengajari Claude lagu-lagu mereka dan menerbitkan lirik dan jawaban yang diminta tanpa perjanjian lisensi, serta menghapus informasi pengelolaan hak cipta yang melanggar Undang-Undang Hak Cipta tahun 1976. Gugatan tersebut mengacu pada 500 karya berhak cipta penggugat, termasuk "A Change Is Gonna Come" karya Sam Cooke, "Every Breath You Take" karya Police, dan "Halo" karya Beyoncé. Gugatan tersebut menyatakan bahwa pelanggaran tersebut "sistematis dan meluas" dan Anthropic tidak hanya bertanggung jawab atas pelanggaran yang dilakukan Claude, tetapi juga atas pelanggaran yang dilakukan karyawannya.

Dalam kasus lain, Getty Images, sebuah perusahaan penyedia stok gambar, menggugat perusahaan Stability AI atas dugaan pelanggaran hak cipta, termasuk dengan hak cipta dan hak lisensi atas gambar yang dimiliki dan dibuat langsung oleh Getty Images. Didapatkan bahwa Stability AI mencantumkan ribuan gambar dan foto

milik Getty Images untuk dipakai dalam data set pelatihan kecerdasan buatan milik mereka.¹⁰

Contoh lain dari maraknya kasus plagiarisme yang dilakukan oleh kecerdasan buatan adalah Perusahaan teknologi, Nvidia, digugat oleh tiga orang penulis yaitu Brian Keene, Abdi Nazemian, dan Stewart O'Nan akibat pelanggaran hak cipta dalam melatih platform kecerdasan buatan (AI) NeMo menggunakan buku ciptaan mereka. Dalam tuntutananya, ketiganya meminta ganti rugi yang tidak ditentukan karena perusahaan yang berbasis di AS itu diketahui melatih AI-nya untuk dapat membuat sebuah karangan lewat beragam buku dari berbagai penulis tanpa izin.

Lalu bagaimana apabila kasus ini terjadi di Indonesia, perlu diperhatikan bahwa hak cipta merupakan hak yang bersifat eksklusif yang dapat diartikan bahwa hanya merikat bagi pencipta sementara pemegang hak cipta berhak atas hak ekonomi terhadap terhadap ciptaan tersebut. Hak ekonomi merupakan hak yang dimiliki pencipta dan/atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari hasil karya ciptaannya tersebut. Hal ini diperluas dalam pasal 9 yang menyebutkan bahwa pemegang hak ekonomi memiliki hak untuk menerbitkan, menggandakan ciptaan, melakukan transformasi, mendistribusikan salinan, dan menyewakan ciptaannya tersebut.

Mengingat bahwa dalam proses pembuatan karya seni dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan, dibutuhkan karya-karya yang bersifat orisinil untuk dikumpulkan dalam sebuah *data set* untuk pelatihan kecerdasan buatan tersebut, maka atas dasar itu apabila tidak ada persetujuan dari pencipta karya atau pemegang hak cipta karya yang diambil untuk menjadi bagian dari *data set* pelatihan

¹⁰ Raffly Naufal Fadillah, 2023, *Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) Dari Perspektif Hak Cipta Dan Paten*, Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat, Vol.2, No.2, hlm.06.

kecerdasan buatan tersebut maka sudah terjadi pelanggaran hak cipta. Pasal 44 ayat (1) UUHC memberikan penjelasan bahwa penggunaan sebagian atau seluruh ciptaan tidak dianggap pelanggaran hak cipta apabila mencantumkan sumber dan berkegunaan untuk pendidikan dan penelitian, keamanan dan penyelenggaraan pemerintahan, ceramah untuk tujuan pendidikan atau ilmu pengetahuan dan pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut biaya. Dijelaskan juga tentang kepentingan yang wajar yaitu kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi dari suatu ciptaan tertentu.

Dalam beberapa kasus yang terjadi, beberapa perusahaan pengembang aplikasi pencipta karya seni berbasis kecerdasan buatan melakukan *data scraping* untuk mengumpulkan dan menyimpan ratusan ribu bahkan jutaan karya original dari seniman yang mengupload karya mereka di platform digital. Jadi pengambilan gambar tidak memandang apakah karya tersebut boleh dipergunakan secara bebas atau masih ada hak cipta yang melekat padanya. Terlebih lagi melalui web scraping tidak adanya permintaan izin dari karya yang masih memiliki hak cipta yang melekat padanya. Hal ini sudah melanggar isi dari pasal 44 UUHC tersebut yang telah melebihi klausul penggunaan wajar yang dimaksud dalam pasal tersebut.

Terlebih lagi perusahaan-perusahaan tersebut merupakan sebuah perusahaan yang memungut biaya atau kompensasi ekonomis. Ini merupakan pelanggaran hak ekonomi yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta. Tindakan yang dilakukan melalui *data scraping* untuk menggandakan karya untuk disimpan dijadikan dataset dalam pelatihan kecerdasan buatan itu telah melanggar pasal 9

ayat (1) huruf b UUHC yang berbunyi, Pencipta atau pemegang hak cipta sebagaimana diatur dalam pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:¹¹

- a Penerbitan ciptaan;
- b Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
- c Penerjemah ciptaan;
- d Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;
- e Pendistribusian ciptaan dan salinannya;
- f Pertunjukan ciptaan;
- g Pengumuman ciptaan;
- h Komunikasi ciptaan;
- i Penyewaan ciptaan.

Karena proses *data scraping* dilakukan secara otomatis dan tidak memandang hak ciptaan dari orang yang membuat karya-karya yang diambil, dan oleh karena penggunaan karya tersebut dalam suatu bisnis yang menghasilkan uang dari penggunaan-penggunaan karya tersebut, maka terdapat sebuah argumentasi yang dapat dibuat bahwa tindakan pengambilan karya seni untuk *data set* pelatihan kecerdasan buatan merupakan sebuah pelanggaran hak ekonomi dari para pencipta atau pemegang hak cipta.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis telah mengidentifikasi isu hukum dan akan mengkaji lebih lanjut dengan mengedepankan objektivitas dan berusaha agar tidak bias dalam menghasilkan karya ilmiah berupa tesis melalui pengumpulan informasi dan pendekatan normatif.

¹¹ Arnav Michael, V. Selvie Sinaga, *Penerapan Hukum Indonesia Terkait Dengan Penggunaan Ilustrasi Dalam Database Program Dengan Bantuan Artificial Intelligence*, jurnal paradigma hukum pembangunan, vol.9, No.2, 2024, hlm.225

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana konsep perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni yang digunakan oleh aplikasi kecerdasan buatan di Indonesia?
2. Bagaimana penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta karya seni dalam penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan di Indonesia?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk menganalisis mengenai konsep perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni yang digunakan oleh aplikasi kecerdasan buatan.
2. Untuk menganalisis mengenai penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta karya seni dalam penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan.

D. Manfaat penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Tulisan ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dan sebagai referensi bagi pengembangan penelitian terkait pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh kecerdasan buatan dan pengaturan hukumnya di Indonesia.
- b. Menjadi bahan pertimbangan dalam pembentukan prinsip-prinsip hukum terhadap kecerdasan buatan serta dapat menjadi acuan penyusunan pengaturan penggunaan teknologi kecerdasan buatan di Indonesia khususnya pada kasus pelanggaran hak cipta.

