

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa transformasi besar dalam industri dan bisnis melalui era Industri 4.0, di mana kehadiran Artificial Intelligence (AI) menjadi salah satu inovasi utama yang mendorong perubahan tersebut. Teknologi ini memiliki kapabilitas untuk memproses dan menganalisis data dalam waktu singkat. Dengan begitu, teknologi ini dapat mengenali pola-pola rumit dan menyajikan masukan penting yang dapat menunjang proses pengambilan keputusan.¹ Besarnya potensi pemanfaatan AI diprediksi akan menjadi teknologi yang memainkan peran besar dalam bisnis dan industri.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) dalam beberapa tahun terakhir telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu cabang AI yang paling menonjol adalah *Generative Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan generatif) atau biasa disingkat *Generative AI* atau Gen-AI merupakan teknologi yang mampu menciptakan konten baru secara otomatis, seperti teks, gambar, musik, video, dan karya kreatif lainnya. Teknologi ini tidak hanya mengubah cara manusia berinteraksi dengan mesin, melainkan juga membuka peluang besar di berbagai sektor seperti bisnis, seni, hiburan, hingga pendidikan.

Idealnya, setiap perkembangan teknologi diiringi dengan perkembangan regulasi yang memberikan kepastian hukum, keadilan, dan perlindungan terhadap hak-hak individu. Dalam konteks hak cipta di tengah kemajuan *generative AI*, hak-hak pencipta dan pemegang hak cipta seharusnya tidak dikesampingkan demi kemajuan teknologi. Negara harus memberikan perlindungan hukum kepada para pencipta dan pemegang hak cipta sehingga karya dapat dihasilkan dan digunakan sebagaimana mestinya tanpa khawatir penggunaan *generative AI* akan melanggar hak cipta. Hal ini penting guna memberikan kepastian hukum, keadilan dan perlindungan hak eksklusif terhadap para pencipta dan pemegang hak cipta untuk berkarya secara produktif dan bersaing secara sehat dalam industri kreatif.

Di Indonesia, hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta atas karyanya untuk mengatur, menggunakan, dan mendapatkan keuntungan dari karya tersebut. Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pihak yang menerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi

¹ Romanti, 2023, *Artificial Intelligence (AI): Bahaya atau Dukungan untuk Pekerjaan Manusia?*, URL: <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/artificial-intelligence-ai-bahaya-atau-dukungan-untuk-pekerjaan-manusia/>, diakses pada 13 November 2023.

pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang undangan yang berlaku.² Hak Cipta bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui perlindungan yang adil terhadap pencipta, pemegang hak cipta, dan pengguna.

Dalam penggunaan *generative* AI terdapat beberapa persoalan hukum seperti siapa pemilik atas karya yang dihasilkan *generative* AI, orisinalitas atas karya yang dihasilkan, dapatkah karya yang dihasilkan dari *generative* AI diberikan perlindungan hukum, etika dalam pengembangan dan penggunaan *generative* AI, maupun potensi pelanggaran hak cipta dalam pengembangan dan penggunaan *generative* AI. Berkenaan dengan legalitas karya dan proses penciptaan karya, *generative* AI bekerja sesuai perintah manusia dengan mengolah data yang diambil dari internet. Semakin kaya dan kompleks basis data yang dimiliki atau bisa diakses oleh *generative* AI, maka semakin mudah bagi AI menghasilkan karya sesuai yang diperintahkan dan karya yang muncul pun akan semakin sempurna. Namun, apabila *generative* AI menghasilkan suatu karya yang mirip atau sama dengan karya lain yang telah dilindungi hak cipta, maka berpotensi terjadi pelanggaran hak cipta.

Pelanggaran hak cipta merupakan setiap perbuatan yang tanpa izin atau hak dari pencipta atau pemegang hak cipta untuk melakukan pengumuman, penggandaan, penerjemahan, adaptasi, aransemen, modifikasi, distribusi, komunikasi, penyiaran, atau transmisi karya cipta. Pelanggaran hak cipta dapat berakibat sanksi hukum, baik pidana maupun perdata, bagi pelakunya. Di sisi lain, terdapat doktrin *fair use* sebagai sarana pembatasan hak cipta yang digunakan untuk meminimalisasi resiko gugatan akibat pelanggaran hak cipta. Namun, hal tersebut tidak menutup potensi terjadinya penggunaan berlebihan atas karya yang dilindungi hak cipta, terutama dalam masa pelatihan data bagi *generative* AI yang membutuhkan basis data yang besar sebagai dasar dalam memproses suatu karya digital melalui internet.

Penggunaan ciptaan sebagai data input dalam proses pengembangan kecerdasan buatan di Indonesia harus tetap mematuhi ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang pada dasarnya menegaskan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta karya tersebut.³ Sementara itu, legalitas atas penggunaan materi berhak cipta dalam pelatihan AI telah menjadi isu di berbagai negara. Beberapa perusahaan teknologi besar di dunia tengah menghadapi gugatan hukum terkait penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan AI tanpa persetujuan pemilik hak. Selain itu, karya yang dihasilkan AI terkadang menyerupai karya yang sudah ada, sehingga menimbulkan dugaan pelanggaran hak cipta yang

² Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³ Ari Juliano Gema, 2022, Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan dalam Pengembangan Artificial Intelligence di Indonesia, *Technology and Economics Law Journal*, Volume 1 Nomor 1, hlm. 14.

sulit untuk dipetakan secara hukum.

Di awal tahun 2023, sekelompok seniman di Amerika Serikat menggugat perusahaan pengembang kecerdasan buatan seperti Stability AI Ltd, Midjourney Inc, dan DevianArt Inc, atas pelanggaran hak cipta. Perangkat lunak Stability Diffusion AI diduga menyalin milyaran gambar berhak cipta di internet yang memungkinkan *generative* AI seperti Midjourney dan DevianArt dapat menghasilkan karya visual sesuai gaya seniman yang menciptakan gambar tersebut. Gugatan ini menambah deretan sengketa kekayaan intelektual terhadap karya yang dihasilkan AI, di mana semua dilakukan tanpa izin seniman pemegang hak cipta. Gugatan class action tersebut diajukan di pengadilan federal San Fransisco.⁴

Selain menghadapi gugatan class action dari kelompok seniman di Amerika Serikat, Stability AI, pengembang *generative* AI Stable Diffusion, kini juga digugat oleh Getty Images. Perusahaan media visual tersebut mengajukan gugatan ke pengadilan London dengan tuduhan pelanggaran hak cipta. Bukti utama yang digunakan adalah studi independen dari Agustus 2022 yang menunjukkan bahwa Stable Diffusion diduga menggunakan data dari situs Getty Images. Hal ini diperkuat oleh kebiasaan *tool* tersebut yang sering kali secara tidak sengaja menciptakan ulang *watermark* Getty Images.⁵

Getty Images melarang penggunaannya sebagai platform untuk mengunggah atau menjual gambar-gambar yang dibuat dengan alat-alat AI generatif seperti DALL-E, Midjourney, dan Stable Diffusion. CEO Craig Peters menjelaskan bahwa kebijakan ini diambil untuk melindungi pelanggan dari potensi masalah hukum. Menurutnya, karena adanya ketidakpastian hukum terhadap konten AI, menjual karya-karya tersebut bisa membuat pengguna Getty Images berisiko menghadapi tuntutan. Oleh karena itu, perusahaan mengambil tindakan proaktif demi menjaga kepentingan pelanggannya.⁶

Pelanggaran hak cipta oleh *generative* AI tidak hanya menargetkan gambar digital, tetapi juga karya sastra. Dalam sebuah gugatan yang diajukan bersama penulis fiksi lainnya di bawah naungan Authors Guild, George R.R. Martin menuntut OpenAI atas dugaan pelanggaran hak cipta. Presiden Authors Guild, Maya Shanbhag, yang juga bertindak sebagai perwakilan *class action*, menegaskan bahwa para penggugat akan terus berjuang melawan perusahaan AI yang terbukti menggunakan karya tanpa izin. Gugatan ini didaftarkan di Pengadilan Distrik Selatan New York dengan tuduhan bahwa OpenAI telah secara ilegal menggunakan buku-buku para penulis sebagai bahan pelatihan

⁴ Irwan Setiyawan, 2023, Hak Cipta dan Kebebasan Berkarya di AI, URL: <https://Hak-Cipta-dan-Kebebasan-Berkarya-di-AI-Kompas.id> diakses pada 13 November 2023.

⁵ *Ibid*

⁶ Giovanni Dio Prasasti, 2023, *Getty Images Gugat Pembuat Alat Karya Seni AI karena Langgar Hak Cipta*, URL: <https://www.liputan6.com/tekno/read/5186491/getty-images-gugat-pembuat-alat-karya-seni-ai-karena-langgar-hak-cipta> diakses pada 13 November 2023.

untuk model ChatGPT-nya.⁷

Para penulis menggugat perusahaan teknologi ChatGPT dengan tuduhan bahwa perusahaan tersebut telah secara ilegal mereplikasi dan menghasilkan tiruan suara dari teks buku para penggugat. Lebih lanjut, gugatan tersebut menyoroti bahwa teknologi OpenAI mengancam kemampuan finansial para penulis. Hal ini disebabkan model AI memungkinkan produksi teks secara otomatis dan bebas biaya, yang seharusnya menjadi sumber penghasilan bagi para penulis. Oleh karena itu, para penulis berupaya untuk melarang penggunaan buku berhak cipta sebagai data pelatihan model bahasa tanpa izin tertulis, sekaligus menuntut ganti rugi. Sebagai respons, OpenAI mengklarifikasi bahwa pihaknya sedang berdiskusi dengan para kreator, termasuk penulis dari Authors Guild, mengenai pengembangan kecerdasan buatan.⁸

Penggunaan teknologi AI generatif dalam iklan juga berpotensi melanggar hak cipta, termasuk pada kasus penggunaan potongan film. Kasus ini dibuktikan dengan gugatan yang diajukan oleh aktris Hollywood Scarlett Johansson terhadap perusahaan AI Convert Software atas penggunaan suaranya secara ilegal dalam sebuah iklan. Iklan tersebut menampilkan Scarlett Johansson selama 22 detik, mempromosikan aplikasi AI bernama LisaAI: 90s Yearbook & Avatar. Iklan ini dibuat dengan mengambil potongan adegan Scarlett Johansson sebagai Black Widow dalam film *Avenger*, yang kemudian dimanipulasi secara digital menggunakan AI untuk membuat seolah-olah ia mempromosikan aplikasi tersebut. Meskipun Convert Software telah menyertakan *disclaimer* untuk menghindari tuntutan hukum, yang menyatakan bahwa karakter dan suara yang dihasilkan oleh LisaAI tidak memiliki keterkaitan dengan pemilik aslinya, upaya tersebut gagal menghentikan Scarlett Johansson untuk melanjutkan gugatannya.⁹

Isu ini menjadi semakin kompleks ketika mempertimbangkan posisi pengembang atau perusahaan pembuat AI yang menyediakan teknologi tersebut. Diskusi mengenai tanggung jawab hukum menjadi krusial: apakah pihak pengembang dapat bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta yang timbul dari penggunaan teknologi tersebut atau apakah tanggung jawab tersebut seharusnya hanya dibebankan pada pengguna akhir? Di sisi lain, tidaklah rasional untuk menuntut pertanggungjawaban langsung kepada AI, sebab langkah tersebut akan mengubah konsep hukum secara fundamental, mengingat AI tidak diakui sebagai subjek hukum.

