



Aspek Hukum Penggunaan Metode *Stable Diffusion* Oleh *Artificial Intelligence* Terhadap Suatu Ciptaan Berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014

Legal Aspects of the Use of Stable Diffusion Method by Artificial Intelligence on a Work Based on Law Number 28 of 2014

Bintang Muhammad Daffa

Universitas Padjadjaran, Indonesia

*Email: bintangmdlegal@gmail.com

*Correspondence: *Bintang Muhammad Daffa*

DOI:

ABSTRAK

10.59141/comserva.v3i11.1254

Penelitian ini menganalisis permasalahan hukum yang timbul dari karya cipta yang dihasilkan metode *Stable Diffusion* oleh *Artificial Intelligence*. Karena perkembangan teknologi yang semakin pesat, inovasi baru seperti kecerdasan buatan semakin berkembang hingga dapat membuat karya cipta. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui dan memahami dari kedudukan hukum hasil ciptaan metode *Stable Diffusion* oleh *Artificial Intelligence* berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Melalui penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan yuridis normatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa karya cipta yang dihasilkan melalui metode *Stable Diffusion* oleh *Artificial Intelligence* belum dapat diakui oleh Undang – Undang Hak Cipta karena terdapat ketentuan terutama Pasal 1 ayat 3 mengenai hasil cipta karya seni harus benar – benar dihasilkan atas inspirasi dan ide original dari penciptanya. Kesimpulan dari penelitian ini menyoroti kompleksitas dalam menentukan kedudukan hukum ciptaan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* (AI) berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC).

Kata kunci: *Artificial Intelligence*; *Stable Diffusion*; Hak Cipta.

ABSTRACT

This study analyzes legal issues arising from copyrighted works produced by the Stable Diffusion method by Artificial Intelligence. Due to the rapid development of technology, new innovations such as artificial intelligence are increasingly developing to be able to create creations. The purpose of this study was to know and understand from the legal position of the creation of the Stable Diffusion method by Artificial Intelligence based on Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. Through descriptive research analysis with a normative juridical approach, the results of the study show that copyright works produced through the Stable Diffusion method by Artificial Intelligence cannot be recognized by the Copyright Law because there are provisions, especially Article 1 paragraph 3 regarding the creation of works of art must really be produced on inspiration and original ideas from the creator. The

conclusion of this study highlights the complexity in determining the legal position of creations produced by Artificial Intelligence (AI) based on Law Number 28 of 2014 concerning Copyright (UUHC).

Keywords: *Artificial Intelligence; Stable Diffusion; Copyright.*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini, ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi yang berkembang ini telah membuat perubahan bagi setiap manusia untuk dapat melakukan kegiatannya dengan tidak mengenal batas wilayah (*borderless*) (Nugrahaningtyas, 2017). Teknologi informasi dapat berarti proses untuk mengumpulkan (*collect*), menyimpan (*store*), memproses (*processing*), mentransmisikan (*transmission*), menghasilkan, dan juga mentransfer dari industri menuju masyarakat secara mudah tanpa hambatan (Rosadi, 2017).

Perkembangan zaman saat ini ditandai pula dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dan semakin maju seperti teknologi digital. Teknologi Digital yang berarti teknologi informasi yang lebih memprioritaskan sebuah kegiatan yang dilakukan secara komputer/digital sehingga jika dibandingkan menggunakan tenaga manusia akan lebih efisien dan cenderung pada sistem pengoprasian yang serba otomatis dan semakin canggih dengan sistem komputerisasi yang dapat dibaca oleh program komputer. Teknologi digital sebenarnya hanyalah sebuah sistem yang akan menghitung sangat cepat yang akan memproses segala bentuk informasi sebagai nilai-nilai yang numeris. Perkembangan teknologi pada saat ini akan membawa kita pada sebuah perubahan pada kualitas dan efisiensi kapasitas data yang dikelola, sehingga menjadi semakin jelas karena kualitas yang menjadi semakin baik, kapasitas menjadi lebih efisien dan proses pengiriman pun akan semakin cepat pula. Dengan adanya teknologi digital ini memungkinkan untuk melakukan kegiatan yang lebih efisien sekaligus efektif (Danuri, 2019).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (“TIK”) semakin hari tentu akan semakin berkembang. Dewasa ini, hampir seluruh aspek dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari yang TIK. Pada abad ke-21 saat ini, dibuktikan dengan eksistensi gawai (*gadget*). Seiring berkembangnya zaman, TIK telah digunakan pada banyak sekali sektor kehidupan, seperti pula menjamurnya berbagai digital platform yang beragam, baik yang diciptakan dalam rangka perdagangan hingga hiburan (Asril et al., 2021).