2. Kegunaan praktis

Kegunaan praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan khususnya penulis dan umumnya bagi para civitas akademika maupun khalayak umum mengenai status hukum dan kerangka

hukum menyangkut pengaturan hukum penggunaan teknologi Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan, serta sebagai literatur tambahan bagi yang berminat untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaturan hukum penggunaan teknologi kecerdasan buatan di Indonesia.

E. Originalitas penelitian

Keaslian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan meskipun terdapat kemiripan dengan judul penelitian lain. Oleh karena itu penulis menggunakan sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini Adapun kemiripan judul penelitian lain terhadap judul penelitian ini dan adalah sebagai berikut:

1. Galih Dwi Ramadhan, S.H., LL.M., tesis, fakultas hukum Universitas Islam Indonesia, 2022, Perlindungan Hukum Atas Invensi Artificial Intelligence Di Era Revolusi Industri 4.0 & Society 5.0 Tesis Hasil Penelitian Galih Dwi Ramadhan lebih menekankan mengenai perlindungan hukum atas invensi kecerdasan buatan berdasarkan hukum paten di Indonesia dengan perbandingan hukum paten negara Amerika Serikat dan Jepang.
2. Maharani Wicahyaning Tyas, tesis, fakultas hukum UNAIR, 2023, Konstruksi Hukum Pengaturan Artificial Intelligence Dalam E-Commerce. Tesis hasil penelitian Maharani Wicahyaning Tyas lebih menekankan secara spesifik pada karakteristik AI bagi e-commerce serta bagaimana aspek hukum AI bagi e-commerce sehingga dapat diterapkan dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Secara umum terdapat kemiripan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya yang mana dalam hal ini penulis sama sama meneliti terkait *Artificial Intelligence* tetapi secara spesifik memiliki beberapa perbedaan, perbedaan tersebut dapat dilihat dari segi judul yang mana penulis disini meneliti tentang bagaimana

pengaturan hukum penggunaan teknologi AI serta implikasinya, sedangkan peneliti sebelumnya membahas tentang perlindungan hukum atas invensi AI di era revolusi industri. Penelitian selanjutnya membahas tentang karakteristik AI bagi e-commerce serta bagaimana aspek hukum AI bagi e-commerce.

Maka dari itu, penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya memang penelitian yang dilakukan oleh Galih Dwi Ramadhan dan Maharani Wicahyaning Tyas berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Untuk itu penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat dijamin dan dipertanggung jawabkan keasliannya

F. Landasan Teori

1.6.1. Tinjauan Umum *Artificial Intelligence*

1. Pengertian Artificial Intelligence

Artificial Intelligence (AI), atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai Kecerdasan Buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. AI melibatkan penggunaan algoritma dan model matematika untuk memungkinkan komputer dan sistem lainnya untuk belajar dari data, mengenali pola, dan membuat keputusan yang cerdas. Dalam konteks AI, terdapat beberapa konsep penting seperti *machine learning* (pembelajaran mesin), *neural networks* (jaringan saraf tiruan), *natural language processing* (pemrosesan bahasa alami), dan banyak lagi. Pengembangan AI telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang

seperti pengenalan suara, pengenalan wajah, mobil otonom, pengobatan, dan masih banyak lagi.¹²

Pengertian AI memiliki makna berbeda-beda menurut keterangan para ahli. Kendati demikian, keberadaan AI diyakini mampu memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelangsungan hidup manusia. Berikut beberapa definisi AI menurut para ahli:

1. **Alan Turing**, dikenal lewat "*Turing Test*" yang ia usulkan pada tahun 1950, Turing menawarkan sebuah pendekatan pragmatis terhadap definisi kecerdasan buatan. Menurutny, sebuah mesin dapat dianggap cerdas jika ia mampu meniru perilaku manusia sehingga tidak dapat dibedakan dari manusia oleh seorang pengamat. Pendekatan Turing menekankan pada kemampuan simulasi kecerdasan manusia oleh mesin, bukan pada proses internal yang terjadi di dalam mesin tersebut.
2. John McCarthy, sering dijuluki sebagai "bapak AI," McCarthy mendefinisikan AI sebagai "ilmu dan keahlian membuat mesin cerdas, terutama program komputer cerdas." Definisi ini menekankan pada penciptaan dan pemrograman komputer untuk melakukan tugas yang memerlukan kecerdasan manusia, mencakup berbagai domain seperti pemecahan masalah, pembelajaran, dan pemahaman bahasa.
3. Stuart Russell dan Peter Norvig, dalam buku mereka, "*Artificial Intelligence: A Modern Approach*," yang banyak dianggap sebagai teks standar dalam AI, Russell dan Norvig menawarkan empat pendekatan yang telah dikarakterisasi AI: berpikir manusia, berpikir rasional, bertindak manusia,

¹² Emy sita erina, S.kom., M.kom, Drs.Afrizal Zein, M.kom,2023, *Artificial Intelligence*, eureka media aksara, purbalingga, hlm.1.

dan bertindak rasional. Mereka mendefinisikan AI sebagai studi tentang agen yang menerima persepsi dari lingkungan dan melakukan tindakan yang mempengaruhi lingkungan tersebut.

4. Geoffrey Hinton, seorang ahli dalam deep learning dan jaringan saraf tiruan, Hinton telah menyumbangkan pemikiran tentang AI sebagai cara untuk mengembangkan sistem yang dapat belajar dari data. Dia melihat AI sebagai bidang yang berusaha membuat mesin yang dapat menemukan struktur dalam data secara otomatis, memungkinkan mesin untuk belajar dari pengalaman dan membuat keputusan berdasarkan pembelajaran tersebut.¹³
5. Kristianto, kemudian juga memberikan definisi terhadap teknologi kecerdasan buatan. yakni sebagai salah satu bagian dari ilmu pengetahuan komputer yang dibuat secara khusus untuk perancangan otomatisasi tingkah laku cerdas dalam suatu sistem kecerdasan buatan.
6. Kusuma dewi, mengartikan teknologi AI sebagai sebuah studi yang membuat atau menjadikan perangkat komputer bisa melakukan sesuatu seperti yang bisa dilakukan oleh manusia. Sehingga perangkat komputer ini dirancang untuk bisa mengerjakan sesuatu seperti yang dilakukan manusia, sehingga bisa menggantikan manusia.¹⁴

Melalui berbagai pengertian AI menurut sejumlah ahli dan pakar di atas, maka bisa disimpulkan bahwa pengertian dari teknologi ini adalah kecerdasan manusia yang dimodelkan ke dalam perangkat atau sistem komputer supaya bisa

¹³ Dr.Hidayatullah, ,M.Si.,M.Kom.,M.H.,Akt, *Definisi Kecerdasan Buatan (AI) Menurut Para Ahli*, 2024, diakses melalui <https://medium.com/@hidayatkampai/definisi-kecerdasan-buatan-ai-menurut-para-ahli-11a6eba95ef4> pada tanggal 16 mei 2024, pada pukul 18.31 WITA

¹⁴ Deepublish store, "*Pengertian Kecerdasan Buatan, Sejarah, Manfaat, Dan Contoh Penerapannya*", 2021, diakses melalui <https://deepublishstore.com/blog/kecerdasan-buatan/> pada tanggal 16 mei 2024, pukul 19.05 WITA

menjalankan aktivitas seperti yang dilakukan oleh manusia tersebut. Definisi-definisi ini mencerminkan evolusi pemikiran dalam AI dari aspek-aspek murni teoretis dan filosofis hingga aplikasi praktis dan teknologi. Mereka menekankan pada berbagai aspek AI, termasuk simulasi kecerdasan manusia, pembelajaran dan adaptasi, serta kemampuan untuk melakukan tugas-tugas kompleks secara otomatis.