⁷ Tim CNN Indonesia, 2023, *George RR Martin dan Para Penulis Fiksi Gugat*, URL: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230922114558-241-1002389/george-rr-martin-dan-penulis-fiksi-gugat-openai> diakses pada 13 November 2023.

⁸ *Ibid*

⁹ Dicky Ardian, 2023, *Scarlett Johansson Tuntut Perusahaan AI karena Pakai Suaranya Tanpa Izin*, URL: <https://hot.detik.com/celeb/d-7020268/scarlett-johansson-tuntut-perusahaan-ai-karena-pakai-suaranya-tanpa-izin> diakses pada 13 November 2023.

Tanggung jawab hukum terhadap pelanggaran hak cipta yang terjadi melalui penggunaan sistem kecerdasan buatan saat ini belum memiliki landasan yang spesifik dalam hukum Indonesia, mengingat belum ada regulasi yang mengatur AI generatif. Situasi ini menggarisbawahi urgensi untuk mempertimbangkan secara cermat peran dari pihak-pihak yang terlibat, seperti pengembang sistem AI dan pengguna, dalam menentukan siapa yang seharusnya memikul tanggung jawab hukum.¹⁰ Dalam konteks perlindungan hak cipta di Indonesia, pelanggaran hak cipta dapat diselesaikan melalui jalur hukum pidana maupun perdata. Namun, belum ada preseden hukum yang secara spesifik mengatur bagaimana pertanggungjawaban pengembang AI ditetapkan dalam kasus-kasus tersebut. Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum yang berpotensi menghambat perkembangan teknologi dan inovasi, sekaligus merugikan para pencipta karya yang hak ciptanya dilanggar.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pengaturan hukum di Indonesia terkait pelanggaran hak cipta dalam penggunaan *generative* AI serta sejauh mana tanggung jawab hukum dapat dibebankan kepada perusahaan pengembang *generative* AI. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk memperjelas aspek hukum terkait tanggung jawab hukum pengembang *generative* AI yang masih samar serta menjadi dasar bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi *generative artificial intelligence*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah undang-undang hak cipta telah mengatur pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan *generative artificial intelligence*?
2. Apakah perusahaan pengembang *artificial intelligence* dapat dibebankan pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran hak cipta dalam penggunaan *generative artificial intelligence*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- 1.1 Untuk menganalisis eksistensi pengaturan dalam UU Hak Cipta terkait pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan *generative artificial intelligence*.
- 1.2 Untuk menganalisis kemungkinan pembebanan tanggung jawab hukum kepada perusahaan pengembang *artificial intelligence* atas pelanggaran hak cipta dalam penggunaan *generative artificial*

¹⁰ Rafly Nauval Fadillah, 2023, *Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hak Cipta dan Paten*, Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat, Volume 2 Nomor 2, hlm. 13.

intelligence.

2. Manfaat Penelitian

2.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum kekayaan intelektual dan hukum siber, dengan menambahkan perspektif baru mengenai tanggung jawab hukum dalam konteks teknologi *generative artificial intelligence*.

2.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi Pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang mengatur *generative artificial intelligence*, menjadi referensi bagi praktisi hukum dalam menangani kasus pelanggaran hak cipta yang melibatkan teknologi *generative artificial intelligence*, serta Perusahaan pengembang AI agar lebih memahami batasan hukum serta tanggung jawabnya dalam menciptakan teknologi yang aman secara hukum.

D. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran penulis terhadap beberapa judul skripsi terdahulu sebagai perbandingan penelitian, sebagai berikut:

Penelitian I

1. Nama Penulis	: ST. Syarifah
Judul Tulisan	: <i>Legal Review of Copyright Infringement in Artificial Intelligence Image Generator Applications</i>
Kategori	: Skripsi
Tahun	: 2024
Perguruan Tinggi	: Universitas Hasanuddin
Uraian Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
Isu dan Permasalahan: 1) Bagaimana penerapan hukum hak cipta di Indonesia terhadap pelanggaran hak cipta oleh generator gambar AI? 2) Apa bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta yang haknya dilanggar oleh generator gambar AI menurut undang-undang hak cipta?	Isu dan Permasalahan: 1) Apakah undang-undang hak cipta telah mengatur pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan <i>generative artificial intelligence</i> ? 2) Apakah perusahaan pengembang <i>artificial intelligence</i> dapat dibebankan pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran hak cipta dalam penggunaan <i>generative artificial intelligence</i> ?

Metode Penelitian : Normatif	Metode Penelitian : Normatif
Hasil Penelitian: 1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan dari generator gambar berbasis kecerdasan buatan (AI) melanggar hak cipta atas karya fotografi yang dilindungi milik Getty Images berdasarkan undang-undang hak cipta. 2) Berdasarkan ketentuan dalam undang-undang hak cipta, pencipta dan pemegang hak cipta dapat melakukan berbagai upaya sebagai bentuk perlindungan hukum, seperti mengajukan gugatan perdata dan pidana penyelesaian sengketa alternatif serta arbitrase.	Hasil Penelitian: 1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum mengatur secara eksplisit mengenai pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan <i>generative AI</i>, sehingga menimbulkan kekosongan hukum yang menghambat kepastian hukum dan perlindungan hak kekayaan intelektual dalam konteks teknologi digital. 2) Pengembang AI dapat diminta pertanggungjawaban hukum, terutama jika terbukti lalai dalam membatasi penggunaan karya berhak cipta atau tidak menyediakan mekanisme pengamanan terhadap konten yang dihasilkan oleh <i>generative artificial intelligence</i>.

Penelitian II

2. Nama Penulis	: Marcelina Sutanto
Judul Tulisan	: Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan
Kategori	: Skripsi
Tahun	: 2021
Perguruan Tinggi	: Universitas Hasanuddin
Uraian Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
Isu dan Permasalahan: 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 (<i>works made by hire</i>)?	Isu dan Permasalahan: 1) Apakah undang-undang hak cipta telah mengatur pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan <i>generative artificial intelligence</i>? 2) Apakah perusahaan pengembang <i>artificial intelligence</i> dapat dibebankan pertanggungjawaban hukum

	atas pelanggaran hak cipta dalam penggunaan <i>generative artificial intelligence</i> ?
Metode Penelitian : Normatif	Metode Penelitian : Normatif
Hasil dan Pembahasan : 1) Ciptaan yang diciptakan oleh AI tidak memenuhi konsep subjektif dari suatu ciptaan namun memenuhi konsep objektif dari suatu ciptaan karenanya bisa jadi akan memperoleh perlindungan hak cipta. 2) Doktrin <i>works made for hire</i> dapat digunakan sebagai solusi, di mana AI dapat dianggap karyawan yang dialokasikan tugas dari pengguna atau programmer untuk menghasilkan suatu ciptaan.	Hasil dan Pembahasan: 1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum mengatur secara eksplisit mengenai pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan <i>generative AI</i>, sehingga menimbulkan kekosongan hukum yang menghambat kepastian hukum dan perlindungan hak kekayaan intelektual dalam konteks teknologi digital. 2) Pengembang AI dapat dimintai pertanggungjawaban hukum, terutama jika terbukti lalai dalam membatasi penggunaan karya berhak cipta atau tidak menyediakan mekanisme pengamanan terhadap konten yang dihasilkan oleh <i>generative artificial intelligence</i>.

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat perbedaan substansial dari pokok penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian I berfokus pada pelanggaran hak cipta atas karya fotografi yang diplagiasi oleh kecerdasan buatan *image generator* dan mekanisme perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta tersebut. Penelitian II mencoba untuk mengidentifikasi apakah karya yang dihasilkan oleh AI memenuhi unsur-unsur yang diperlukan untuk mendapatkan perlindungan hak cipta menurut peraturan yang berlaku, serta untuk memahami posisi hukum penciptaan karya oleh AI dalam kerangka hukum yang saat ini berfokus pada kreativitas manusia.

Sementara dalam penelitian ini berfokus pada aspek *legal gap* pengaturan hukum di Indonesia terkait pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan *generative AI* yang dapat dijadikan dasar hukum dalam meninjau tanggung gugat yang ditujukan pada Perusahaan pengembang teknologi AI serta sejauh mana tanggung jawab hukum dapat dibebankan kepada perusahaan pengembang teknologi AI. Dengan demikian, Kajian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk memperjelas aspek hukum yang masih samar serta menjadi dasar bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi khususnya di bidang kecerdasan buatan atau AI.