Banyaknya aktivitas yang menerapkan teknologi dan internet sebagai salah satu landasan penting dalam melakukan kegiatannya yang dilakukan oleh setiap orang pada kegiatannya sehari-hari, perlunya sebuah perlindungan atas informasi yang ada dalam teknologi itu sendiri. Jaringan internet ini sebagai sebuah titik pusat yang nantinya sebagai penghubung berbagai macam sumber informasi yang dibutuhkan oleh setiap individu sehingga besar kemungkinan untuk terjadinya berbagai pelanggaran dan kejahatan akan terjadi melalui teknologi. Hak Kekayaan Intelektual hadir dengan berbagai macam perlindungan yang dapat melindungi setiap hak yang terdapat di dalamnya. Salah satu jenis hak kekayaan intelektual yang paling memiliki pengaruh dan memiliki kaitan erat dengan pemanfaatan internet adalah perlindungan Hak Cipta atas karya digital seseorang. Oleh sebab itu yang menjadi perbincangan adalah apakah jika suatu karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* (“AI”) akan tetap diakui sebagai karya yang dihasilkan dan tetap akan mendapatkan perlindungan hukumnya sendiri atau tidak. Perlindungan Hak Cipta atas karya digital merupakan pengakuan atas hak eksklusif untuk

memberikan insentif bagi pihak pencipta yang mengekspresikannya melalui berbagai media digital (Danuri, 2019).

AI adalah salah satu cabang ilmu dari computer science yang berguna dalam memenuhi berbagai kebutuhan manusia di masa yang akan datang. Istilah ini dibuat pada awal diperkenalkan oleh seorang matematikawan Inggris menurut Allan Turren pada tahun 1950. Sedang menurut John J. Borking pada tahun 1985, program komputer adalah “*in essence, a computer program is a set of instruction in the form of numeric codes, which is loaded into the computer’s memory in order to tell the computer in what way a problem has to be solved*” istilah ini termuat di dalam sebuah artikelnya yang berjudul “Mesin Komputer dan Kecerdasan.” Tulisan inilah yang akan menjadi awal mula pemikiran-pemikiran modern yang berkaitan dengan kecerdasan buatan yaitu merupakan kapasitas mesin yang memiliki kemampuan layaknya seorang manusia dalam penalaran, pembelajaran, perencanaan, dan kreativitas. Kemampuan *AI* dapat menganalisis suatu permasalahan dimulai dari proses memasukkan data awal, algoritma, dan program komputer yang telah direkayasa dengan sedemikian rupa oleh manusia. Lalu, program *AI* “belajar” dari beberapa macam kemungkinan yang berasal dari beberapa rentetan simulasi kejadian yang nantinya terhimpun dalam sebuah *storage* data yang besar dan berbeda-beda, sehingga *AI* mampu mengidentifikasi, memprediksi, dan bahkan mencegah terjadinya kebocoran data pribadi (Disemadi, 2021).

Hak Cipta lahir dari hasil pemikiran manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, kesenian termasuk dalam bidang sastra. Hak cipta ada secara otomatis ketika suatu ciptaan diciptakan oleh Penciptanya. Hak cipta merupakan hak individu yang melekat pada diri si pencipta. Hak cipta merupakan hak privat. Pembenaannya adalah dikarenakan suatu ciptaan lahir oleh kreasi penciptanya. Suatu Hak Cipta haruslah lahir dari hasil kreativitas manusia bukan yang lahir di luar hasil kreativitas manusia (Bench-Capon, 2022).

Berdasarkan pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta (“UUHC”) dijelaskan pengertian Hak Cipta yaitu: “Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara langsung berdasarkan prinsip-prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diciptakan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan dalam peraturan perundang-undangan.” Hak cipta adalah sebuah hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi (Saidin & SH, 2023). Disebut hak eksklusif karena hak tersebut hanya diperuntukkan bagi pencipta, dengan demikian melarang/membatasi pihak lain untuk menggunakan hak tersebut tanpa izin pencipta. Pemegang Hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki Sebagian dari hak eksklusif yaitu berupa hak ekonomi. Hak moral berbeda dengan hak ekonomi, dalam hal ini, hak ekonomi mengandung nilai ekonomis, sedangkan hak moral sama sekali tidak memiliki nilai ekonomis di dalamnya.