2. Sejarah artificial intelligence

Sebelum istilah AI diperkenalkan, terdapat beberapa penemuan yang dapat dianggap berada dalam bidang ini. Jejak pertama ialah gagasan model *artificial neurons* (AN) oleh Warren McCulloch dan Walter Pitts pada 1943. Neuron adalah sel-sel saraf dalam otak manusia yang berfungsi untuk menerima, mengolah, dan mengirimkan sinyal/rangsangan. Model yang ditawarkan McCulloch dan Pitts memungkinkan setiap neuron dalam jaringan dapat dikontrol dengan tombol “*on-off*”. Model ini kemudian diinstalasikan kedalam komputer oleh dua mahasiswa Harvard, Marvin Minsky dan Dean Edmonds pada 1950. Temuan ini dikenal dengan komputer berbasis jaringan neuron. Boleh dikatakan, inilah komputer dengan kinerja berbasis otak manusia pertama di dunia.

Meskipun dalam periode ini ada beberapa inovasi, namun sumbangan terbesar di bidang AI diawali dengan artikel Alan Turing pada 1950 yang berjudul *Computing Machinery And Intelligence*. “bisakah komputer berpikir?” demikian pertanyaan besar yang hendak dijawab Turing dalam artikelnya. Artikel itu mendiskusikan persyaratan agar sebuah mesin dapat dianggap cerdas. Hipotesis Turing adalah jika komputer dapat berperilaku layaknya manusia maka ia dapat dianggap cerdas. Salah satu gagasan penting dalam artikel Turing adalah *Turing test*. Ini merupakan sebuah metode untuk menguji kecerdasan sebuah komputer.

Percobaan dilakukan dengan menyediakan seorang interogator yang akan mengadakan percakapan secara tertulis (*chat*) selama lima menit dengan dua pihak, yakni komputer dan manusia. Komputer akan lulus tes (dianggap cerdas) apabila bisa mengelabui integrator selama 30 persen dari waktu lima menit yang diberikan.

Istilah AI mulai diperkenalkan secara resmi pada 1956, ketika Marvin Minsky dan Jhon McCarthy (ahli komputer dari Universitas Stanford) mengajak para ahli yang tertarik pada teori otomatisasi, jaringan neuron, dan kajian kecerdasan komputer melakukan *workshop* selama dua bulan di Dartmouth collage di Hanover, Amerika Serikat. Dalam *workshop* itu mereka mendiskusikan bagaimana membuat mesin yang bisa menggunakan bahasa, merumuskan konsep, memecahkan sejumlah masalah yang dihadapi manusia, dan mengembangkan dirinya sendiri.

Pada tahun 1976, Newel dan Simon mengembangkan General *problem solver* (GPS). Program ini dirancang dengan cara mengimitasi protokol manusia dalam memecahkan masalah. GPS memiliki kemampuan memecahkan masalah tertentu secara otomatis. Penemuan-penemuan itu membuat para donatur penelitian dan pengembangan AI semakin antusias. Mereka terus menggelontorkan dana guna mendukung proyek-proyek pengembangan AI. Terlebih lagi, para ahli AI tampak sangat optimis. “sebuah mesin dengan kecerdasan setara dengan manusia dapat dikembangkan dalam tiga sampai empat tahun ke depan,” ungkap Marvin Minsky dalam wawancara dengan *life magazine*, pada 1970. Prediksinya ternyata tidak tepat.

Faktor utama stagnasi pada bidang AI adalah ekspektasi terhadap peniruan kecerdasan manusia yang diterapkan oleh ELIZA dan GPS. Kedua program ini berbasis sistem pakar. Sistem pakar merupakan program yang dirancang agar

dapat memiliki penalaran dan memecahkan masalah seperti para pakar. Kinerja sistem pakar sangat mengagumkan apabila berkaitan dengan situasi yang memerlukan kepakarannya. Keunggulan ini terlihat dari *deep blue*, sebuah program yang dibuat IBM pada 1997 dan berhasil mengalahkan juara catur dunia Garry Kasparov.

Bertahun-tahun kemudian, kapasitas memori dan kekuatan komputer berkembang menjadi semakin efisien. Hal ini membuat para ahli mulai berupaya kembali menerapkan ANN (*artificial neural network*) inilah yang hari ini dikenal dengan istilah *deep learning*. Era *deep learning* ini dimulai ketika pada 2015 Google membuat Alphago, sebuah program melawan juara dunia di papan permainan Go. Permainan Go dinilai lebih rumit daripada catur. Disamping itu, penerapan *deep learning* juga dapat kita jumpai pada aplikasi pengenalan gambar dan suara.¹⁵

3. Jenis-jenis *Artificial intelligence*

1) *Machine learning*

Machine learning adalah teknik utama yang sampai saat ini mendominasi pengembangan AI. Melalui teknik ini, para ilmuwan berupaya membuat sebuah komputer yang dapat menjalankan perintah tanpa harus banyak melibatkan manusia. Jadi, pada dasarnya *Machine learning* adalah teknologi yang membantu komputer untuk mempelajari data. Komputer “dilatih” mempelajari data. Mekanisme ini seperti melatih bayi agar ia bisa bertindak melalui contoh.

2) *Deep learning*

Sebelumnya telah dijelaskan sekilas tentang *connectionism*, sebuah model AI yang berupaya meniru kinerja otak manusia. Inti dari pendekatan ini adalah

¹⁵ I Gusti Kade Budhi H, 2022, *Artificial Intelligence Konsep, Potensi Masalah, Hingga Pertanggung Jawaban Pidana*, Depok rajawali pers, Depok, hlm. 2-6.

mengembangkan algoritma yang mengimitasi jaringan sel saraf (*neuron*) otak manusia sehingga komputer dapat mengenal objek, mehami bahasa (tulisan dan lisan), dan melakukan interaksi dengan manusia melalui chat. Model *connectionism* ini berkontribusi terhadap pengembangan sebuah subbagian dari *Machine learning*, yakni *Deep learning*. Mueller dan Massaron (2018) berpendapat bahwa pengembangan *Deep learning* memungkinkan karena empat faktor:

- a Tersedianya komputer berkekuatan tinggi.
- b Algoritma yang semakin canggih
- c Semakin banyaknya data yang terekam seiring digitalisasi pada masyarakat.
- d Investasi besar dari perusahaan-perusahaan raksasa, seperti google, facebook, dan Amazon.