E. Landasan Teori/Konseptual

1. Hak Cipta dalam Hukum Indonesia

a. Definisi dan Ruang Lingkup

Hak Cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengelola pemanfaatan hasil manifestasi ide atau informasi tertentu. Konsep ini berakar dari istilah *copyright* yang lazim di negara-negara dengan sistem hukum *common law*. Di Prancis, istilah ini dikenal sebagai *droit d'auteur*, sedangkan di Jerman disebut *urheberrecht*. Sejarahnya, di Inggris, istilah *copyright* pada awalnya dikembangkan untuk melindungi hak penerbit. Namun, seiring perkembangan hukum dan teknologi, perlindungan tersebut diperluas mencakup pencipta karya. Cakupan hak cipta pun tidak lagi terbatas pada buku, melainkan juga mencakup berbagai jenis karya lainnya.¹¹

Istilah "Hak Cipta" yang kini digunakan di Indonesia merupakan hasil dari evolusi hukum. Awalnya, hak pengarang atau pencipta disebut dengan *author right* sejak diberlakukannya Auteurswet 1912 Stb. 1912 No. 600. Istilah ini kemudian diadopsi menjadi "Hak Cipta" dalam regulasi berikutnya. Indonesia secara resmi memiliki undang-undang Hak Cipta pada tahun 1982.¹² Regulasi tersebut terus mengalami pembaruan hingga kini diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Perlindungan Hak Cipta berfungsi sebagai insentif bagi masyarakat untuk menghormati hak pencipta terhadap karyanya. Pada dasarnya, perlindungan hukum dalam konteks HKI merupakan bentuk pengakuan terhadap hak eksklusif pencipta, yaitu hak untuk menikmati keuntungan ekonomi dari ciptaan atau invensinya. Hak ini memberikan kuasa kepada pencipta untuk melarang pihak lain mengambil manfaat dari hasil karyanya tanpa izin. Dengan demikian, hukum hadir untuk melindungi pencipta dan memastikan tidak ada pihak yang mengambil keuntungan dari ciptaannya secara tidak adil.

Hak Cipta kini melindungi beragam karya, termasuk sastra, drama, musik, seni, rekaman suara, siaran film, televisi, dan program komputer. Realitasnya, negara-negara maju memegang kendali atas

¹¹ Endang Purwaningsih, 2005, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights*, Bogor: Ghalia Indonesia. Hlm. 1.

¹² *Ibid*

sebagian besar Hak Cipta pada perangkat lunak, produk video, dan musik, karena negara-negara maju memiliki akses dan kemudahan yang lebih besar. Fenomena yang dikenal sebagai budaya global ini tidak dapat dimungkiri telah menimbulkan permasalahan pembajakan, khususnya di negara-negara berkembang.

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyatakan bahwa ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang meliputi karya:¹³

- 1) Buku, pamflet, perwajahan (*lay out*) 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 pantomim;
- 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.

Hak Cipta, berdasarkan Pasal 4 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, terdiri dari hak ekonomi dan hak moral. Hak moral pada hak cipta merupakan hak-hak yang melindungi kepentingan pribadi pencipta.¹⁴ Hak moral adalah hak yang melekat secara permanen pada diri pencipta. Meskipun masa perlindungan Hak Cipta telah usai, pencipta tetap harus diakui dan dihargai atas karyanya. Dalam rangka

¹³ Pasal 40 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

¹⁴ Henry Soelistiyo 2011, Hak Cipta Tanpa Hak Moral, Jakarta: Raja Grafindo, hlm.16.

memberikan pengakuan dan penghargaan tersebut, Undang-Undang Hak Cipta mengatur perlindungan hak moral bagi pencipta sesuai dengan ketentuan yang termuat di dalamnya.¹⁵ Hak moral adalah hak yang diakui dan memberikan kontrol kepada pencipta atas penggunaan karyanya. Hak ini mencakup wewenang bagi pencipta untuk mengklaim karyanya sebagai hasil ciptaannya, serta berhak untuk menolak atau mencegah penggunaan karya tersebut dengan cara yang tidak disepakati atau dianggap tidak pantas olehnya¹⁶

Hak ekonomi atas suatu karya, yaitu hak khusus bagi pencipta untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya.¹⁷ Salah satu wujud dari hak ekonomi adalah kewenangan untuk mengumumkan atau memperbanyak sebuah ciptaan. Hak ini memberikan keuntungan berupa sejumlah uang yang didapatkan, baik dari pemanfaatan karya oleh pencipta sendiri maupun dari penggunaan oleh pihak ketiga yang memperoleh izin melalui lisensi.¹⁸ Hak ekonomi ini dapat dialihkan kepada pihak lain oleh pencipta.¹⁹ Kepemilikan hak ekonomi atas suatu ciptaan tetap menjadi milik pencipta atau pemegang hak cipta. Hal ini berlaku selama pencipta atau pemegang hak tidak mengalihkan seluruh hak ekonomi tersebut kepada pihak lain. Ketentuan mengenai pengalihan hak ini diatur secara jelas dalam Pasal 17 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta.

b. Perlindungan Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, perlindungan hak cipta diberikan ketika ide atau gagasan telah diwujudkan dalam suatu bentuk yang dapat diakses, baik melalui indra penglihatan maupun pendengaran. Dengan kata lain, hak cipta melindungi bentuk ekspresi dari ide, bukan ide itu sendiri.²⁰ Perlindungan hak cipta, sesuai dengan yang diatur dalam Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hanya berlaku untuk karya-karya yang berada dalam ranah ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

¹⁵ Nur Khaliq Khussamad Noor, Winner Sitorus, dan Hasbir Paserangi, 2019, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Film Layar Lebar Yang Dipublikasi Melalui Media Sosial Tanpa Izin*, Riau Law Journal, Volume 3 Nomor 1, hlm. 124-146.

¹⁶ Oksidelfa Yanto, 2015, *Konsep Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Yustisia, Volume 4 Nomor 3, hlm. 749.

¹⁷ *Ibid*

¹⁸ Haryono dan Agus Sutono, 2017, *Pengakuan dan Perlindungan Hak Cipta: Tinjauan Secara Filosofis dan Teoritis*, Jurnal Ilmiah CIVIS, Volume 6 Nomor 2, hlm. 55.

¹⁹ Iin Indriani, 2018, *Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik*, Jurnal Ilmu Hukum, Volume 7 Nomor 2, hlm. 247.

²⁰ Achmad Zen Umar Purba, 2011, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca Trips*, Bandung: Alumni, hlm. 126.

Konsep perlindungan hak cipta adalah perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta untuk hasil karyanya di ranah ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Karya ini merupakan ekspresi nyata yang lahir dari inspirasi, kemampuan, pemikiran, imajinasi, atau keahlian pencipta. Perlindungan hukum atas ciptaan tersebut berlangsung selama periode waktu yang telah ditetapkan sesuai dengan jenis dan klasifikasi karyanya.²¹ Selain itu, perlindungan hukum terhadap hak cipta dalam UU Hak Cipta menganut prinsip deklaratif.²² Prinsip tersebut membuat ciptaan yang telah diwujudkan dalam bentuk nyata secara otomatis mendapatkan hak eksklusif tanpa mengurangi pembatasan yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan.

c. Bentuk Pelanggaran dalam Hak Cipta

Secara umum, pelanggaran hak cipta sering kali dimotivasi oleh keinginan untuk memperoleh keuntungan finansial secara instan. Tindakan ini tidak menghormati hak dan kepentingan pencipta serta pemegang lisensi hak cipta. Perbuatan tersebut secara nyata bertentangan dengan asas hukum yang berlaku, yaitu kewajiban setiap individu untuk menaati, menghormati, dan menghargai hak-hak orang lain dalam hubungan hukum perdata. Hal ini termasuk pengakuan terhadap hak atas penemuan atau kreasi baru yang dihasilkan seseorang, yang diakui sebagai hak milik berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku.²³

Suatu tindakan dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta apabila individu atau entitas memanfaatkan karya berhak cipta tanpa memperoleh izin atau lisensi yang sah dari pemiliknya. Jenis-jenis pelanggaran yang umum terjadi meliputi:²⁴

- Penggandaan tanpa izin
Pelanggaran yang sangat umum terjadi adalah penggandaan karya tanpa persetujuan dari pemegang hak cipta. Ini mencakup berbagai tindakan seperti pencetakan ulang buku atau artikel secara ilegal, penyebaran film, musik, atau perangkat lunak melalui sumber tidak resmi, dan pembuatan salinan perangkat lunak tanpa lisensi yang sah.

²¹ *Ibid.*.

²² Pasal 1 angka 1 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

²³ Riandhani Septian Chandrika dan Raymond Edo Dewanta, 2019, *Kajian Kritis Konsep Pembajakan di Bidang Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam*, RechIdee, Volume 14 Nomor 1, hlm. 136.

²⁴ Anonim, 2024, Pelanggaran Hak Cipta: Definisi, Contoh, dan Dampaknya, <https://bipk.uma.ac.id/2024/09/13/pelanggaran-hak-cipta-definisi-contoh-dan-dampaknya/> diakses pada 2 Juli 2025.

- Plagiarisme
Plagiarisme adalah perbuatan mengambil hasil karya cipta milik orang lain dan mengklaimnya sebagai karya sendiri. Praktik ini kerap terjadi di lingkungan akademik, seni, dan penerbitan. Tindakan ini meliputi penyalinan sebagian atau keseluruhan karya tanpa mencantumkan pengakuan yang semestinya kepada pencipta orisinal.
- Penggunaan karya digital tanpa izin
Pelanggaran hak cipta pada masa kini sering kali terjadi di lingkungan digital. Bentuk-bentuk pelanggaran tersebut meliputi pengunggahan konten berhak cipta, seperti video, musik, atau gambar, ke platform daring tanpa izin; penggunaan gambar berhak cipta untuk kepentingan komersial tanpa lisensi atau pengakuan kepada pemiliknya; serta penayangan konten ilegal melalui situs atau aplikasi yang tidak resmi.
- Pelanggaran hak cipta pada perangkat lunak dan teknologi
Pelanggaran perangkat lunak mencakup tindakan pembajakan, seperti mendistribusikan atau menggunakan salinan tanpa lisensi yang sah. Selain itu, pelanggaran juga terjadi ketika penggunaan perangkat lunak berlisensi melebihi jumlah pengguna yang diizinkan dalam lisensi.
- Pembuatan karya turunan tanpa izin dengan tujuan komersial
Pelanggaran hak cipta dapat terjadi melalui penciptaan karya turunan yang dibuat berdasarkan karya asli tanpa mendapatkan izin dari pemilik hak cipta. Tindakan ini mencakup berbagai aktivitas seperti mengadaptasi novel menjadi film tanpa persetujuan, atau menggunakan karakter serta cerita dari karya yang dilindungi untuk menghasilkan karya-karya baru seperti *fan fiction* atau *spin-off*.