Suatu ciptaan yang terdapat didalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan dapat dikatakan melahirkan Hak Cipta, jika memenuhi beberapa kriteria diantaranya: orisinalitas atau nyata. Kriteria orisinalitas dimaksud adalah orisinalitas terhadap kepemilikan sebuah Hak Cipta atau klaim hasil ciptaan/karya tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sebuah ciptaan/karya benar-benar dibuat oleh penciptanya. Orisinalitas bukan mensyaratkan adanya kebaruan (*novelty*) dalam suatu ciptaan, namun mensyaratkan bahwa suatu ciptaan/karya benar merupakan hasil pemikiran/kreasi pencipta. Orisinalitas dalam hal ini berarti pula tidak membuat suatu ciptaan/karya yang meniru ciptaan / karya orang lain atau karya public domain lainnya (Hawin & Riswandi, 2020).

Dengan demikian, permasalahan hukum kecerdasan artifisial ada 2 (dua): pertama, memicu diskursus subjek hukum Hak Cipta. Permasalahan subjek hukum menyangkut persoalan pihak mana

yang dapat memperoleh gelar sebagai Pencipta atas hasil karya kecerdasan artifisial. Dikarenakan hasil karya tersebut tidak dibuat secara langsung oleh manusia maupun oleh pembuat sistem kecerdasan artifisial. Kedua, permasalahan pada objek yakni mengenai pada kategorisasi karya dalam regulasi Hak Cipta, Hak Cipta dalam hal ini memiliki batasan atau pengecualian tertentu atau tidak didalamnya. Dikarenakan kecerdasan artifisial dapat membuat karya-karya yang disebutkan dalam regulasi Hak Cipta tersebut dengan mudah. Selain itu, permasalahan terkait dengan objek termasuk dalam doktrin *fair use/fair dealing* atau kepentingan yang wajar dikarenakan sifat dari sistem kecerdasan artifisial yang otomatis dan tidak dapat diprediksi sehingga memiliki peluang untuk dapat menyimpang dari ketentuan kepentingan yang wajar dan menimbulkan pelanggaran Hak Cipta dalam hasil pembuatan suatu ciptaan (Fauzi et al., 2022).

Merujuk pada kasus *real* yang terjadi pada akhir-akhir ini yaitu adanya permasalahan hukum khususnya pada aspek Hak Cipta yang dihadapi oleh Andersen melawan Stability AI Ltd yang merupakan salah satu kasus pertama mengenai *Stable Diffusion* yaitu pelanggaran karya seni terhadap Andersen dll yang dilakukan oleh Stability AI Ltd dan perusahaan lain yang serupa. Pada sekitar bulan Januari 2023, muncul suatu pemberitaan terkait beberapa perusahaan AI terbesar seperti Stability AI Ltd, Stability AI Inc, Midjourney Inc, dan Deviantart Inc yang dituntut atas pelanggaran Hak Cipta terhadap karya seni yang dihasilkan oleh seniman Sarah Andersen, Kelly Mckernan, dan Karla Ortiz dan mewakili kelas atau *Action Class* yang menuntut bahwa perusahaan tersebut telah melanggar Hak Cipta mereka dan beberapa artis lainnya. Pada dasarnya, konvensi Berne mengizinkan program komputer untuk dilindungi berdasarkan Pasal 2.1, yang memberikan perlindungan Hak Cipta untuk setiap karya dalam 'ranah seni, sastra, atau ilmiah' (Triatmojo et al., 2021). Pasal 6 bis tentang hak moral berlaku untuk semua karya Hak Cipta dan, karenanya, harus dianggap untuk berpotensi berlaku untuk program komputer juga. Meskipun tidak ada ketentuan khusus dalam Konvensi Berne tentang hak moral dalam program komputer, juga tidak ada pengecualian eksplisit perlindungan hak moral bagi mereka.