3) AI lemah vs AI kuat

Terdapat lima model algoritma yang paling signifikan dalam pengembangan AI, yaitu *symbolic logic*, *connectionism*, *evolutionary algorithm*, *bayesian inference*, dan *analogical learning system*. Sebagian ahli mengklasifikasikan sistem AI yang hanya menggunakan salah satu model algoritma sebagai “AI lemah” atau *artificial narrow intelligence* (ANI). Artinya, AI hanya dapat mengerjakan perintah tertentu saja. Dalam perkembangannya, para ahli membayangkan untuk mengintegrasikan kelima model algoritma tersebut menjadi *master algorithm*. *Master algorithm* ini di proyeksikan akan mewujudkan “AI kuat” atau *Artificial general intelligence* (AGI). Menurut pandangan mereka, dengan *master algorithm*, AGI diharapkan dapat mengerjakan berbagai tugas untuk manusia.¹⁶

¹⁶ *Ibid*, hlm.16

1.6.2. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual

1. Istilah Hak Kekayaan Intelektual

Secara resmi hak kekayaan intelektual atau HKI disebut dengan *Intellectual Property Rights* yang diterjemahkan menjadi hak milik intelektual atau hak kekayaan intelektual. Dalam GBHN Tahun 1993 dan 1998 menerjemahkan istilah *Intellectual Property Rights* tersebut dengan hak milik intelektual, namun Undang-Undang Nomor 25 tahun 2000 tentang program pembangunan nasional tahun 2000-2004 yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari GBHN Tahun 1999-2004 menerjemahkan istilah *Intellectual Property Rights* ini dengan hak kekayaan intelektual, yang disingkat HKI. Istilah *Intellectual Property Rights* ini berasal dari kepustakaan sistem Hukum *Anglo Saxon*.¹⁷

Konsep harta kekayaan berarti, setiap barang selalu ada pemiliknya yang disebut dengan pemilik barang dan setiap pemilik barang mempunyai hak atas barang miliknya yang lazim disebut hak milik. Dari pengertian ini, istilah milik lebih menunjuk kepada hak seseorang atas suatu benda secara konkret dan bukan menunjuk pada suatu harta kekayaan yang sangat luas.

Kekayaan bisa berarti benda-benda materil dan non materil atau dalam arti lain bisa berupa benda fisik dan non fisik tetapi pada faktanya di masyarakat lebih merujuk pada kekayaan atas benda materil/fisik, sedangkan objek dari perlindungan hukum HKI adalah berupa hak sehingga lebih merujuk pada benda nonfisik. Maka dari itu kata kepemilikan lebih tepat digunakan untuk mengartikan *Intellectual Property Rights*, karena kata kepemilikan akan lebih memb awa seseorang pada pemikiran tentang kepemilikan atas HKI.

¹⁷ Racmahdi Usman, 2003, *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: perlindungan dan dimensi hukumnya di Indonesia*, Pt. Alumni, Bandung, hlm.1

Terkait dengan masalah istilah yang digunakan untuk menerjemahkan HKI atau *Intellectual Property Rights* ini maka Saidin memilih menggunakan istilah Hak Milik Intelektual. Alasannya karena kata “Hak Milik” sebenarnya sudah merupakan istilah baku dalam kepustakaan hukum. Padahal tidak semua HKI itu merupakan hak milik dalam arti yang sesungguhnya. Bisa juga merupakan hak untuk memperbanyak saja atau menggunakannya pada produk tertentu.¹⁸

HKI dapat diartikan sebagai hak atas kepemilikan terhadap karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Karya-karya tersebut merupakan kebendaan tidak berwujud yang merupakan hasil kemampuan intelektualitas seseorang atau manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi melalui daya cipta, rasa, karsa dan karyanya, yang memiliki nilai moral, praktis dan ekonomis.¹⁹

HKI adalah hak yang timbul dari bagi hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomi hasil dari suatu kreatifitas intelektual.²⁰

Menurut Hayyanul Haq dalam buku hasbir paserangi, teori yang menjadi dasar pengembangan *Intellectual Property Rights* adalah berasal dari teori. Teori John Locke yang inti ajarannya sebagai berikut: (1) Tuhan telah menciptakan seluruh alam semesta ini untuk semua manusia; (2) Tuhan menciptakan manusia dengan segala potensi yang melekat dalam dirinya untuk bisa mempertahankan diri; (3) Setiap manusia berhak untuk melakukan intervensi atas alam alam guna

¹⁸ Saidin, 1997, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm.7

¹⁹ Rachmadi Usman, Op.cit, hlm.2.

²⁰ Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Departemen Kehakiman Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, *Buku Panduan (Pertanyaan Dan Jawaban) Hak Kekayaan Intelektual*, 2001, hlm.1.

mempertahankan survivatitasnya; (4) Setiap manusia berhak atas hasil-hasil yang diperoleh dari setiap interaksi antara personal-personal yang ada; (5) Hak personal itu tidak bisa diberikan atau dicabut oleh siapapun; (6) Setiap orang harus menghormati hak itu sebagai hak personal.²¹

Sifat asli pada HKI, yaitu:

1) Mempunyai jangka waktu terbatas

Apabila jangka waktu perlindungan atas ciptaan (penemuan) tersebut habis maka akan menjadi milik umum, tapi ada pula yang bisa diperpanjang terus jangka waktu perlindungannya, seperti merek. Ada juga yang perlindungannya hanya bisa diperpanjang satu kali dan jangka waktunya tidak sama lamanya dengan jangka waktu perlindungan pertama, misalnya paten.

2) Bersifat eksklusif dan mutlak

Hal tersebut dapat dipertahankan terhadap siapapun juga. Sipemilik atau pemegang HKI mempunyai suatu hak monopoli.

3) Bersifat hak mutlak yang bukan kebendaan

Prinsip utama yang ada pada HKI yaitu bahwa hasil kreasi dari pekerjaan dengan memakai kemampuan intelektualnya tersebut, maka pribadi yang menghasilkan mendapatkan kepemilikannya berupa hak alamiah. Dalam sistem hukum romawi menyebutnya sebagai cara perolehan alamiah berbentuk spesifikasi yaitu melalui penciptaan. Jadi perlindungan hukum yang diberikan adalah untuk

²¹ Locke, *Two treatises of Government*, edited and introduced by Peter Laslett, 1988, hlm.285, dalam Hasbir Paserangi dan Ibrahim Ahmad, 2011, *Hak Kekayaan Intelektual Tentang Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip Dalam Trips Di Indonesia*, Rabbani Press, Jakarta, hlm.168.

kepentingan pemilik baik pribadi maupun kelompok yang merupakan subyek hukum dimana penonjolan kepentingan pribadi akan sangat nampak.²²

2. Jenis Dan Penggolongan Hak Cipta

Berdasarkan WIPO (*Wprld Intellectual Property*) yang merupakan organisasi khusus PBB tentang hak milik Intelektual, bahwa HKI dibagi menjadi dua bagian besar yaitu:

- 1 Hak cipta (*copy right*), yakni hak eksklusif yang diberikan negara bagi pencipta suatu karya (misal karya seni) untuk mengumumkan, memperbanyak, atau memberikan izin bagi orang lain untuk memperbanyak, atau memberikan izin bagi orang lain untuk memperbanyak ciptaannya tanpa mengurangi hak pencipta sendiri. Menurut UUHC Nomor 28 Tahun 2018 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.
- 2 Hak kekayaan industri, adalah hak yang mengatur segala sesuatu tentang milik perindustrian, terutama yang mengatur perlindungan hukum. Hak kekayaan industri berdasarkan pasal 1 konvensi paris mengenai perlindungan hak kekayaan intelektual industri Tahun 1883 yang telah di Amandemen pada tanggal 2 Oktober 1979, meliputi:
 - a. Paten, yakni hak eksklusif yang diberikan negara bagi pencipta dibidang teknologi. Hak ini memiliki jangka waktu (sekitar 20 tahun sejak dikeluarkan), setelah itu habis masa berlaku patennya.

