

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Pasal 1 angka 1 UU No. 29 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta), hak cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. Hak cipta terdiri atas 2 (dua) hak, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merujuk pada hak yang melekat pada pencipta secara abadi dan tidak bisa dialihkan, seperti hak untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan nama pada pemakaian hak ciptanya untuk umum, mengubah ciptaannya, mengubah judul, dll. Sedangkan, hak ekonomi yang dimaksud adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Berdasarkan penjelasan tersebut, terlihat bahwa hak moral hanya melekat pada pencipta sedangkan hak ekonomi tidak hanya melekat pada pencipta, tapi juga dapat melekat pada pemegang hak cipta.

Artificial Intelligence (selanjutnya disebut “AI”) atau yang dikenal dengan istilah Kecerdasan Rekayasa dapat diartikan sebagai perangkat atau sistem elektronik yang bekerja secara otomatis untuk melakukan perintah untuk melakukan tujuan tertentu. John McCarthy mengartikan AI sebagai *“the science of making intelligent machines, especially intelligent*

*computer programs.*”<sup>1</sup> McCarthy menjelaskan bahwa kata “*intelligence*” atau kecerdasan dapat diartikan sebagai “*computational part of the ability to achieve goals in the world*” atau bagian komputasi dari kemampuan suatu hal, termasuk mesin, untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>2</sup> Kata “*artificial*” merujuk pada keadaan bahwa sesuatu tersebut merupakan ciptaan manusia (*man-made*).

Terminologi AI sering digunakan bersamaan atau untuk menggantikan istilah *machine learning* (ML), meskipun sebenarnya terdapat perbedaan antara AI dan ML. AI merujuk pada konsep secara luas terhadap penciptaan dan/atau ciptaan berupa kognisi atau kecerdasan layaknya kecerdasan manusia menggunakan sistem dan perangkat komputer.<sup>3</sup> AI dapat melakukan tugas-tugas yang bersifat kompleks: menganalisis, menalar, dan melakukan pembelajaran sebagaimana yang biasa dilakukan oleh manusia. ML merupakan bagian dari AI, dimana ML adalah kegiatan penggunaan algoritma yang dilatih menggunakan set data tertentu (*training data*) untuk menjalankan tugas-tugas kompleks tersebut. Kini, kebanyakan AI dijalankan dan dikembangkan menggunakan ML, sehingga kata AI mulai disamakan dengan ML dan begituu pula sebaliknya. Istilah ML kerap digunakan untuk menggantikan istilah “*deep*

---

<sup>1</sup>John McCarthy, *What Is Artificial Intelligence*, hlm.2 <https://www.scribd.com/document/49272302/What-is-artificial-Intelligence-John-McCarthy#>, diakses 20 Agustus 2023

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> Coursera, 2023, *Machine Learning vs. AI: Differences, Uses, and Benefits*, <https://www.coursera.org/articles/machine-learning-vs-ai> diakses 20 September 2023

*learning*” meskipun kedua hal tersebut berbeda. *Deep learning* merupakan cabang dari *machine learning*. Perbedaan antara keduanya terletak pada seberapa banyak algoritma yang digunakan harus belajar dan juga jumlah data yang dibutuhkan dan/atau digunakan.<sup>4</sup>

Seiring perkembangan teknologi, manusia tidak hanya mengenal *traditional AI* saja, yaitu AI yang hanya diciptakan untuk mengeluarkan suatu *output* yang bersifat biner (*binary output*), tetapi juga mulai mengembangkan AI yang dapat menciptakan sesuatu yang mengandung kebaruan (*generative*)<sup>5</sup> yang disebut dengan istilah Generative AI. Generative AI secara sederhana diartikan sebagai teknik komputasi yang mampu menciptakan konten yang bersifat baru dan bermakna (*new and meaningful*) seperti teks, gambar, ataupun suara dari data pelatihan yang diberikan (*training data*).<sup>6</sup> Generative AI menggunakan teknologi *deep learning* melalui berbagai model, baik *Generative Adversarial Network* (GAN) atau *diffusion* model. Meskipun dalam konteks teknis keduanya memiliki perbedaan berkaitan dengan teknik yang dilakukan dalam mengolah data, kedua model AI tersebut memiliki kesamaan yang

---

<sup>4</sup> IBM Data and AI Team, 2023, AI vs. Machine Learning vs. Deep Learning vs. Neural Networks: What’s the difference?, <https://www.ibm.com/blog/ai-vs-machine-learning-vs-deep-learning-vs-neural-networks/> diakses 21 September 2023

<sup>5</sup> Bernard Marr, 2023, The Difference Between Generative AI and Traditional AI: An Easy Explanation For Anyone, <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2023/07/24/the-difference-between-generative-ai-and-traditional-ai-an-easy-explanation-for-anyone/?sh=73551cee508a> , diakses 21 September 2023

<sup>6</sup> Stefan Feuerriegel, et al., 2023, “*Generative AI*”, preprint, ResearchGate, hlm. 1

fundamental, yaitu bahwa kedua model dilatih menggunakan *dataset* yang luas untuk menciptakan karya yang baru dan tidak sama persis dengan karya yang ada dalam *training data*.