Pelanggaran hak cipta memberikan dampak yang cukup besar, baik terhadap pencipta karya maupun terhadap industri secara keseluruhan. Dampak utama yang timbul akibat pelanggaran hak cipta meliputi beberapa aspek berikut:²⁵

- 1) kerugian finansial atas pelanggaran hak cipta bagi para pencipta akibat penjualan karya secara ilegal, baik dalam bentuk fisik maupun digital, mengurangi pendapatan yang seharusnya diterima oleh pemegang hak cipta;
- 2) kerusakan reputasi bagi pencipta maupun pemegang hak cipta, apabila karya tersebut dipalsukan atau dimodifikasi tanpa persetujuan, publik mungkin menganggap versi tersebut sebagai karya resmi, yang pada akhirnya dapat merusak citra dan

²⁵ *Ibid*

kredibilitas pencipta asli;

- 3) penghambatan inovasi dan kreativitas akibat apresiasi dan kompensasi yang layak tidak diperoleh sehingga menurunkan motivasi bagi pencipta untuk berkarya; dan
- 4) saksi hukum berupa tuntutan ganti rugi maupun penghentian distribusi karya yang melanggar. Selain itu, pelanggaran hak cipta juga dapat dikenai sanksi pidana berupa denda maupun pidana penjara.

d. Pembatasan dalam Perlindungan Hak Cipta

Fair use atau penggunaan wajar merupakan salah satu batasan terhadap hak eksklusif pemegang hak cipta. Artinya, dalam keadaan tertentu, penggunaan karya cipta milik orang lain dapat dibenarkan secara hukum tanpa perlu meminta izin atau membayar royalti, selama penggunaan tersebut memenuhi syarat tertentu dan tidak merugikan kepentingan ekonomi pencipta.

Dalam hukum Indonesia, konsep ini dikenal dengan istilah “penggunaan secara wajar”. Prinsip *fair use* dalam Bab VI Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang memuat ketentuan-ketentuan yang membahas perbuatan-perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, yang dijabarkan sebagai berikut:²⁶

- 1) Perbuatan yang tidak dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta, sebagaimana diatur dalam Pasal 43.
- 2) Penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan sebagian atau seluruh substansi suatu ciptaan dan/atau produk hak terkait, khusus untuk keperluan tertentu seperti pendidikan dan penelitian, tercantum dalam Pasal 44.
- 3) Penggandaan program komputer yang diatur secara khusus dalam Pasal 45.
- 4) Penggandaan yang dilakukan untuk kepentingan pribadi, sebagaimana diatur dalam Pasal 46.
- 5) Penggandaan oleh perpustakaan atau lembaga arsip, yang diatur dalam Pasal 47 sebagai pengecualian hak cipta.
- 6) Penggandaan, penyiaran, atau komunikasi ciptaan dengan tujuan untuk penyebaran informasi, diatur dalam Pasal 48.
- 7) Penggandaan sementara atas ciptaan, dijelaskan dalam Pasal 49.
- 8) Pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi suatu ciptaan oleh pemerintah untuk kepentingan nasional, sebagaimana diatur dalam Pasal 51.

²⁶ Bab IV Pasal 43 – Pasal 51 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Konsep *fair use* bertujuan untuk menjaga keseimbangan antara perlindungan terhadap hak eksklusif pencipta dan kebebasan masyarakat untuk mengakses, menggunakan, dan menyebarkan pengetahuan serta informasi. Dalam praktiknya, tidak semua penggunaan dapat dikategorikan sebagai *fair use*. Berdasarkan doktrin umum dalam sistem hukum *common law* (khususnya AS), terdapat empat faktor utama dalam menilai apakah suatu penggunaan termasuk *fair use*.²⁷

- 1) Tujuan dan karakter penggunaan (komersial atau non-komersial);
- 2) Jenis karya yang digunakan;
- 3) Jumlah dan substansialitas bagian yang digunakan;
- 4) Dampak penggunaan terhadap nilai ekonomi atau pasar dari karya asli.

Dalam UU Hak Cipta di Indonesia belum mengatur secara eksplisit terkait penggunaan keempat parameter tersebut dalam menilai penggunaan yang wajar atas suatu ciptaan. Namun, apabila merujuk pada Pasal 43 dan Pasal 44 UU Hak Cipta, secara prinsip pembatasan dalam perlindungan hak cipta telah memperhatikan aspek tujuan dan karakter penggunaan dari karya yang digunakan (komersial/non komersial) dan kepentingan yang wajar dari pencipta. Kepentingan yang wajar yang dimaksud dalam UU Hak Cipta adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan.²⁸ Selain itu, pembatasan dalam UU Hak Cipta juga memperhatikan hak moral pencipta dengan mewajibkan pencantuman sumber secara lengkap dalam penggunaan ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 44 ayat (1) UU Hak Cipta.

Dengan berkembangnya teknologi digital dan AI, penafsiran mengenai batas-batas *fair use* menjadi semakin kompleks. Misalnya, saat AI menggunakan ribuan karya yang berhak cipta sebagai data latihan (*training data*), muncul pertanyaan apakah penggunaan tersebut dapat dikategorikan sebagai *fair use* atau justru sebagai bentuk pelanggaran. Tidak semua pemanfaatan karya dalam pelatihan AI dapat dikategorikan sebagai *fair use*, terlebih jika data yang digunakan tidak hanya untuk penelitian, tetapi juga untuk tujuan komersial atau menghasilkan produk baru seperti gambar, teks, atau musik yang dijadikan sebagai objek komersial oleh pengguna. Dalam konteks ini, Indonesia menghadapi tantangan untuk menyesuaikan pengaturan *fair use* dengan perkembangan teknologi mutakhir. Regulasi saat ini belum

²⁷ Margaritha Rami Ndoen dan Hesti Monika, 2019, *Prinsip Fair use Terhadap Cover Version Lagu Dalam Perspektif Perlindungan Hak Cipta (Perbandingan Antara Undang-Undang Hak Cipta Indonesia Dengan Amerika Serikat)*, Paulus Law Journal, Volume 1 Nomor 1, hlm. 3-4.

²⁸ Penjelasan Pasal 44 ayat (1) huruf a UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

mengatur secara khusus soal *text and data mining* (TDM), sehingga menimbulkan celah hukum dalam perlindungan karya asli maupun pembatasan hak pengguna.

Dalam dunia akademik dan penelitian, penggunaan wajar sangat penting. Kutipan dari suatu karya untuk tujuan analisis, kritik, atau pembelajaran diperbolehkan selama mencantumkan sumber secara benar, tidak menjiplak keseluruhan karya, dan tidak bertujuan mencari keuntungan ekonomi. Dalam praktiknya, banyak dosen, peneliti, dan mahasiswa yang mengutip karya ilmiah atau literatur sebagai bentuk *fair use*. Namun, jika kutipan melebihi batas wajar dan/atau tidak mencantumkan sumber, maka dapat berubah menjadi pelanggaran hak cipta.

Salah satu aspek penting dari *fair use* adalah menjaga keseimbangan antara perlindungan atas hak eksklusif pencipta dan hak masyarakat dalam mengakses ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia berupaya mengakomodasi hal ini melalui ketentuan pembatasan hak cipta, meskipun belum sefleksibel sistem *fair use* di negara *common law* seperti Amerika Serikat. Untuk itu, negara perlu didorong agar hukum perlindungan hak cipta di Indonesia terus menyesuaikan diri dengan realitas digital saat ini dan memberikan interpretasi lebih progresif terhadap konsep penggunaan wajar atas ciptaan yang dilindungi.

2. Konsep Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

Menurut John McCarthy, kecerdasan buatan adalah suatu sistem komputer yang terbentuk untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar dapat menirukan perilaku manusia.²⁹ Manusia bisa dengan pandai menyelesaikan masalah-masalah yang muncul karena manusia memiliki pengetahuan dan pengalaman yang dapat membantu dalam memecahkan masalah. Agar komputer dapat bertindak sebaik manusia maka komputer diberikan pengetahuan dan kemampuan.³⁰

Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan kecerdasan yang ditambahkan pada suatu sistem atau dengan kata lain kemampuan sistem untuk menafsirkan data eksternal dengan benar serta mengelola data tersebut dan menggunakan hasil olahan lebih berguna.³¹ Kecerdasan adalah kemampuan untuk belajar atau mengerti dari

²⁹ Manerep Pasaribu dan Albert Widjaja, 2022, *Artificial Intelligence: Perspektif Manajemen Strategis*, Jakarta: KPG, hlm. 1-5.

³⁰ T. Sutojo, Edy Mulyanto dan Vincent Suhartono, 2011, *Kecerdasan Buatan*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, hlm. 1.

³¹ Sri Kusumadewi, 2003, *Artificial Intelligence (Teknik Dan Aplikasinya)*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hlm. 1.

pengalaman, memahami pesan yang kontradiktif dan ambigu, menanggapi dengan cepat dan baik atas situasi yang baru, menggunakan penalaran dalam memecahkan masalah serta menyelesaikannya dengan efektif.³² AI memakai algoritma serta model matematika untuk memungkinkan komputer dan sistem lainnya melakukan pembelajaran dari data, mengidentifikasi pola, dan membuat keputusan yang pintar.³³

a. Sejarah Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

Sejarah perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) mencakup rangkaian evolusi konsep dan teknologi yang bertujuan menciptakan mesin yang mampu meniru atau menunjukkan fungsi kecerdasan manusia. Awal mula sejarah AI berakar pada penemuan-penemuan penting yang menjadi fondasi bagi kemajuan AI modern. Salah satu momen krusial terjadi pada tahun 1950, saat Alan Turing menulis makalah berjudul "*Computing Machinery and Intelligence*." Dalam tulisan tersebut, Turing mempertanyakan kemungkinan mesin dapat berpikir serta merancang "Tes Turing" sebagai metode untuk menguji apakah suatu mesin dapat meniru kecerdasan manusia secara meyakinkan. Meskipun saat itu belum ada komputer yang berhasil melewati Tes Turing, pemikiran ini membuka cakrawala baru dalam penelitian AI.³⁴

Pada tahun yang sama, Warren McCulloch dan Walter Pitts memperkenalkan model neuron buatan pertama yang menjadi landasan bagi jaringan saraf tiruan (*artificial neural networks*). Model tersebut menjelaskan secara matematis kerja neuron dalam otak manusia dan memungkinkan simulasi proses kognitif secara sederhana. Konferensi Dartmouth pada 1956 menjadi titik balik penting dalam sejarah AI, di mana tokoh-tokoh seperti John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester, dan Claude Shannon berkumpul untuk memulai penelitian dan eksperimen intensif di bidang ini.³⁵

Pada tahun 1958, John McCarthy memperkenalkan istilah "*Artificial Intelligence*" dan mendirikan kelompok riset di Universitas Stanford. Ia juga mengembangkan bahasa pemrograman LISP yang mendukung pengolahan simbolik, sebuah kemajuan penting dalam pengembangan AI. Pada dekade 1960-an, pendekatan simbolik mendominasi penelitian AI. Marvin Minsky dan Seymour Papert melalui tulisannya yang berjudul "*Perceptrons: An Introduction to Computational*

³² *Ibid*

³³ Emi Sita Eriana dan Afrizal Zein, 2023, *Artificial Intelligence (AI)*, Purbalingga: Eureka Merdeka Aksara, hlm. 1.