²² Muhammad Jumnaha dan R. Djubaedillah, 2003, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, edisi revisi, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm.20-22.

- b. Merk, berdasarkan UU Nomor 15 Tahun 2001 adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara Republik Indonesia kepada pemilik merk yang terdaftar dalam daftar umum merek untuk jangka waktu tertentu dengan menggunakan sendiri merek tersebut atau memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakannya.
- c. Desain industri, berdasarkan UU Nomor 31 Tahun 2000 tentang desain industri. Hak desain industri adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara Republik Indonesia kepada pendesain atas hasil kreasinya selama waktu tertentu melaksanakan sendiri, atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hak tersebut.
- d. Desain tata letak sirkuit terpadu, berdasarkan UU Nomor 32 Tahun 2000 tentang tata letak sirkuit terpadu. Sirkuit terpadu adalah suatu produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang didalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu didalam sebuah bahan semikonduktor yang dimaksudkan untuk menghasilkan fungsi elektronik.
- e. Rahasia dagang, menurut UU Nomor 30 Tahun 2000 tentang rahasia dagang. Rahasia dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum dibidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik rahasia dagang.
- f. Perlindungan varietas tanaman, menurut UU Nomor 29 Tahun 2000 tentang perlindungan varietas tanaman. Perlindungan varietas

tanaman adalah perlindungan khusus yang diberikan negara, yang dalam hal ini diwakili oleh pemerintah dan pelaksanaannya dilakukan oleh kantor PVT, terhadap varietas tanaman yang dihasilkan oleh pemulia tanaman melalui kegiatan pemuliaan tanaman.

1.6.3. Tinjauan Umum Hak Cipta

1. Pengertian hak cipta

Pengertian berkaitan dengan hak cipta yang diatur dalam pasal 1 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang 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.²³

Menurut Patricia Loughlan, hak cipta adalah bentuk kepemilikan yang memberikan pemegangnya hak eksklusif untuk mengawasi penggunaan dan pemanfaatan suatu kreasi intelektual, sebagaimana kreasi yang ditetapkan dalam kategori hak cipta, yaitu kesastraan, drama, musik dan pekerjaan seni serta rekaman suara, film, radio, dan siaran televisi, serta karya tulis yang diperbanyak melalui perbanyakan (penerbitan).²⁴

2. Ruang Lingkup Hak Cipta

Ide dasar sistem hak cipta adalah untuk melindungi wujud hasil karya manusia yang lahir karena kemampuan intelektualnya. Perlindungan hukum ini

²³ Neni Sri Imayanti dkk, 2024, *Hukum Kekayaan Intelektual*, Kencana, Jakarta, hlm.63.

²⁴ Afrillyanna Purba, dkk, 2005, *TRIPS-WTO Hukum HKI Indonesia*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm.19.

hanya berlaku kepada ciptaan yang telah berwujud secara khas sehingga dapat dilihat, didengar, atau dibaca.²⁵

Perlindungan hak cipta diperlukan untuk mendorong dan memotivasi masyarakat untuk menghargai hak cipta atas ciptaan yang dihasilkannya. Perlindungan hukum dalam kerangka HKI sesungguhnya merupakan pengakuan terhadap hak eksklusif, yaitu hak untuk menikmati sendiri manfaat ekonomi pada ciptaan atau invensi, dengan pengecualian bahwa orang lain yang tanpa persetujuannya tidak dapat turut menikmati hasil dari ciptaannya secara tidak adil.

Hak cipta kini meluas dan mencakup perlindungan atas karya sastra, drama, karya musik, dan artistik, termasuk rekaman suara, penyiaran suara film dan televisi dan program komputer. Bagi negara-negara berkembang, kenyataan bahwa negara-negara maju lebih menguasai dan memegang kendali Hak Cipta atas sebagian besar piranti lunak, produk-produk video dan musik karena mereka memiliki lebih banyak kemudahan untuk itu, yang mana saat ini terkenal dengan apa yang dinamakan sebagai budaya global, hal ini tidak dapat dipungkiri telah mengakibatkan timbulnya permasalahan dalam hal pembajakan.

Dalam undang-undang hak cipta No.28 tahun 2014 menyatakan bahwa ciptaan yang dilindungi ialah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang meliputi karya:²⁶

²⁵ Hasbir Paserangi, Ibrahim Ahmad, 2011, *Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip Dalam Trips di Indonesia*, Rabbani Press, Jakarta Selatan, hlm.27.

²⁶ Undang-undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

- 1 Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- 2 Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- 3 Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- 4 Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- 5 Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pantonim;
- 6 Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- 7 Arsitektur;
- 8 Peta;
- 9 Seni batik atau seni motif lain;
- 10 Karya fotografi;
- 11 Potret;
- 12 Karya sinematografi;
- 13 Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai dan karya lain dari hasil pengalihwujudan;
- 14 Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- 15 Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- 16 Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- 17 Permainan video, dan;
- 18 Program komputer.

3. Pendaftaran hak cipta

Hadirnya hak cipta secara otomatis ketika suatu ciptaan lahir dari seorang pencipta karena keahliannya atau keterampilan, imajinasinya dan kemampuan pikiran. Dengan demikian, pendaftaran hak cipta tidaklah merupakan suatu keharusan, karena tanpa pendaftaran pun suatu hak cipta tersebut dilindungi, akan tetapi mengenai suatu ciptaan yang tidak didaftarkan akan sulit dan memakan waktu lama untuk pembuktian hak ciptaannya dari pada suatu ciptaan yang telah di daftarkan.²⁷

Walaupun pendaftaran tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti maupun bentuk dari ciptaannya, tetapi pendaftaran pertama dapat dianggap sebagai penciptanya. Suatu ciptaan yang terdaftar maka akan lebih mudah membuktikannya dari pada ciptaan yang didaftarkan karena di dalam daftar umum ciptaan telah tercantum sejumlah data dan keterangan menyangkut suatu ciptaan tersebut.²⁸

4. Perlindungan Hak Cipta Atas Karya Seni

Setiap ide-ide kreatif yang tercipta dari seseorang atau sekelompok orang sebagai bentuk dari kemampuan intelektual manusia yang memiliki manfaat dan memberi dampak positif dari berbagai aspek perlu diakui dan dilindungi agar tidak diklaim oleh pihak lain atau orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Perlindungan hukum tersebut dimaksudkan untuk mendorong dan melindungi penciptaan, penyebaran hasil kebudayaan dibidang karya ilmu pengetahuan, seni dan sastra serta mempercepat pertumbuhan kecerdasan kehidupan bangsa dan sebagai upaya untuk mewujudkan iklim yang lebih baik untuk tumbuh dan

²⁷ Sentosa Sembiring, 2006, *Hak Kekayaan Intelektual: Dalam Berbagai Peraturan Perundang-Undangan*, Yrama Widya, hlm.33.