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui dan memahami dari kedudukan hukum hasil ciptaan metode *Stable Diffusion* oleh *Artificial Intelligence* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang bagaimana hukum mengatur penggunaan metode *Stable Diffusion* oleh kecerdasan buatan terhadap karya cipta. Hal ini akan membantu para pembuat kebijakan untuk merumuskan peraturan yang tepat dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan hukum yang akan diangkat pada penelitian ini adalah bagaimana kedudukan hukum ciptaan yang dihasilkan dari metode *Stable Diffusion* oleh *Artificial Intelligence* berdasarkan UUHC.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif, dimana penelitian ini akan berfokus dengan menggunakan bahan pustaka dan data sekunder yang mencakup bahan hukum primer (Disemadi, 2022). Atau lebih jelasnya penelitian ini menggunakan metode pendekatan perundang-undangan dengan menekankan ilmu hukum melalui pengkajian dan pengujian asas-asas dan juga prinsip-prinsip hukum dalam Hak Cipta terhadap ciptaan hasil dari metode *Stable Diffusion* oleh *Artificial Intelligence*. Selain itu, spesifikasi penelitian ini merupakan deskriptif analitis, yaitu dengan menggambarkan peristiwa yang sedang diteliti dengan bahan hukum primer, bahan hukum sekunder,

dan bahan hukum tersier. Metode analisis yuridis kualitatif digunakan untuk menghasilkan data deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedudukan Hukum Ciptaan Yang Dihasilkan Dari Metode *Stable Diffusion* oleh *Artificial Intelligence* Berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Beberapa praktisi telah berusaha mendefinisikan *Artificial Intelligence (AI)*, hingga saat ini belum ada definisi yang diterima secara universal untuk *AI*. Oleh karena itu, sulit untuk dengan jelas membedakan apa yang termasuk dalam *AI* dan apa yang tidak. Ini menimbulkan kemungkinan bahwa definisi *AI* yang berbeda-beda mungkin akan muncul di masa depan seiring dengan perkembangan kemampuan *AI*. Keragaman dalam definisi *AI* ini berkaitan dengan cara *AI* digunakan dalam kehidupan manusia, kinerja *AI* dalam menyelesaikan masalah manusia, dan tingkat akurasi *AI* saat menghadapi algoritma dan data besar. Meskipun batas-batas *AI* bisa menjadi kabur dan berubah dari waktu ke waktu, yang terpenting adalah bahwa tujuan utama dalam penelitian dan penggunaan *AI* adalah untuk mengotomatisasi tugas (membuat sesuatu dapat beroperasi secara mandiri) atau mereplikasi kecerdasan manusia. Keragaman dalam definisi *AI* tidak hanya karena berbagai konsep *AI* yang berbeda yang didefinisikan oleh praktisi, tetapi juga karena *AI* sendiri terus berkembang dan menjadi semakin kompleks dari waktu ke waktu. Sebelum kita menentukan tingkat perkembangan *AI* saat ini, penting untuk diingat bahwa *AI* terus berkembang menjadi lebih kompleks. Sebagai panduan dalam mengklasifikasikan tingkat *AI*, kita dapat merujuk pada taksonomi berikut yang diusulkan oleh Stuart Russell dan Peter Norvig dalam buku populer mereka:

1. sistem yang berpikir seperti manusia,
2. sistem yang bertindak seperti manusia,
3. sistem yang berpikir secara rasional, dan
4. sistem yang bertindak secara rasional.

AI (Artificial Intelligence) pada dasarnya adalah suatu sistem buatan manusia yang tidak memiliki kemampuan berpikir alamiah seperti manusia. Untuk menjalankan tugas atau melakukan aktivitas tertentu, *AI* bergantung pada sejumlah algoritma dan parameter yang sebelumnya telah diprogram oleh manusia. Kemudian, *AI* akan menggunakan algoritma tersebut untuk menganalisis dan memodifikasi data atau karya yang ada. Dengan demikian, karya yang dihasilkan oleh *AI* sebenarnya bukanlah suatu proses kreatif yang sepenuhnya baru, melainkan lebih merupakan interpretasi atau abstraksi dari karya-karya sebelumnya (Guadamuz, 2017).