Kehadiran mesin pencarian seperti Google kini memudahkan pengembang AI dalam mengakses berbagai macam jenis karya yang diunggah di internet. Proses pelatihan AI ini kerap menimbulkan pertanyaan di bidang hukum kekayaan intelektual, khususnya terkait perlindungan hak cipta karya yang dilibatkan sebagai *training data* maupun karya yang dihasilkan dari AI itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh penggunaan ciptaan yang masih dilindungi hak cipta dalam *training data* tanpa izin. Permasalahan antara hak kekayaan intelektual karya yang berhubungan dengan AI telah beberapa kali disengketakan di luar negeri, seperti dalam kasus *Metall auf Metall (Kraftwerk, et al. v. Moses Pelham, et al.)* di Jerman<sup>7</sup>, *Painer v. Standard Verlag* dalam pengadilan Eropa (Court of Justice of the European Union),<sup>8</sup> dan kasus gugatan *class action* di Amerika Serikat oleh Sarah Andersen, Kelly McKernan, dan Karla Ortiz.

---

<sup>7</sup> Tom H. Braegelmann, 2009, “English Translation: Metall auf Metall (Kraftwerk, et. Al. v. Moses Pelham, et al.), Decision of the German Federal Supreme Court no. I ZR 112/06, dated November 20, 2008”, [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1504982](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1504982), diakses 22 September 2023

<sup>8</sup> Hiroshi Sheraton, *et al.*, 2012, “CJEU rules on copyright protection of photographic material”, [https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=16806e75-1106-4f29-b6c9-e5966fc7b092#:~:text=In%20Case%20C-145%2F10,protection%20as%20any%20other%20work.](https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=16806e75-1106-4f29-b6c9-e5966fc7b092#:~:text=In%20Case%20C-145%2F10,protection%20as%20any%20other%20work.,), diakses 23 September 2023

AI dengan model yang bersifat *generative* dapat menghasilkan karya yang bersifat kompleks. Tak jarang, manusia sendiri sulit membedakan karya buatan manusia dengan ciptaan buatan AI, khususnya ciptaan berbentuk gambar (AI-Generated Images). AI-Generated Images yang dihasilkan sangat bergantung pada referensi yang dimuat dalam *training data*. Praktek yang dilakukan pengembang AI untuk mengumpulkan *training data* sangat beragam, mulai dari seperti *collaborative analysis*, *web*, dan penggabungan keduanya melalui berbagai media penyedia data seperti DataHub, CKAN, Quandi, DataMarket, dll.<sup>9</sup> Pengembang AI juga dapat mendapatkan data sendiri dengan metode survey atau langsung melalui pengguna/*user*. Hal ini memudahkan akses pengembang AI terhadap berbagai macam karya untuk digunakan sebagai referensi data, baik karya yang dilindungi hak cipta atau tidak. Oleh sebab itu, terdapat kemungkinan adanya kemiripan antara karya yang sudah ada sebelumnya dengan karya yang diciptakan baru dengan menggunakan program AI tersebut.

Pembuatan ciptaan secara tradisional tentu berbeda dengan penciptaan karya dengan menggunakan AI. Sedangkan, hukum hak atas kekayaan intelektual, khususnya hak cipta di Indonesia, dibuat sebelum perkembangan teknologi *generative* AI ini ada. Oleh karena itu, perlu ada analisis lebih lanjut bagaimanakah interpretasi hukum positif yang ada di

---

<sup>9</sup> Yuliia Kniazieva, What Is Data Collection in Machine Learning, Label Your Data, <https://labelyourdata.com/articles/data-collection-methods-AI>, diakses 26 September 2023

Indonesia di bidang perlindungan hak cipta terhadap karya-karya yang diciptakan menggunakan program AI. Hal ini juga berkaitan erat dengan akibat hukum yang mungkin timbul dari pembuatan gambar menggunakan AI, baik dari segi proses pembuatan maupun penggunaan gambar tersebut.