³⁴ Muttaqin, *et.al.*, 2023, *Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan*, Langsa: Yayasan Kita Menulis, hlm. 1.

³⁵ *Ibid*, hlm. 1-2.

Geometry" menguraikan batasan jaringan saraf sederhana, yang mengakibatkan menurunnya minat terhadap jaringan saraf dalam beberapa dekade berikutnya.³⁶

Memasuki era 1980-an, pendekatan berbasis pengetahuan mulai mendapat perhatian melalui pengembangan sistem pakar yang menggunakan basis pengetahuan dari para ahli untuk mengambil keputusan dalam domain tertentu. Pada 1997, kemajuan signifikan ditandai dengan kemenangan komputer Deep Blue ciptaan IBM atas grandmaster catur dunia Garry Kasparov dalam pertandingan resmi, menandai pencapaian penting dalam kemampuan AI.³⁷

Pada tahun 2011, IBM Watson memenangkan ajang kuis televisi Jeopardy! dengan memanfaatkan teknologi pemrosesan bahasa alami dan pemahaman konteks pertanyaan sehingga mampu memberikan jawaban yang tepat. Perkembangan terbaru AI sangat pesat terutama dengan kemajuan dalam pembelajaran mesin (*machine learning*) dan *deep learning* menggunakan jaringan saraf tiruan, yang membawa kemajuan signifikan dalam pengenalan wajah, suara, dan pemrosesan bahasa alami. Penggunaan AI kini meluas ke berbagai bidang seperti industri, kesehatan, transportasi, dan pengolahan data.³⁸

Sejarah AI terus berlanjut menghadirkan tantangan dan peluang baru untuk masa depan. Meskipun kemajuan teknologi AI menunjukkan potensi yang besar, aspek etika, keamanan dan tanggung jawab hukum yang timbul dari penggunaan AI tersebut juga menjadi perhatian serius yang harus diperhatikan dalam pengembangan dan implementasinya.

b. Mekanisme Kecerdasan Buatan (AI) dalam Menghasilkan Karya

Generative Artificial Intelligence (generative AI) merupakan salah satu bentuk perkembangan kecerdasan buatan yang kini banyak diperbincangkan dalam berbagai bidang, termasuk hukum. Berbeda dari sistem kecerdasan buatan konvensional yang bersifat reaktif dan analitis, *generative AI* bersifat produktif mampu menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pola dari data yang telah dikumpulkannya.

Teknologi utama yang mendasari *generative AI* termasuk dalam kategori *Machine Learning* (ML), yang memakai algoritma untuk terus memperbaiki performa sistem secara otomatis melalui analisis data. Salah satu bentuk ML yang paling berpengaruh dalam kemajuan teknologi AI akhir-akhir ini adalah Jaringan Syaraf Tiruan (*Artificial Neural Networks/ANNs*). ANNs ini mencontoh mekanisme kerja otak

³⁶ *Ibid*, hlm. 2.

³⁷ *Ibid*

³⁸ *Ibid*, hlm. 2-3.

manusia, terutama hubungan sinaptik antar neuron yang saling terhubung. Berbagai variasi ANNs telah dikembangkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan pemrosesan data dan fungsi AI.³⁹

Teknologi *generative* AI, baik yang menghasilkan teks maupun gambar, berasal dari kumpulan teknologi kecerdasan buatan yang sudah lama dikenal di kalangan peneliti. Sebagai ilustrasi, ChatGPT memanfaatkan teknologi *Generative Pre-trained Transformer* (GPT), sedangkan *generative* AI untuk menghasilkan gambar biasanya mengandalkan metode *Generative Adversarial Networks* (GANs)

Generative AI berbasis teks memanfaatkan tipe Jaringan Syaraf Tiruan yang disebut *General-purpose Transformer*, khususnya *Large Language Model* (LLM) sebagai salah satu variannya. Inilah sebabnya sistem AI teks generatif sering disebut LLM. Varian LLM yang digunakan adalah *Generative Pre-trained Transformer* (GPT), sehingga nama 'ChatGPT' merujuk pada teknologi ini. Setiap model GPT yang baru mengalami peningkatan signifikan melalui inovasi di bidang arsitektur AI, metode pelatihan, dan optimasi. Salah satu faktor penting adalah penggunaan data dalam jumlah besar untuk melatih model dengan jumlah parameter yang semakin banyak, yang berfungsi sebagai pengatur kinerja model melalui bobot numerik yang menentukan proses *input-output*.⁴⁰

Setelah proses pelatihan selesai, pembuatan respons teks berdasarkan prompt dilakukan melalui beberapa tahap:⁴¹

- 1) prompt dipecah menjadi token kecil yang dimasukkan ke model,
- 2) prediksi kata atau frasa dilakukan berdasarkan pola statistik dalam dataset besar yang digunakan model,
- 3) kemudian kata-kata ini dirangkai menjadi teks yang dapat dibaca.
- 4) Teks hasil tersebut kemudian disaring dengan mekanisme filter kontrol untuk menghindari keluaran yang tidak sesuai atau ofensif.
- 5) Proses prediksi dan penyaringan ini berulang hingga respons lengkap,
- 6) kemudian dilakukan langkah pasca proses untuk meningkatkan kealamian dan keterbacaan teks dengan penambahan tanda baca, format, serta elemen bahasa natural yang umum digunakan oleh manusia.

³⁹ UNESCO, 2023, *Guidance for generative AI in education and research*, URL: <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research> diakses pada 02 Juli 2025.

⁴⁰ *Ibid*

⁴¹ *Ibid*

AI generatif untuk gambar dan musik umumnya menggunakan tipe Jaringan Syaraf Tiruan yang dikenal sebagai *Generative Adversarial Networks* (GANs). GAN terdiri dari dua komponen utama yang saling berkompetisi, yakni '*generator*' dan '*discriminator*'. Dalam aplikasi pada gambar, generator bertugas menghasilkan gambar acak berdasarkan input berupa *prompt*, sedangkan *discriminator* berperan membedakan antara gambar hasil generator dan gambar asli.⁴²

Generator mengoptimalkan parameternya berdasarkan umpan balik dari *discriminator* agar dapat menciptakan gambar yang semakin realistis. Proses ini diulang secara repetitif, bahkan ribuan kali, sehingga gambar yang dihasilkan secara bertahap mendekati tingkat realisme gambar asli sehingga sulit dibedakan oleh *discriminator*. Sebagai ilustrasi, sebuah GAN yang dilatih dengan kumpulan ribuan foto lanskap dapat menghasilkan gambar lanskap baru yang meskipun tidak nyata, hampir identik dengan foto asli. Demikian pula, GAN yang dilatih dengan kumpulan musik populer atau musik dari satu artis tertentu mampu menghasilkan komposisi musik baru yang mempertahankan pola struktur dan kompleksitas musik aslinya.⁴³

c. Peran Pengembang dan Pengguna dalam Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembang adalah orang yang mengembangkan sedangkan pengguna merupakan orang yang menggunakan. Dalam konteks kecerdasan buatan (AI), Pengembang AI adalah individu, kelompok, atau organisasi yang bertanggung jawab untuk merancang, membuat, dan mengembangkan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Pengembang AI menciptakan algoritma, model, sistem, dan perangkat lunak yang memungkinkan mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, pengambilan keputusan, pengenalan pola, dan pemrosesan bahasa alami.

Pengguna AI adalah individu, kelompok, organisasi, atau sistem yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk berbagai tujuan dan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari maupun pekerjaan tertentu. Para pengguna memanfaatkan aplikasi, sistem, atau perangkat yang mengandung algoritma AI untuk meningkatkan efisiensi, mengambil keputusan, mengotomatisasi tugas, atau mendapatkan informasi. Sebagai pihak yang mengembangkan kecerdasan buatan (AI), pengembang memiliki kewajiban etis untuk memastikan bahwa sistem AI yang dibuat dipergunakan secara bertanggung jawab. Kewajiban ini

⁴² *Ibid*

⁴³ *Ibid*

mencakup penerapan prinsip-prinsip etika di setiap tahap proses pengembangan, mulai dari pengumpulan data hingga perancangan algoritma. Di samping itu, para pengguna juga memegang peranan penting dalam mengendalikan risiko yang mungkin timbul dari pemanfaatan AI. Pengguna AI wajib memahami keterbatasan serta kemungkinan dampak dari keputusan yang dihasilkan oleh sistem AI, sekaligus menjaga kesadaran yang kuat mengenai pengaruh teknologi ini pada masyarakat.⁴⁴

Dengan menerapkan pendekatan yang bertanggung jawab dalam proses pengembangan dan pemanfaatan AI, sebuah perusahaan dapat membangun sistem AI yang efektif dan mematuhi regulasi yang berlaku. Hal ini menjamin bahwa setiap tahap pengembangan memperhatikan semua aspek etika, hukum, dan sosial terkait AI, sekaligus mengurangi atau menghindari dampak negatif yang mungkin timbul. Selain itu, pendekatan ini juga dapat menghilangkan ketidakjelasan mengenai pihak yang memegang tanggung jawab apabila terjadi masalah akibat penggunaan AI.⁴⁵

3. Teori Perlindungan Hukum

a. Definisi dan Bentuk Perlindungan Hukum

Secara umum, perlindungan hukum merupakan bentuk upaya negara melalui peraturan perundang-undangan atau tindakan hukum untuk menjamin hak-hak dan kepentingan warga negara dari segala bentuk pelanggaran, penyalahgunaan, atau ketidakadilan. Perlindungan hukum bertujuan menciptakan kepastian, keadilan, dan kemanfaatan dalam masyarakat. Menurut Philipus M. Hadjon, perlindungan hukum adalah segala upaya yang diberikan oleh subjek hukum, baik itu preventif maupun represif, untuk memperoleh keadilan dari pihak yang berwenang terhadap suatu tindakan hukum yang dialaminya.⁴⁶

Philipus M. Hadjon menyatakan bahwa perlindungan hukum bagi rakyat adalah mekanisme hukum yang diberikan untuk mencegah atau mengatasi tindakan sewenang-wenang yang merugikan hak warga negara. Hadjon menggarisbawahi bahwa hukum harus berlaku sebagai perisai rakyat, memastikan bahwa negara hukum (*rechtsstaat*) bukan hanya formalitas tetapi memiliki fungsi nyata dalam menjaga hak-hak

⁴⁴ Sehan Rifky, 2024, *Artificial Intelligence: Teori dan Penerapan AI di Berbagai Bidang*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, hlm. 150.