²⁸ Muhammad Djumhana.R. Djubsedillsh. *Op.cit*, hlm.91

berkembangnya gairah mencipta dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Oleh karena itu diperlukan adanya perlindungan hukum terhadap hak cipta, termasuk didalamnya karya seni.

5. Ketentuan pidana dibidang hak cipta dalam dalam UU No.28 Tahun 2014

Undang-undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, mengatur mengenai jenis-jenis perkara berkaitan dengan tindak pidana hak cipta yang perlu dilakukan penyidikan oleh penyidik, sebagaimana diatur dalam pasal 112 sampai pasal 120 yaitu:

1. Tanpa hak melakukan perbuatan penggunaan secara komersial, suatu ciptaan,
2. Tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi untuk penggunaan secara komersial atas suatu ciptaan,
3. Tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta,
4. Melakukan bentuk pembajakan, atas suatu ciptaan,
5. Mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau hak terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.
6. Tanpa persetujuan dari orang yang dipotret atau ahli warisnya melakukan penggunaan secara komersial, penggandaan, pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas potret untuk kepentingan reklame atau periklanan untuk penggunaan secara komersial baik dalam media elektronik maupun non elektronik,

7. Lembaga manajemen kolektif yang tidak memiliki izin operasional dari menteri melakukan kegiatan penarikan royalti.

Masalah HKI tidak kunjung selesai, butuh kesadaran setiap orang untuk menghargai sebuah karya cipta. Indonesia bisa dikatakan surganya pembajakan perangkat lunak (*software*). Hal ini dibuktikan dengan mudahnya setiap orang bisa mendapatkan media optik seperti CD, VCD, dan DVD bajakan, bahkan bajak membajak dalam industri kreatif (program komputer) di Indonesia merupakan hal yang sering terjadi. Orang dengan mudah men-*download* sebuah lagu lewat internet. Prosedur penegakan hukum di bidang hak cipta memiliki persamaan di berbagai negara yang umumnya mencakup prosedur perdata serta prosedur pidana dan administratif. Sebagaimana telah diketahui bahwa seseorang baru dapat dijatuhi pidana apabila perbuatannya itu mencocoki semua unsur tindak pidana yang dirumuskan di dalam pasal-pasal undang-undang pidana. Adalah menjadi tuntutan normatif yang harus dipenuhi bilamana seseorang dapat dipersalahkan karena melakukan sesuatu tindak pidana. Apabila salah satu unsur tindak pidana tidak terpenuhi atau tidak dapat dibuktikan, maka konsekuensinya adalah tindak pidana yang dituduhkan kepada sipelaku tidak terbukti dan tuntutan dapat batal demi hukum.

Praktiknya pandangan normatif tersebut dalam perkembangannya mengalami pergeseran dimana seseorang dapat dipersalahkan melakukan suatu tindak pidana yang didasarkan kepada nilai-nilai yang hidup di dalam masyarakat atau hukum kebiasaan yang umumnya bersifat tidak tertulis.²⁹

UU No. 28 Tahun 2014 masih belum maksimal penerapannya, dalam masalah ini tidak bisa hanya melihat pada UU tapi amanah UU itu. Yang harus

²⁹ Axel Pandoy, *Tindak Pidana Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Jurnal Lex Crimen, Vol.VIII No. 1, Maret 2018, hlm.171.

dilakukan oleh para penegak hukum yang belum dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari operasi penegakan hukum pasca berlakunya UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Dari operasi yang telah dilakukan ini tidak ada kejelasan hukum dan status dan pelaksanaan penegakan hukum. Sampai saat ini pembajakan masih ada dan berlangsung dengan bebas. Hal ini merupakan situasi yang sangat kontradiktif apabila kita bandingkan dengan harapan dan gebrakan awal berlakunya UU No. 28 Tahun 2014. Jadi dengan kata lain bahwa setelah pihak aparat tidak lagi berkonsentrasi pada UU hak cipta dan penegakannya maka pelanggaran berlangsung kembali bahkan berani.³⁰

1.6.4. Landasan Teori

1. Teori kepastian hukum

Teori Kepastian hukum merupakan salah satu tujuan dari hukum dan dapat dikatakan bahwa kepastian hukum merupakan bagian dari upaya untuk dapat mewujudkan keadilan. Kepastian hukum diperlukan guna mewujudkan prinsip-prinsip dari persamaan dihadapan hukum tanpa adanya diskriminasi. Dari kata kepastian, memiliki makna yang erat dengan asas kebenaran. Artinya, kata kepastian dalam kepastian hukum merupakan suatu hal yang secara ketat dapat disimpulkan dengan cara legal formal. Dengan kepastian hukum, maka akan menjamin seseorang dapat melakukan suatu perilaku yang sesuai dengan ketentuan dalam hukum yang berlaku dan begitu pula sebaliknya. Tanpa adanya kepastian hukum, maka seorang individu tidak dapat memiliki suatu ketentuan baku untuk menjalankan suatu perilaku. Sejalan dengan tujuan tersebut, Gustav

³⁰ Dudung Indra Ariska, *Implementasi Penegakan Ketentuan Pidana Terhadap Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual Regim Hak Cipta*, Jurnal Yustitia, Vol,4 No.1, hlm.17.

Radbruch pun menjelaskan bahwa kepastian hukum merupakan salah satu tujuan dari hukum itu sendiri.³¹

Menyangkut pengertian kepastian hukum Sudikno Mertokusumo berpendapat bahwa, “kepastian hukum adalah jaminan bahwa hukum dijalankan, bahwa yang berhak menurut hukum dapat memperoleh haknya dan bahwa putusan dapat dilaksanakan. Walaupun kepastian hukum erat kaitannya dengan keadilan, namun hukum tidak identik dengan keadilan. Hukum bersifat umum, mengikat setiap orang, bersifat menyamaratakan, sedangkan keadilan bersifat subyektif, individualistik, dan tidak menyamaratakan”.³² Sudikno menyatakan bahwa “jika kata kepastian digabung dengan hukum berarti perangkat hukum suatu negara yang mampu menjamin hak dan kewajiban setiap warga negara. Kepastian hukum merupakan unsur yang harus diperhatikan dalam penegakan hukum, sebab merupakan perlindungan *yustisiabile* terhadap tindakan sewenang-wenang yang berarti bahwa seseorang akan dan dapat memperoleh sesuatu yang diharapkan dalam keadaan tertentu.