Teknologi kecerdasan buatan (*AI*) semakin meluas dalam kehidupan manusia, terutama dalam industri ekonomi kreatif, tampaknya *AI* juga menghadapi isu-isu hukum terkait dengan Hak Cipta. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, *AI* dan perlindungan Hak Cipta memiliki dua aspek yang berbeda. Di satu sisi, kemajuan teknologi *AI* dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, tetapi di sisi lain, teknologi ini juga dapat menjadi ancaman bagi pelaku ekonomi kreatif dalam hal keaslian Hak Cipta. *AI* memiliki kemampuan untuk "memuat" karakteristik dari suatu karya yang telah dibuat oleh orang lain dan digunakan oleh individu yang bukan pencipta atau pemegang Hak Cipta. Oleh karena itu, masalah potensial mungkin muncul di masa depan ketika *AI* digunakan untuk menghasilkan karya. Secara normatif, Pasal 1 angka 2 UUHC mendefinisikan pencipta sebagai individu atau sekelompok individu yang secara mandiri atau bersama-sama menciptakan suatu karya dengan karakteristik khas dan pribadi (Tektona et al., 2021). Dalam konteks ini, individu di bawah hukum

perdata Indonesia dianggap sebagai pemegang hak atau subjek hukum. Selanjutnya, Subekti menjelaskan bahwa pada dasarnya setiap manusia dianggap sebagai subjek hukum sejak lahir hingga kematiannya. Namun, tidak semua pemegang hak dianggap memiliki kapasitas hukum yang sama. Sebagai contoh, manusia baru dianggap memiliki kapasitas hukum setelah mencapai usia dewasa, yaitu 21 tahun. Hukum Positif di Indonesia mengakui bahwa Hak Cipta dapat dimiliki oleh (i) individu, dan (ii) badan hukum. Dalam UUHC Indonesia (Pasal 1 angka 27) dinyatakan dengan jelas bahwa "individu" dapat merujuk kepada individu manusia atau badan hukum. Keduanya memiliki kemampuan untuk memegang hak dan menjadi subjek hukum.

Dengan demikian, timbulah sebuah pertanyaan apakah karya seni yang dihasilkan oleh AI bisa dikategorikan dalam Hak Cipta atau tidak, untuk menjawab hal perlu dipahami bahwa berdasarkan Teori Hak Cipta itu sendiri, terdapat dua syarat penting agar suatu karya dapat dianggap sebagai ciptaan, yaitu orisinalitas dan fiksasi. Negara-negara yang menganut sistem hukum civil law, seperti Indonesia, juga sering menekankan aspek personalitas penciptanya dalam definisi karya yang dimaksud.

Orisinalitas merujuk pada tingkat kebaruan atau keunikannya suatu karya. Ini berarti karya tersebut harus merupakan hasil ciptaan baru yang tidak hanya menyalin atau meniru karya orang lain. Dalam konteks Hak Cipta, karya harus mencerminkan ekspresi kreatif dan orisinalitas dari penciptanya. Sedangkan, Fiksasi mengacu pada ide bahwa karya harus direkam atau diabadikan dalam bentuk tertentu yang dapat dilihat, didengar, atau dibaca. Dengan kata lain, karya harus ada dalam bentuk yang dapat diakses oleh orang lain. Misalnya, teks yang ditulis dalam buku, rekaman musik, atau gambar yang dihasilkan dalam format tertentu. Di negara-negara dengan sistem hukum civil law, seperti Indonesia, aspek personalitas pencipta juga sering menjadi fokus. Ini berarti bahwa pengakuan dan perlindungan diberikan kepada pencipta tidak hanya untuk hak-hak ekonomi mereka tetapi juga untuk menghormati identitas dan reputasi mereka sebagai pencipta. Ini mencakup hak moral, seperti hak untuk diakui sebagai pencipta dan hak untuk mencegah perubahan yang merusak terhadap karyanya. Dengan demikian, Hak Cipta bukan hanya tentang melindungi aspek ekonomi dari karya intelektual, tetapi juga tentang menghormati hak-hak personal dan identitas penciptanya.