⁴⁵ *Ibid*, hlm. 151.

⁴⁶ Philipus M. Hadjon, 1987, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia: Sebuah Studi tentang Prinsip-Prinsipnya, Penanganannya oleh Pengadilan dalam Lingkungan Peradilan Umum dan Pembentukan Peradilan Administrasi Negara*, Surabaya: Bina Ilmu, hlm. 25–28.

individu.⁴⁷ Perlindungan hukum dibagi menjadi dua jenis utama:⁴⁸

1) Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan hukum preventif adalah jenis perlindungan yang diberikan sebelum suatu pelanggaran terjadi. Dalam konteks ini, hukum berperan menetapkan batasan atau rambu-rambu yang jelas guna mencegah terjadinya pelanggaran. Contohnya termasuk aturan mengenai hak cipta, ketentuan tentang penggunaan wajar (*fair use*) serta kewajiban bagi para pihak untuk mematuhi Undang-Undang Hak Cipta. Tujuan utama dari perlindungan ini adalah agar masyarakat dan pelaku usaha memahami hak serta kewajiban hukum masing-masing sebelum timbulnya sengketa.

2) Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan yang diberikan setelah suatu pelanggaran terjadi disebut perlindungan hukum represif. Bentuk perlindungan ini mencakup berbagai mekanisme yudisial, seperti pengajuan gugatan perdata atau pelaporan pidana, untuk memulihkan hak atau menuntut kompensasi atas kerugian yang dialami. Perlindungan ini berfokus pada tindakan penindakan atau pemulihan setelah adanya pelanggaran. Contohnya adalah gugatan perdata untuk meminta ganti rugi, tuntutan pidana atas pelanggaran hak cipta, dan upaya hukum administratif terkait pelanggaran lisensi. Sasaran akhirnya adalah untuk memberikan keadilan kepada korban dan menimbulkan efek jera bagi pelaku.

b. Tujuan Perlindungan Hukum

Dalam pandangan Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum memiliki tujuan fundamental untuk memastikan hak asasi manusia yang dilanggar oleh pihak lain dapat dipulihkan. Melalui pemberian wewenang kepada individu untuk bertindak demi kepentingan pribadi, hukum berperan untuk melindungi kepentingan tersebut. Perlindungan ini dihadirkan bagi masyarakat agar mampu menggunakan dan menikmati hak-haknya sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam hukum.⁴⁹ Dalam konteks hak cipta dan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI), perlindungan hukum berperan penting untuk:

- 1) Melindungi karya orisinal manusia dari penggunaan yang merugikan oleh AI generatif;
- 2) Memberikan kepastian hukum bagi pemilik hak cipta; dan

⁴⁷ *Ibid*

⁴⁸ *Ibid*, hlm. 185-188.

⁴⁹ Ma'ruf Akib dan Fajri Al Ghiari, 2024, *Tanggung Jawab Hukum terhadap Pelaku Penyebaran Siaran Ilegal*, Legal Advice: Journal of Law, Volume 1 Nomor 1, hlm. 38.

3) Menyediakan mekanisme tanggung jawab terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh pengguna atau pengembang AI.

c. Asas-asas Perlindungan Hukum

Philipus M. Hadjon menyatakan bahwa perlindungan hukum harus berpijak pada asas-asas fundamental dalam negara hukum (*rechtsstaat*), yaitu asas kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan. Ketiga asas ini tidak berdiri sendiri, melainkan harus berjalan beriringan agar perlindungan hukum dapat menjamin hak warga negara dan mencegah penyalahgunaan kewenangan.⁵⁰

Kepastian hukum menuntut hukum itu bersifat normatif, tertulis, dapat diakses, dan tidak berubah-ubah sehingga memberikan ketenteraman bagi masyarakat.⁵¹ Dalam konteks perlindungan hak cipta terhadap output AI, kepastian hukum berarti bahwa pengembang AI dan pengguna harus mengetahui batasan yang jelas atas penggunaan materi berhak cipta dalam pelatihan dan produksi karya AI. Ketiadaan regulasi yang jelas justru menimbulkan kekosongan hukum (*rechtsvakuüm*) yang dapat disalahgunakan. Asas ini menghendaki bahwa hukum harus:

- 1) Dibuat dan diberlakukan secara tertulis, jelas, dan konsisten;
- 2) Tidak multitafsir dan dapat diprediksi (*predictable*) oleh masyarakat maupun pelaku usaha;
- 3) Diberlakukan secara umum dan tidak diskriminatif.

Asas keadilan mengacu pada kesesuaian antara hak dan kewajiban, serta pada prinsip bahwa setiap orang diperlakukan secara proporsional sesuai dengan keadaannya. Keadilan tidak selalu identik dengan kesamaan (*equality*), melainkan dapat mengandung prinsip kewajaran (*equity*). Dalam hal ini, keadilan perlu dilihat dari dua sisi:

- 1) Pemilik hak cipta yang ingin perlindungan atas karyanya dari eksploitasi tidak sah; dan
- 2) Pengembang AI yang membutuhkan akses terhadap informasi dan data untuk pengembangan teknologi.

Asas ini menuntut adanya titik temu yang tidak merugikan hak ekonomi pencipta, tetapi juga tidak menghambat inovasi yang sah. Mekanisme seperti *fair use* (penggunaan wajar) atau lisensi terbatas dapat menjadi jalan tengah untuk mewujudkan keadilan. Perlindungan hukum yang baik harus menjamin keadilan dalam arti memberikan hak

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 183.

⁵¹ *Ibid*

kepada yang berhak, dan tidak menindas pihak yang lemah.⁵²

Terkait asas kemanfaatan, asas ini mendorong agar hukum tidak hanya ideal secara teoritis, tetapi juga berfungsi secara praktis dalam kehidupan masyarakat. Hukum tidak boleh menjadi penghambat perkembangan, melainkan harus mendorong keseimbangan antara kepastian dan keadilan demi kemaslahatan bersama. Dalam praktiknya terdapat dua sisi:

- a. regulasi hak cipta tidak boleh menghambat pertumbuhan teknologi AI secara berlebihan;
- b. di sisi lain, pengembangan AI tidak boleh digunakan sebagai alasan dalam melanggar hak ekonomi dan moral pencipta.

Ketiga asas fundamental ini bersifat integral dan tidak dapat dipisahkan. Jika kepastian hukum diterapkan tanpa mempertimbangkan keadilan dan kebermanfaatan, hukum akan menjadi kaku dan tidak relevan bagi masyarakat, yang pada akhirnya dapat memicu ketidakadilan. Sebaliknya, apabila kebermanfaatan diutamakan tanpa adanya kepastian hukum dan keadilan, penerapan hukum akan menjadi sewenang-wenang dan tidak konsisten, sehingga mengancam kepastian hukum dan keadilan. Demikian pula, jika keadilan diimplementasikan tanpa kebermanfaatan dan kepastian hukum, putusan yang dihasilkan mungkin ideal secara etika, tetapi tidak praktis dan sulit dipertahankan konsistensinya. Oleh karena itu, ketiga asas ini wajib dijalankan secara seimbang untuk memastikan hukum dapat berfungsi secara efektif, adil, dan memberikan manfaat nyata.

Dalam konteks perlindungan hak cipta terhadap penggunaan ciptaan dalam proses pengembangan dan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI), ketiga asas tersebut harus terharmonisasi dan diperlukan dalam hal:

- 1) Kepastian hukum diperlukan agar ada batas jelas tentang legalitas penggunaan data berhak cipta;
- 2) Keadilan dibutuhkan agar pemilik karya dan developer tidak saling dirugikan;
- 3) Kemanfaatan penting agar regulasi bersifat progresif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

4. Teori Pertanggungjawaban Hukum

a. Konsep Teori Tanggung Jawab

Teori tanggung jawab hukum membahas mengenai kewajiban yang dimiliki oleh subjek hukum atau pelaku terhadap perbuatan

⁵² Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, 2014, *Penerapan Teori Hukum pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 135.

yang melawan hukum baik pidana maupun perdata. Dalam hal ini, pelaku diwajibkan menanggung biaya, kerugian, atau menjalani hukuman sebagai konsekuensi atas kesalahan maupun kelalaiannya.