**B. Rumusan Masalah**

1. Apakah status pengguna AI dapat dikualifikasikan sebagai pencipta yang mendapat perlindungan hak cipta sesuai ketentuan UU Hak Cipta?
2. Apakah kemiripan antara AI-Generated Image dengan ciptaan terdahulu dapat dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui status perlindungan hak cipta pengguna AI terhadap ciptaan yang diciptakan menggunakan Generative AI
2. Mengetahui apakah kemiripan antara AI-Generated Images dengan ciptaan terdahulu merupakan pelanggaran menurut UU Hak Cipta.

**D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis: menjadi bahan perkembangan ilmu pengetahuan di bidang hukum pada umumnya dan bidang hukum tertentu khususnya pada bidang hukum hak kekayaan intelektual, terutama hak cipta.
2. Manfaat praktis: menjadi bahan pembelajaran dan referensi akademik terkait dengan permasalahan hukum seputar Artificial Intelligence yang berkaitan dengan hukum hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta.

## E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang pernah dilakukan dan berhubungan dengan penelitian ini antara lain:

### 1. Jan Smits dan Tijn Borghuis<sup>10</sup>

Penelitian Jan Smits dan Tijn Borghuis berjudul “*Generative AI and Intellectual Property Rights*” mengulas beberapa aspek dari AI, baik teknis maupun moral, dan menganalisisnya berdasarkan ketentuan umum tentang hukum hak kekayaan intelektual berdasarkan sumber hukum Amerika Serikat (*US Copyrights Law*). Dua topik utama yang diulas adalah bagaimana AI memproduksi musik dan alur proses perkembangan dan pembuatan musik atau produk audio lain menggunakan AI. Jan Smits dan Tijn Borghuis menemukan bahwa AI tidak dapat dikatakan sebagai “pencipta” atau *author*. Peneliti dalam penelitian ini menganalogikan bahwa AI dapat dikatakan sebagai “*instrument*” atau alat dan menyimpulkan bahwa produk yang dihasilkan AI dianggap sebagai *public domain*.

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Pertama, penelitian pembanding menggunakan hukum di Amerika Serikat sebagai acuan utama dan juga menyebutkan beberapa konsep yang ada di hukum internasional. Hal ini berbeda dengan skripsi yang akan disusun, yang akan fokus pada hukum hak

---

<sup>10</sup> Jan Smits dan Tijn Borghuis, 2022, *Generative AI and Intellectual Property*, Springer, Information Technology and Law Series, vol. 35, ASSER PRESS, hlm. 323

cipta yang ada di Indonesia. Kedua, penelitian terdahulu meninjau *output* AI yang berbentuk audio saja.

## 2. Dwi Lestari Indah Sari<sup>11</sup>

Penelitian berjudul “Orisinalitas Karya Cipta Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” ini menganalisis unsur orisinalitas (*novelty*) dari ciptaan yang dihasilkan oleh AI ditinjau berdasarkan *labor theory*, *reward theory*, dan *idea-expression dichotomy*. Berdasarkan analisis yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa karya cipta yang dihasilkan oleh AI dikatakan sebagai karya yang memiliki orisinalitas. Penelitian pembandingan memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pertama, yaitu bahwa penelitian pembandingan hanya membahas originalitas ciptaan yang dihasilkan menggunakan. Kedua, peneliti terdahulu juga belum menganalisis syarat lain dari perlindungan hak cipta, yaitu kreativitas dan fiksasi.

## 3. Desrezka Gunti Larasati<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Dwi Lestari Indah Sari, 2022, “Orisinalitas Karya Cipta Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Brawijaya Law Student Journal*, <https://hukum.studentjournal.ub.ac.id/index.php/hukum/article/view/3827>, diakses 13 November 2024

<sup>12</sup> Desrezka Gunti Larasati, 2014, *Revealing Originality of Song Works: An Analysis to the Copyright Law*, *Indonesia Law Review*, Volume 4 Number 3, Universitas Indonesia.



Penelitian berjudul “*Revealing Originality of Song Works: An Analysis to the Copyright Law*” ini menganalisis standar orisinalitas dan pengaplikasiannya pada karya berbentuk lagu menurut hukum hak cipta. Berdasarkan analisis yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa karya dalam bentuk lagu dapat dikatakan memiliki orisinalitas ketika dibuat berdasarkan kreasi pencipta dengan memuat kreativitas, keterampilan, dan kemampuan intelektual pencipta. Selain itu, peneliti sebelumnya juga menyampaikan bahwa karya harus secara substantif dan kualitatif tidak terdengar mirip atau sama dengan lagu lain yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian perbandingan berbeda dengan penelitian yang dilakukan. Pertama, penelitian sebelumnya menganalisis teori orisinalitas dan mengaplikasikannya pada ciptaan berbentuk lagu. Penelitian perbandingan juga hanya menganalisis aspek orisinalitas dan tidak menganalisis aspek kreativitas dan fiksasi dalam hak cipta.