Persyaratan orisinalitas ini juga terdapat dalam definisi 'Pencipta' dalam Pasal 1 angka 2 Undang-undang Hak Cipta, yang berarti "seseorang atau beberapa orang yang secara individu atau bersama-sama menciptakan suatu karya yang unik dan pribadi". Aspek personalitas atau individualitas ini merujuk pada kenyataan bahwa untuk diakui sebagai pencipta suatu karya, seseorang harus memiliki sifat pribadi, yang hanya dimiliki oleh manusia. Berdasarkan definisi ini, karya yang dibuat oleh AI tidak memenuhi konsep orisinalitas karena selain tidak diciptakan oleh manusia, karya AI adalah gabungan dari karya-karya sebelumnya yang dimodifikasi oleh mesin, sehingga karya tersebut tidak mencerminkan karakteristik dan sifat pribadi dari penciptanya. Dalam hal ini, pengertian karakteristik "khas dan personal", UUHC pada dasarnya tidak menjelaskan secara detail mengenai penimbangan ciri-ciri khas dan personal. Dalam hal ini, akan digunakan pendekatan terhadap kasus yang berkaitan dengan UUHC di Indonesia, dan hanya berhasil menemukan penjelasan yang terbatas tentang karakteristik "khas dan personal". Sebagai misal, dalam kasus Banjarnahor melawan PT Holcim pada tahun 2015, pengadilan pada tahap Peninjauan Kembali menetapkan kepemilikan Hak Cipta sebuah program komputer dengan cara menanyakan kepada pihak yang bersengketa tentang cara kerja program komputer (perangkat lunak). Penggugat adalah satu-satunya yang dapat menjelaskan cara kerja perangkat lunak tersebut. Sedangkan responden tidak dapat menjelaskan bagaimana program tersebut bekerja. Oleh karena itu, pengadilan memutuskan bahwa penggugat dalam hal ini memiliki ciri dan

karakteristik “khas dan personal” terhadap perangkat lunak tersebut. Oleh sebab itu, pada kasus tersebut akhirnya Penggugat diputuskan oleh Pengadilan sebagai pencipta perangkat lunak tersebut. Selanjutnya dalam kasus “Pemerintah Republik Indonesia v. Arifin” pada tahun 2016, karakteristik “khas dan personal” dianggap sepanjang ciptaan tersebut benar-benar hasil pemikiran atau gagasan seseorang, yang terwujud dalam bentuk konkret dan original, juga itu ciptaan seperti itu hanya diketahui oleh penciptanya (Palace, 2019).

Pernyataan pada beberapa putusan di atas, karakteristik khas dan personal sangat erat kaitannya dengan pengetahuan pencipta terhadap karya kreasinya. Lebih lanjut, pengujian apakah suatu karya bersifat khas dan personal dalam hal ini dilakukan dengan cara menguji apakah yang menuntut Hak Cipta atas karya tersebut memiliki pengetahuan tentang karya tersebut. Dalam hal sengketa Hak Cipta atas perangkat lunak, karakteristik “khas dan personal” dikaitkan dengan orang yang mengetahui cara membuat perangkat lunak tersebut berfungsi. Dalam hal penciptaan sebuah karya seni, misalnya, ada karakteristik “khas dan personal” yang diberikan kepada orang yang dapat menjelaskan proses penciptaan lagu tersebut namun hal tersebut tidak serta merta untuk dikaitkan dengan mereka yang hanya memiliki pengetahuan tentang lagu tersebut (Margoni, 2018).