Dalam terminologi hukum, terdapat dua istilah yang berkaitan dengan pertanggungjawaban, yaitu *liability* yang merujuk pada kondisi seseorang yang dapat dimintai pertanggungjawaban secara hukum, dan *responsibility* yang mengacu pada keadaan atau fakta bahwa seseorang sudah sepantasnya bertanggung jawab.⁵³ Teori tanggung jawab lebih menekankan pada makna tanggung jawab yang lahir dari ketentuan peraturan perundang-undangan sehingga teori tanggung jawab dimaknai dalam arti *liability*.⁵⁴

Menurut teori tanggung jawab hukum dari Hans Kelsen, seseorang dinilai bertanggung jawab secara hukum atas suatu tindakan tertentu apabila ia dikenai sanksi akibat melakukan perbuatan yang bertentangan dengan ketentuan hukum. Dalam hal ini, status sebagai subjek hukum mengimplikasikan bahwa individu tersebut dapat dimintai pertanggungjawaban atas sanksi yang ditetapkan. Selain itu, kegagalan dalam memenuhi standar kehati-hatian yang diwajibkan hukum disebut dengan *negligence* atau kekhilafan. Kekhilafan ini umumnya digolongkan sebagai bentuk kesalahan (*culpa*) meskipun tingkatannya tidak seberat kesalahan yang dilakukan dengan kesadaran penuh dan tujuan tertentu. Kekhilafan terjadi tanpa adanya niat buruk maupun keinginan untuk menimbulkan dampak yang merugikan.⁵⁵

Menurut Subekti, pertanggungjawaban hukum timbul ketika seseorang melanggar kewajiban hukum akibat perbuatannya yang bersifat salah, sehingga mengakibatkan kerugian bagi pihak lain. Oleh karena itu, unsur kesalahan serta konsekuensi hukum dari tindakan tersebut menjadi faktor utama dalam menentukan adanya pertanggungjawaban. Artinya, apabila seseorang tidak memiliki unsur kesalahan, maka ia tidak dapat dimintai pertanggungjawaban maupun dikenakan sanksi.⁵⁶ Prinsip ini menunjukkan bahwa hukum tidak hanya berfungsi sebagai alat penegakan keadilan, tetapi juga sebagai mekanisme perlindungan bagi para pihak yang bertindak sesuai ketentuan. Dalam praktiknya, penilaian atas adanya

⁵³ *Ibid*

⁵⁴ Ridwan H.R., 2006, *Hukum Administrasi Negara*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm 335.

⁵⁵ Somardi, 2007, *General Theory of Law and State, Teori Umum Hukum dan Negara, Dasar-Dasar Ilmu Hukum Normatif Sebagai Ilmu Hukum Deskriptif Empirik*, Jakarta: BEE Media Indonesia, hlm. 81.

⁵⁶ Chairul huda, 2011, *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan' menuju kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan*, Jakarta: Kencana, hlm 71.

kesalahan memerlukan analisis yang cermat terhadap fakta dan hukum yang berlaku. Hal ini penting untuk mencegah terjadinya penjatuhan hukuman yang tidak tepat sasaran.

Konsep pertanggungjawaban hukum memiliki kaitan erat dengan kewajiban hukum, meskipun keduanya bukanlah hal yang identik. Dalam sistem hukum, setiap individu diwajibkan untuk bertindak sesuai dengan norma yang telah ditetapkan. Apabila terjadi penyimpangan, sanksi dapat diberlakukan. Menariknya, sanksi ini tidak selalu ditujukan langsung kepada pelaku pelanggaran. Sesuai dengan ketentuan yang berlaku, tindakan paksa bisa saja ditujukan kepada pihak lain yang memiliki hubungan hukum dengan pelaku. Pihak yang menerima sanksi dalam konteks ini disebut sebagai pihak yang secara hukum bertanggung jawab atas pelanggaran yang terjadi.⁵⁷

Pertanggungjawaban hukum adalah mekanisme dalam sistem hukum untuk menentukan pihak, baik individu maupun badan hukum, yang harus menanggung konsekuensi dari pelanggaran norma atau perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*). Konsep ini menjadi dasar untuk menetapkan siapa yang wajib memikul kerugian yang timbul dari suatu perbuatan hukum, baik dalam ranah hukum perdata, pidana, maupun administrasi.⁵⁸

b. Prinsip Tanggung Jawab

Secara umum, prinsip-prinsip tanggung jawab dalam hukum dapat dibedakan sebagai berikut:⁵⁹

1) Prinsip tanggung jawab berdasarkan kesalahan (*liability based on fault*)

Prinsip ini merupakan landasan utama dalam hukum pidana dan perdata. Dalam konteks perdata prinsip ini mendasari ketentuan Pasal 1365, 1366, dan 1367 *Burgerlijk Wetboek*. Prinsip ini menegaskan bahwa seseorang dapat dimintai pertanggungjawaban hukum hanya jika terbukti adanya unsur kesalahan dalam tindakannya.

2) Prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab (*presumption of liability*)

Prinsip ini menyatakan bahwa pihak tergugat secara otomatis dianggap bertanggung jawab hingga ia dapat

⁵⁷ Hans Kelsen, 2008, *Teori Hukum Murni*, Bandung: Nusamedia, hlm 136.

⁵⁸ Satjipto Rahardjo, 2010 *Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 108.

⁵⁹ Shidarta, 2000, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, Jakarta: PT. Grasindo, hlm 59.

membuktikan ketidakbersalahannya. Sebagai konsekuensinya, beban pembuktian diletakkan pada pihak tergugat, yang harus membuktikan bahwa dirinya tidak bersalah.

- 3) Prinsip praduga untuk tidak selalu bertanggung jawab (*presumption of nonliability*)

Prinsip ini adalah kebalikan dari prinsip kedua dan hanya berlaku dalam lingkup transaksi konsumen yang sangat terbatas dan pembatasan ini dianggap wajar. Contoh penerapannya adalah dalam hukum pengangkutan, di mana kehilangan atau kerusakan pada bagasi kabin yang berada di bawah pengawasan penumpang menjadi tanggung jawab penumpang itu sendiri, bukan pihak pengangkut.

- 4) Prinsip Tanggung Jawab Mutlak (*Strict Liability*)

Prinsip ini sering kali disamakan dengan tanggung jawab absolut (*absolute liability*), meskipun sebagian ahli hukum membedakannya. Dalam *strict liability*, kesalahan bukanlah unsur utama untuk menetapkan pertanggungjawaban. Namun, prinsip ini masih memungkinkan adanya pembebasan tanggung jawab dalam kondisi tertentu, seperti *force majeure*. Sebaliknya, *absolute liability* menetapkan tanggung jawab tanpa mempertimbangkan unsur kesalahan dan tanpa memberikan pengecualian apa pun.

- 5) Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan (*limitation of liability principle*)

Prinsip ini sering kali digunakan oleh pelaku usaha dengan mencantumkannya sebagai klausul eksonerasi dalam perjanjian baku. Contohnya, dalam kontrak jasa cuci cetak foto, sering kali dicantumkan bahwa ganti rugi atas kehilangan atau kerusakan film dibatasi maksimal sepuluh kali harga satu rol film baru. Dalam hukum perdata, sanksi hukum ini merupakan bentuk kewajiban untuk memenuhi suatu prestasi, yang muncul dari hubungan hukum keperdataan antar pihak.

- c. Pertanggungjawaban Perdata terhadap Perbuatan Melawan Hukum

Pertanggungjawaban dalam konteks perdata timbul dari kewajiban seseorang atas perbuatan yang melawan hukum. Lingkup perbuatan melawan hukum ini lebih luas dari tindak pidana, sebab tidak hanya mencakup pelanggaran terhadap hukum positif, melainkan juga pelanggaran terhadap undang-undang lain dan norma-norma hukum yang tidak tertulis di masyarakat. Ketentuan hukum mengenai perbuatan melawan hukum bertujuan untuk

memberikan perlindungan dan ganti rugi kepada pihak yang mengalami kerugian.⁶⁰

Dalam perspektif hukum perdata Indonesia sebagaimana tercantum dalam Pasal 1365 *Burgerlijk Wetboek* (BW), perbuatan melawan hukum mensyaratkan beberapa unsur, yaitu:

- 1) Adanya perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*), termasuk pelanggaran terhadap norma hukum positif, pelanggaran perjanjian, atau melanggar norma kesusilaan atau kepatutan di masyarakat;
- 2) Adanya kerugian baik kerugian materiil maupun immateriil yang diterima oleh pihak lain;
- 3) Adanya hubungan kausalitas (*causal verband*) yaitu hubungan sebab-akibat antara perbuatan dan kerugian yang ditimbulkan; dan
- 4) Adanya kesalahan (*schuld*) baik itu kesengajaan (*dolus*) atau kelalaian (*culpa*) dari pihak yang bertanggung jawab.

Pemenuhan unsur-unsur perbuatan melawan hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 BW menjadi dasar bagi penerapan teori-teori tanggung jawab dalam hukum perdata. Dengan memahami landasan teoretis ini, analisis terhadap suatu perbuatan melawan hukum tidak hanya berhenti pada pembuktian unsur-unsurnya, tetapi juga mencakup penentuan prinsip tanggung jawab yang relevan, seperti tanggung jawab berdasarkan kesalahan (*fault liability*), tanggung jawab berdasarkan kelalaian (*negligence*), maupun tanggung jawab pengganti (*vicarious liability*) sebagaimana diatur dalam Pasal 1365, Pasal 1366, dan Pasal 1367 BW.

F. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) saat ini semakin pesat, terutama jenis *generative AI* yang mampu menghasilkan karya-karya berbentuk teks, gambar, musik, atau video secara otomatis berdasarkan data pelatihan yang diberikan. Teknologi ini membawa inovasi besar di berbagai sektor, namun sekaligus menimbulkan permasalahan hukum baru, khususnya dalam ranah hak cipta. Fenomena ini memicu perdebatan mendalam mengenai bagaimana regulasi yang tepat dapat mengimbangi kemajuan teknologi sekaligus melindungi hak-hak pemilik karya asli. Oleh karena itu, kajian dan pengembangan kebijakan hukum yang adaptif dan responsif terhadap dinamika teknologi AI menjadi sangat mendesak untuk dilakukan.

Dalam praktiknya, *generative AI* bekerja dengan cara mempelajari dan memproses data dalam jumlah besar, yang sering kali mencakup karya-karya

⁶⁰ Komariah, 2021, *Hukum Perdata: Edisi Revisi*, Cet. VI. Malang: UMM Press, hlm 12.

berhak cipta milik individu atau entitas lain. Ketika AI menghasilkan konten yang menyerupai, meniru, atau bahkan menjiplak karya asli, potensi pelanggaran hak cipta muncul. Hal ini menimbulkan pertanyaan penting: apakah developer atau perusahaan pengembang AI dapat dimintai pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran tersebut? Pertanyaan ini menjadi semakin kompleks mengingat proses pembelajaran AI yang mengandalkan data berhak cipta sebagai bahan dasar, sehingga menimbulkan dilema hukum mengenai batasan tanggung jawab dan aspek perlindungan hak cipta dalam pemanfaatan teknologi tersebut.