## **F. Batasan Konsep**

### **1. Generative Artificial Intelligence (AI)**

Artificial Intelligence yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semua program AI yang memiliki layanan pembuatan gambar (*image generation*) dengan metode pembuatan gambar secara *text-to-image* seperti OpenAI, Stability AI, DeepAI, dll. Pembahasan topik AI di penelitian ini juga meliputi program AI yang diimplementasikan dalam suatu perangkat lunak untuk pengeditan gambar (*editing software*),

seperti layanan *image-generation* dalam aplikasi Canva. Secara khusus, AI yang dimaksud adalah program-program AI yang dapat menciptakan karya berupa gambar yang bersifat “baru” atau *generative*, atau dapat disebut juga dibawah istilah umum teknis “*machine leaning-based generative model*”.

## 2. AI-Generated Images

Karya yang dibuat menggunakan teknologi *generative AI* (selanjutnya, disebut “AI-Generated Images”) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah karya cipta berbentuk gambar yang dibuat oleh pengguna program AI (*user AI*) dengan cara memasukkan kata kunci (*prompts*) pada mesin perintah AI untuk menghasilkan suatu *output* gambar. Penelitian ini memfokuskan pada *output* gambar tersebut yang hanya diproduksi menggunakan AI dan belum dilakukan perubahan secara manual oleh *user AI*.

Perlu ditegaskan pula bahwa AI-Generated Images yang dimaksud tidak meliputi gambar yang ditingkatkan kualitas atau resolusinya dengan menggunakan AI (*AI-Enhanced Images*). AI-Enhanced Images yang dimaksud adalah gambar yang tidak diproduksi dengan menggunakan layanan *text-to-image* dalam program AI secara langsung, tetapi diunggah gambarnya ke mesin AI Enhancer untuk menaikkan kualitas gambar. Hal ini dapat dilakukan untuk menaikkan resolusi gambar, misal dari 1080-pixel menjadi 4000 pixel. *AI-Enhanced Images* tidak menjadi bagian dari penelitian karena proses

penciptaan gambar tersebut yang tidak dilakukan dengan menggunakan program AI.

### 3. Ciptaan

Definisi ciptaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah definisi ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 1 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang mengatur bahwa ciptaan merupakan setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Secara khusus, untuk kepentingan penelitian ini, ciptaan yang dimaksud adalah khusus ciptaan berupa gambar.

## **G. Metode Penelitian**

### 1. Jenis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, penelitian ini akan dilakukan menggunakan metode penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan metode penelitian hukum yang berfokus pada norma hukum menggunakan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder sebagai data utama. Cara pengumpulan data penelitian ini adalah melalui studi kepustakaan untuk mengumpulkan data dari literatur yang tersedia. Analisis data dilakukan dengan interpretasi, penilaian, dan pemberian pendapat terhadap data yang diperoleh dengan mendasarkan pada aturan hukum yang berlaku, logika hukum, dan teori terkait.

Metode penelitian hukum normatif dinilai tepat untuk penelitian ini karena kebutuhan analisis langsung terhadap bahan hukum untuk menjawab rumusan permasalahan yang bersifat normatif dan/atau teoritis. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini memerlukan analisis terhadap sumber hukum primer dan sekunder yang ditemukan di sumber-sumber data.

## 2. Sumber Data

### a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan dokumen hukum yang mengikat bagi subjek hukum dalam bentuk peraturan perundang-undangan dan perjanjian internasional atau traktat, yaitu:

- 1) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 2) *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement)*
- 3) *Berne Convention on the Protection of Literary and Artistic Works 1984*

### b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang akan digunakan dalam penelitian hukum ini adalah doktrin atau pendapat ahli hukum baik internasional maupun nasional, hasil penelitian, buku, jurnal, dan sumber internet.

### c. Cara Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan studi kepustakaan, yaitu dengan mempelajari bahan hukum primer dan sekunder yang diperlukan untuk kepentingan penelitian.

d. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Penelitian ini akan menggunakan metode analisis data dimana analisis dan interpretasi hukum positif di bidang hak cipta dilakukan secara deskriptif dengan pola berpikir deduktif. Penelitian ini meninjau secara lebih lanjut bahan hukum primer dengan sekunder dari yang bersifat umum ke khusus untuk menganalisis permasalahan dan mendapat sebuah kesimpulan.