Persyaratan berikutnya adalah fiksasi atau pengejawantahan. Hak cipta hanya melindungi ekspresi dari ide-ide yang terwujud secara konkret dalam suatu media yang stabil. Karya *AI* memenuhi persyaratan ini karena karya-karya seperti gambar, lagu, dan sejenisnya merupakan media yang stabil dan merupakan bentuk ekspresi dari ide-ide tertentu. Namun, perlu diingat bahwa kedua persyaratan ini bersifat saling melengkapi, sehingga karena karya yang dihasilkan oleh *AI* tidak memenuhi persyaratan orisinalitas, karya *AI* tidak dapat dianggap sebagai ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta. Dikarenakan secara prinsip, Hak Cipta adalah hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta, dan dalam regulasi Hak Cipta di Indonesia, Hak Cipta dibagi menjadi hak moral dan hak ekonomi. Oleh karena itu, secara kontras, jika suatu karya tidak dianggap sebagai ciptaan, maka karya tersebut tidak memiliki hak eksklusif dan dapat digunakan oleh semua orang dan dianggap sebagai domain publik. Meskipun termasuk dalam domain publik, pengguna harus tetap mematuhi syarat dan ketentuan yang berlaku di platform di mana karya *AI* tersebut diakses, karena penggunaan platform tersebut biasanya memerlukan persetujuan terhadap syarat dan ketentuan yang mengikat pengguna dalam hubungan kontraktual dengan pengembang dan/atau pengelola platform.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, terlihat bahwa Undang-Undang Hak Cipta yang berlaku saat ini belum sepenuhnya mengakomodasi Hak Cipta terkait karya-karya yang dihasilkan dengan menggunakan *AI*. Ini adalah masalah yang muncul karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, dan peraturan hukum belum selalu dapat segera menyesuaikan dengan perkembangan tersebut.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menyoroti kompleksitas dalam menentukan kedudukan hukum ciptaan yang dihasilkan oleh Artificial Intelligence (AI) berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC). Meskipun AI dapat menghasilkan karya-karya dalam berbagai bentuk, termasuk gambar, lagu, dan sebagainya, pertanyaan mendasar mengenai apakah karya tersebut dapat dianggap sebagai ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta masih menjadi perdebatan. Dalam konteks UUHC, konsep orisinalitas dan fiksasi menjadi penentu utama dalam menilai kelayakan suatu karya untuk dilindungi oleh Hak Cipta. Namun, karena karya yang dihasilkan oleh AI cenderung merupakan hasil modifikasi atau interpretasi dari karya-karya sebelumnya, mereka sering kali tidak memenuhi syarat orisinalitas sebagai ciptaan baru. Di sisi lain, fiksasi dari karya AI biasanya terpenuhi, karena karya-karya tersebut dapat direkam dalam media yang stabil. Hal ini menimbulkan permasalahan hukum yang kompleks dalam menentukan status hukum karya AI dalam konteks Hak Cipta. Meskipun Undang-Undang Hak Cipta mengakui hak-hak moral dan ekonomi yang melekat pada pencipta, belum ada ketentuan yang secara khusus mengatur hak cipta terkait karya AI. Oleh karena itu, diperlukan peninjauan ulang dan kemungkinan perubahan dalam regulasi Hak Cipta untuk mengakomodasi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sejalan dengan itu, penting untuk terus mempertimbangkan aspek-aspek etis dan hukum dalam penggunaan AI dalam pembuatan karya dan memastikan perlindungan yang tepat bagi pencipta manusia dan pemanfaatannya yang adil bagi karya yang dihasilkan oleh AI.

DAFTAR PUSTAKA

- Asril, F. A., Permata, R. R., & Ramli, T. S. (2021). Perlindungan Hak Cipta pada Platform Digital Kreatif YouTube. *Jurnal Jurisprudence*, 10(2), 146–162.
- Bench-Capon, T. (2022). Thirty years of Artificial Intelligence and Law: Editor's Introduction. *Artificial Intelligence and Law*, 30(4), 475–479.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Disemadi, H. S. (2021). Urgensi regulasi khusus dan pemanfaatan artificial intelligence dalam mewujudkan perlindungan data pribadi di Indonesia. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 5(2), 177–199.
- Disemadi, H. S. (2022). Lenses of Legal Research: A Descriptive Essay on Legal Research Methodologies. *Journal of Judicial Review*, 24(2), 289–304.
- Fauzi, R., Ramli, T. S., & Permata, R. R. (2022). Masa Depan Hak Cipta: Tinjauan Keabsahan Hasil Karya Kecerdasan Artifisial Di Indonesia. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 118–128.
- Guadamuz, A. (2017). Do androids dream of electric copyright? Comparative analysis of originality in artificial intelligence generated works. *Intellectual Property Quarterly*.
- Hawin, M., & Riswandi, B. A. (2020). *Isu-isu penting hak kekayaan intelektual di Indonesia*. UGM PRESS.
- Margoni, T. (2018). Artificial Intelligence, Machine learning and EU copyright law: Who owns AI? *Machine Learning and EU Copyright Law: Who Owns AI*.
- Nugrahaningtyas, A. (2017). *Kepemilikan Atas Virtual Property Dalam Hukum Benda Di Indonesia*.
- Palace, V. M. (2019). What if artificial intelligence wrote this: artificial intelligence and copyright law. *Fla. L. Rev.*, 71, 217.
- Rosadi, S. D. (2017). Prinsip-Prinsip Perlindungan Data Pribadi Nasabah Kartu Kredit Menurut Ketentuan Nasional Dan Implementasinya. *Sosiohumaniora*, 19(3), 206–212.
- Saidin, H. O. K., & SH, M. (2023). *Sejarah dan politik hukum hak cipta*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Tektona, R. I., Sari, N. K., & Alfaris, M. R. (2021). *Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence di Beberapa Negara*.
- Triatmojo, F., Hamzani, A. I., & Rahayu, K. (2021). *Perlindungan Hak Cipta Lagu Komersil*. Penerbit Nem.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).