Dari pandangan tersebut maka dapat dipahami bahwa tanpa adanya kepastian hukum orang tidak tahu apa yang harus diperbuatnya dan akhirnya timbulah ketidakpastian (*uncertainty*) yang pada akhirnya akan menimbulkan kekerasan (*chaos*) akibat ketidaktegasan sistem hukum. Sehingga dengan demikian kepastian hukum menunjuk kepada pemberlakuan hukum yang jelas,

³¹ Satjipto Rahardjo, 2012, Ilmu Hukum, Bandung, :Citra Aditya Bakti, hlm. 19

³² Sudikno Mertokusumo, 2007, *Penemuan Hukum Sebuah Pengantar*, Yogyakarta, Liberty, hlm.160

tetap dan konsisten dimana pelaksanaannya tidak dapat dipengaruhi oleh keadaan-keadaan yang sifatnya subjektif.³³

Kepastian Hukum sebagai salah satu tujuan hukum dan dapat dikatakan upaya mewujudkan keadilan. Bentuk nyata dari kepastian hukum adalah pelaksanaan dan penegakan hukum terhadap suatu tindakan tanpa memandang siapa yang melakukan. Adanya kepastian hukum setiap orang dapat memperkirakan apa yang akan terjadi jika melakukan tindakan hukum itu, kepastian sangat diperlukan untuk mewujudkan keadilan. Kepastian salah satu ciri yang tidak dapat dipisahkan dari hukum, terutama untuk norma hukum tertulis. Hukum tanpa nilai kepastian akan kehilangan makna karena tidak dapat digunakan sebagai pedoman perilaku bagi setiap orang.³⁴

Jelas dalam artian tidak menimbulkan keraguan (multi-tafsir) dan logis dalam artian menjadi suatu sistem norma dengan norma lain sehingga tidak berbenturan atau menimbulkan konflik Norma. Kepastian hukum menunjuk kepada pemberlakuan hukum yang jelas, tepat, konsisten dan konsekuen yang pelaksanaannya tidak dapat dipengaruhi oleh keadaan-keadaan yang sifatnya subjektif. Hukum adalah kumpulan peraturan-peraturan atau kaidah-kaidah dalam suatu kehidupan bersama, keseluruhan peraturan tentang tingkah laku yang berlaku dalam suatu kehidupan bersama yang dapat dipaksakan pelaksanaannya dengan suatu sanksi. Kepastian hukum merupakan ciri yang tidak dapat dipisahkan dari hukum terutama untuk norma hukum tertulis.

³³ R. Tony Prayogo, 2016 "*Penerapan Asas Kepastian Hukum Dalam Peraturan Mahkamah Agung Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Hak Uji Materiil Dan Dalam Peraturan Mahkamah Konstitusi Nomor 06/Pmk/2005 Tentang Pedoman Beracara Dalam Pengujian Undang-Undang*", Jurnal Legislasi Indonesia, Volume 13, Nomor 2, hlm.194

³⁴ Op.cit, Cst Kansil, hlm.270.

2. Teori keadilan

Keadilan berasal dari kata adil, menurut Kamus Bahasa Indonesia, adil adalah tidak sewenang-wenang, tidak memihak, tidak berat sebelah. Adil terutama mengandung arti bahwa suatu keputusan dan tindakan didasarkan atas aturan atau norma yang objektif. Keadilan merupakan suatu konsep yang relatif, setiap orang tidak sama. Adil menurut yang satu belum tentu adil bagi yang lainnya, ketika seseorang menegaskan bahwa ia melakukan suatu keadilan, hal itu tentunya harus relevan dengan ketertiban umum dimana suatu skala keadilan diakui.

Menurut Gustav Radbruch ada 3 (tiga) tujuan ideal hukum, yaitu keadilan, kemanfaatan, dan kepastian hukum. Tetapi tidaklah mudah dalam mewujudkannya dalam praktek kehidupan sehari-hari. Terkadang kepastian hukum berbenturan dengan keadilan maupun sebaliknya. Menurut Gustav Radbruch keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan (Gustav Radbruch: *Gerechtigkeit, Rechtssicherheit, Zweckmabigkeit*) adalah tiga terminologi yang sering dilantunkan di ruang-ruang kuliah dan kamar-kamar peradilan, namun belum tentu dipahami hakikatnya atau disepakati maknanya. Keadilan dan kepastian hukum, misalnya. Sekilas kedua terma itu berseberangan, tetapi boleh jadi juga tidak demikian. Kata keadilan dapat menjadi terma analog, sehingga tersaji istilah keadilan prosedural, keadilan legalis, keadilan komutatif, keadilan distributif, keadilan vindikatif, keadilan kreatif, keadilan substantif, dan sebagainya. Keadilan prosedural, sebagaimana diistilahkan oleh Nonet dan Selznick untuk menyebut salah satu indikator dari tipe hukum otonom, misalnya, ternyata setelah dicermati bermuara pada kepastian hukum demi tegaknya *the rule of law*. Jadi, pada konteks ini keadilan dan kepastian hukum tidak

berseberangan, melainkan justru bersandingan. Keadilan dan Kepastian adalah dua nilai aksiologis di dalam hukum. Wacana filsafat hukum sering mempersoalkan kedua nilai ini seolah-olah keduanya merupakan antinomi, sehingga filsafat hukum dimaknai sebagai pencarian atas keadilan yang berkepastian atau kepastian yang berkeadilan.³⁵

Gustav Radbruch pencetus tiga nilai dasar hukum dari Jerman pernah mengatakan bahwa hukum yang baik adalah ketika hukum tersebut memuat nilai keadilan, kepastian hukum dan kegunaan. Artinya, meski ketiganya merupakan nilai dasar hukum, namun masing-masing nilai mempunyai tuntutan yang berbeda satu dengan yang lainnya, sehingga ketiganya mempunyai potensi untuk saling bertentangan dan menyebabkan adanya ketegangan antara ketiga nilai tersebut. Oleh karena itu, hukum sebagai pengemban nilai keadilan, tegas Radbruch dapat menjadi ukuran bagi adil tidaknya tata hukum. Karenanya, nilai keadilan juga menjadi dasar dari hukum sebagai hukum. Dengan demikian, keadilan memiliki sifat normatif sekaligus konstitutif bagi hukum. Dalam hal ini, keadilan menjadi landasan moral hukum dan sekaligus tolak ukur sistem hukum positif. Karenanya, kepada keadilanlah, hukum positif berpangkal. Sedangkan konstitutif, karena keadilan harus menjadi unsur mutlak bagi hukum. Artinya, hukum tanpa keadilan adalah sebuah aturan yang tidak pantas menjadi hukum.³⁶

³⁵ Sidharta, 2010, *Reformasi Peradilan dan Tanggung Jawab Negara, Bunga Rampai Komisi Yudisial, Putusan Hakim: Antara Keadilan, Kepastian Hukum, dan Kemanfaatan*, Komisi Yudisial Republik Indonesia, Jakarta, hlm.3

³⁶ *Ibid* hlm. 50

1.6.5. Kerangka Pemikiran

1. Kerangka pikir

Kerangka pikir atau kerangka konseptual yaitu kerangka berpikir dari peneliti yang bersifat teoritis yang akan digunakan dalam pisau analisis untuk membedah masalah-masalah yang akan diteliti. Bertitik tolak dari landasan teori yang digunakan dalam pengkajian permasalahan maka dapat dimuat suatu kerangka berpikir atau kerangka teori yang telah diuraikan tersebut diatas.