Dalam sistem hukum Indonesia, hak cipta dilindungi secara eksklusif melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan hak moral dan hak ekonomi kepada pencipta. Perlindungan hukum terhadap pencipta mencakup hak moral yang melekat abadi pada ciptaannya serta hak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari penggunaan ciptaan tersebut. Namun, melalui penggunaan *generative AI*, suatu ciptaan rentan diduplikasi dan dikomersialisasi tanpa izin dari pencipta maupun pemegang hak cipta. Apabila pengembang AI selaku pihak pengendali sistem membiarkan hal tersebut maka akan mengganggu kepentingan yang wajar dari pencipta dan menurunkan apresiasi terhadap proses kreasi pencipta. Oleh sebab itu, perlu dianalisis terkait pengaturan pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan *generative AI* untuk memberikan kepastian hukum dalam menarik pertanggungjawaban pengembang AI.

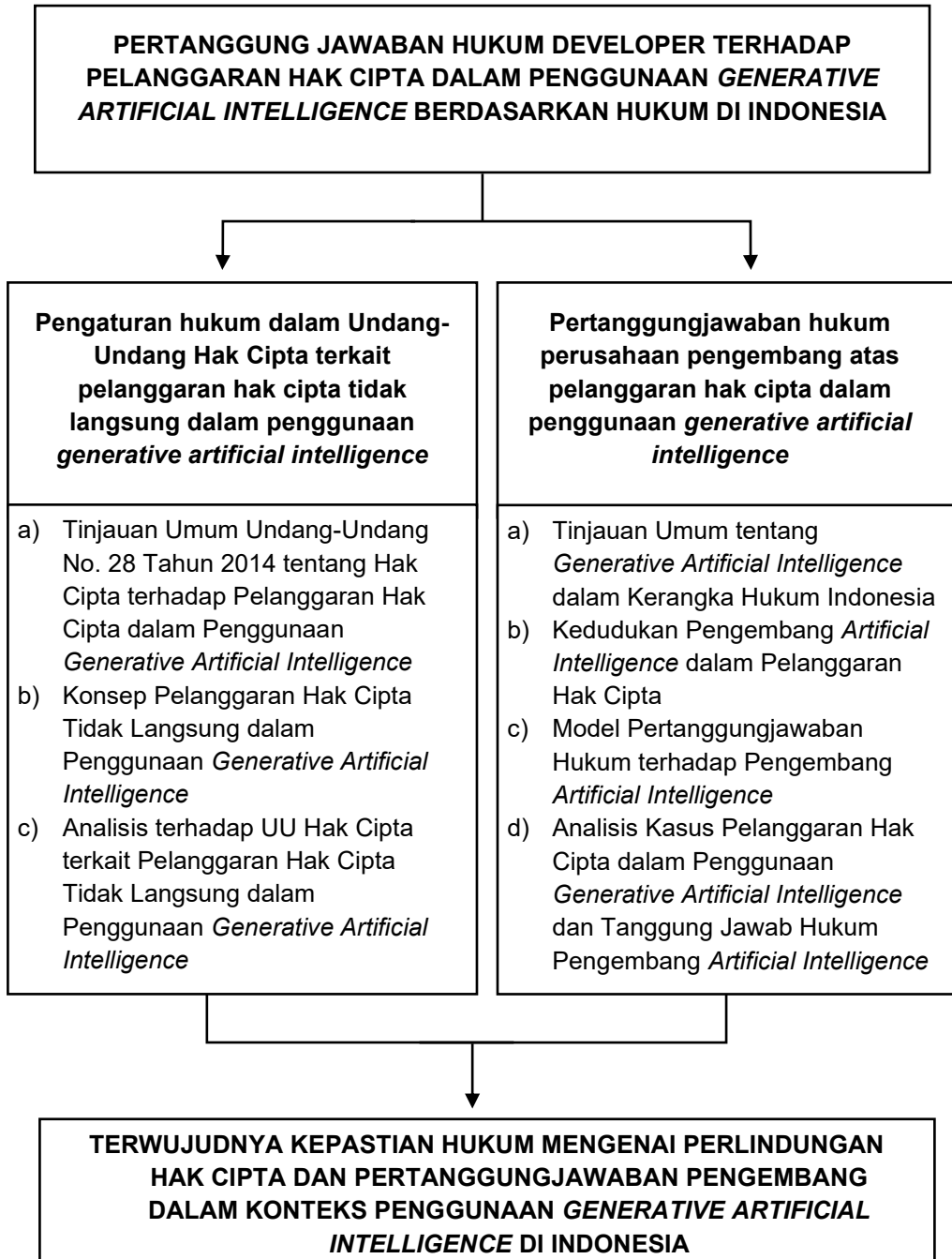
Dalam hukum perdata Indonesia, prinsip pertanggungjawaban hukum dapat dilihat melalui konsep perbuatan melawan hukum (PMH) sebagaimana diatur dalam Pasal 1365, 1366 dan 1367 BW yang dapat digunakan untuk menganalisis tanggung jawab pihak pengembang *generative AI*, terutama jika AI diancang menghasilkan konten yang berpotensi pelanggaran hak cipta meskipun tanpa keterlibatan langsung pengembang dalam proses *output*. Dalam konteks tersebut, perlindungan hukum menjadi penting untuk memastikan hak pencipta tetap terlindungi, dan untuk menentukan apakah developer sebagai pihak yang menciptakan, mengendalikan, dan mendistribusikan teknologi AI, dapat dimintai pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran yang ditimbulkan.

Penelitian ini bermula dari permasalahan hukum berupa kurangnya kejelasan aturan dalam menetapkan subjek hukum yang bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh AI. Maka, penting untuk:

- 1) Menelaah pengaturan hukum di Indonesia terkait pelanggaran hak cipta tidak langsung dalam penggunaan *generative AI*, dan
- 2) Menganalisis kemungkinan pertanggungjawaban hukum yang dapat dikenakan kepada developer AI.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun atas keterkaitan antara perkembangan teknologi AI, perlindungan hukum terhadap hak cipta, prinsip pelanggaran hak cipta tidak langsung, serta teori-teori pertanggungjawaban hukum yang dapat diterapkan terhadap pelanggaran yang dihasilkan

menggunakan teknologi *generative AI*. *Output* yang diharapkan adalah terwujudnya kepastian hukum terkait pertanggungjawaban hukum Developer terhadap Pelanggaran Hak Cipta dalam Penggunaan *Generative Artificial Intelligence*. Untuk memudahkan dalam memahami kerangka berpikir dalam penelitian ini, maka disusun bagan kerangka pikir berikut:



BAB II METODE PENELITIAN

A. Tipe dan Pendekatan Penelitian

Tipe penelitian hukum yang digunakan penulis yakni tipe penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan pendekatan pada norma atau substansi hukum, asas hukum, teori hukum, dalil-dalil hukum dan perbandingan hukum. Dalam hubungan ini orientasi penelitian hukum normatif adalah *law in books*, yakni mengamati fakta-fakta hukum dalam berbagai norma atau kaidah-kaidah hukum yang telah terbentuk.⁶¹

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis untuk menganalisis adalah pendekatan perundang-undangan, pendekatan kasus dan pendekatan konseptual. Pendekatan perundang-undangan adalah penelitian dengan cara mengkaji semua peraturan perundang-undangan yang relevan. Pendekatan konseptual merupakan jenis pendekatan yang memberikan sudut pandang analisis penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dengan melihat aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau dari nilai-nilai yang terkandung dalam penormaan sebuah peraturan kaitannya dengan konsep-konsep yang digunakan.⁶² Pendekatan kasus adalah pendekatan yang dilakukan dengan mengkaji kasus yang berhubungan dengan isu yang dihadapi yang sudah terjadi dengan menggunakan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.⁶³

B. Jenis dan Sumber Bahan Hukum

Jenis dan sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bahan Hukum Primer

Merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif, artinya mempunyai otoritas.⁶⁴ Bahan hukum primer yang penulis maksud adalah Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, *Burgerlijk Wetboek* (BW) dan Putusan Mahkamah Konstitusi No.84/PUU-XXI/2023 tentang Pengujian Materiil Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2. Bahan Hukum Sekunder

Merupakan bahan hukum yang menjelaskan tentang bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah

⁶¹ Syahrudin Nawi, 2018, *Penelitian Hukum Normatif Versus Penelitian Hukum Empiris*, Makassar: PT Umitoha Ukhawah Grafika, hlm. 7.

⁶² Irwansyah, 2020, *Penelitian Hukum Pilihan Metode & Praktik Penelitian Artikel*, Yogyakarta: Mirra Buana Media, hlm. 146.

⁶³ Peter Mahmud Marzuki, *op. cit.*, hlm. 24.

⁶⁴ *Ibid*, hal. 95.

buku-buku hukum, hasil penelitian yang relevan dan pendapat ahli hukum.⁶⁵

3. **Bahan Hukum Tersier**

Merupakan bahan hukum yang digunakan untuk memperjelas bahan hukum primer dan sekunder yang berhubungan dengan isu yang diangkat oleh penulis yakni kamus hukum dan glosarium hukum terkait peristilahan dalam hukum.

C. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Adapun teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Studi Kepustakaan (*library research*)

Teknik pengumpulan bahan kepustakaan yang didapat melalui penelitian kepustakaan yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen resmi, publikasi, dan hasil penelitian.

2. Studi Dokumen

Teknik pengumpulan bahan hukum dengan mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisa kasus-kasus yang sudah terjadi di kalangan masyarakat dengan analisis bahan hukum.

D. Analisis Bahan Hukum

Dalam penelitian ini analisis bahan hukum yang digunakan oleh penulis adalah analisis preskriptif untuk memberikan penilaian (justifikasi) terkait obyek yang diteliti apakah benar atau salah atau apa yang seyogyanya menurut hukum. Analisis preskriptif dimaksudkan untuk memberikan argumentasi atas hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis untuk memberikan preskripsi atau penilaian mengenai benar atau salah atau apa yang seyogyanya menurut hukum terhadap fakta atau peristiwa hukum dari hasil penelitian penulis.

⁶⁵ *Ibid*, hal. 96.