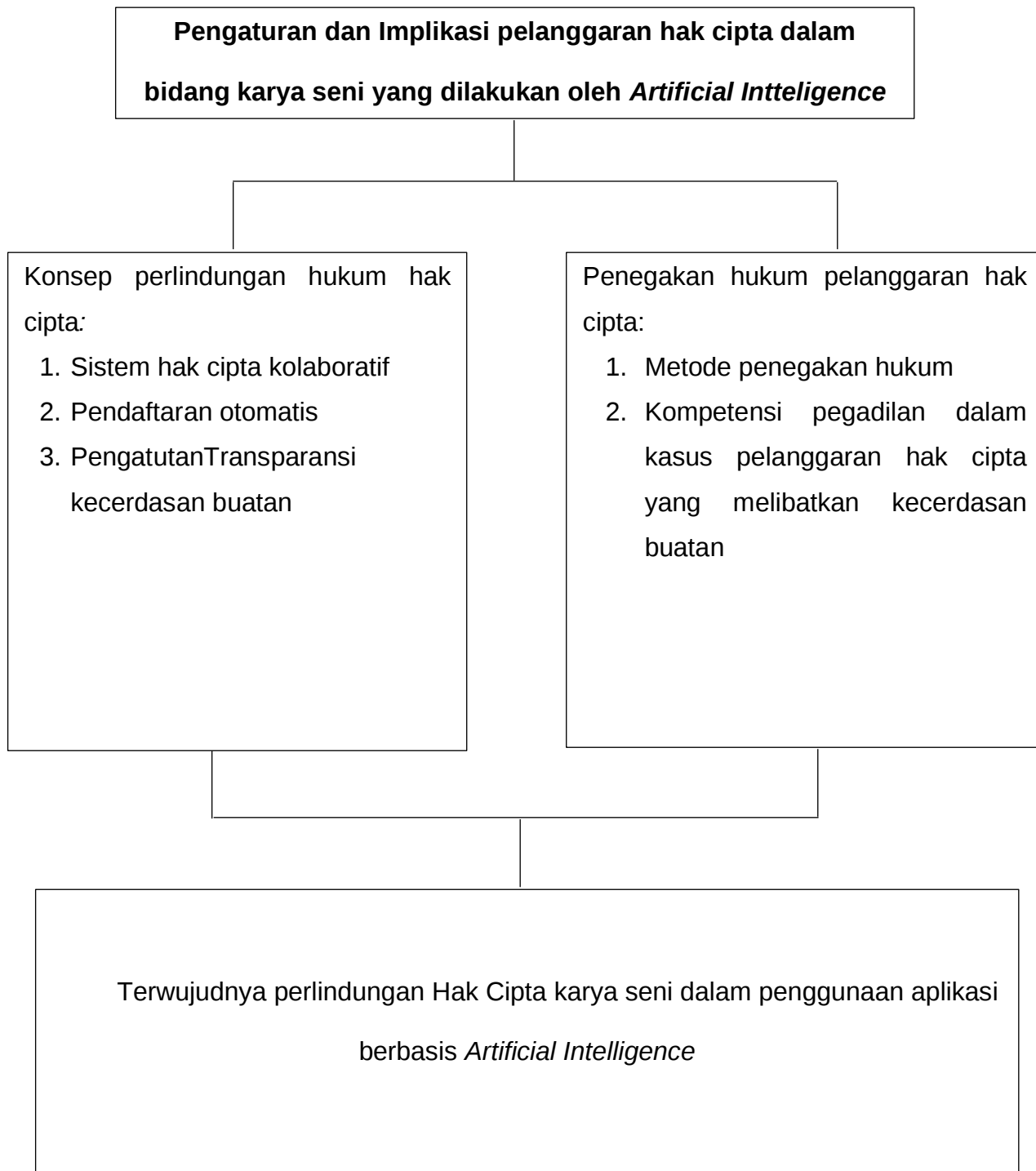
Perkembangan kecerdasan buatan telah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan manusia salah satunya di bidang seni. Keberadaan kecerdasan buatan dalam bidang seni dianggap memungkinkan seniman untuk menjelajahi ide-ide yang lebih kompleks dan ekspresif dengan metode yang sebelumnya sulit dicapai.

Bersamaan dengan beberapa manfaat yang ditawarkan penggunaan kecerdasan buatan juga memiliki potensi melanggar sejumlah aspek terkait privasi, data pribadi, dan hak kekayaan intelektual serta hal-hal lain. Untuk mengatasi isu tersebut, sejumlah negara mengembangkan berbagai model regulasi untuk mengatur pengembangan dan penggunaan kecerdasan buatan. Salah satunya adalah Uni Eropa, Inggris dan beberapa negara lainnya.

Lalu bagaimana dengan Indonesia? Apakah regulasi kecerdasan buatan di Indonesia telah cukup siap untuk menghadapi perkembangan teknologi kecerdasan buatan yang sangat cepat, sejauh ini beberapa upaya telah dilakukan untuk meregulasi pemanfaatan teknologi ini, akan tetapi terlepas dari upaya-upaya tersebut Indonesia tetap membutuhkan regulasi khusus agar pemanfaatan kecerdasan buatan dapat dilakukan secara

bertanggung jawab sekaligus dapat menciptakan ekosisten yang baik bagi pengembangan teknologi kecerdasan buatan.

2. Bagan Kerangka Pikir



1.6.6. Defenisi Operasional

Defenisi operasional ini menggambarkan perbedaan interpretasi tentang beberapa pengertian dalam variabel judul penelitian, hal ini dimaksud agar menghindari kesamaan dalam pengertian terkait variabel. Adapun operasional dalam penelitian ini adalah:

A. Artificial Intelligence

Artificial Intelligence (AI), atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai Kecerdasan Buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia.

B. Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

C. Pelanggaran Hak Cipta

Umumnya hak cipta dilanggar jika materi hak cipta tersebut digunakan tanpa izin dari pencipta yang mempunyai hak eksklusif atas ciptaannya. Hak cipta juga dilanggar jika seluruh atau sebagian substansial dari suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta diperbanyak. Pengadilan akan menentukan apakah suatu bagian yang ditiru merupakan bagian substansial dengan meneliti apakah bagian yang digunakan itu penting, memiliki unsur pembeda atau bagian yang mudah dikenali.

D. Hak Kekayaan Intelektual

Hak kekayaan intelektual merupakan hak dengan karakteristik khusus dan istimewa, karena hak tersebut diberikan oleh Negara. Negara berdasarkan

ketentuan Undang-Undang memberikan hak khusus tersebut kepada yang berhak, sesuai dengan prosedur dan syarat yang harus dipenuhi.³⁷

Hak atas kekayaan Intelektual adalah hak hukum yang bersifat eksklusif yang dimiliki para pencipta sebagai hasil aktivitas intelektual dan kreativitas yang bersifat khas dan baru. Karya-karya tersebut dapat berupa hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, serta hasil penemuan dibidang teknologi.

³⁷ Syafinaldi dkk, 2008, *Hak Kekayaan Intelektual*, suska press, pekanbaru.