

Pelanggaran Hak Cipta Dalam Mengabstraksikan Karya Cipta Orang Lain Sebagai Data Pembuatan Ciptaan Baru Oleh *Artificial Intelligence*

Shiroj Royan Firdaus¹, Adhitya Widya Kartika²

¹ Fakultas Hukum, Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur,
firdausroyan03@gmail.com

² Fakultas Hukum, Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

ABSTRACT

Technological developments have had the impact of creating Artificial Intelligence to create creative works in the form of images/paintings just by using commands in the form of text. The image creation process carried out by Artificial Intelligence relies heavily on creative works to be used as input data obtained from the database. The input data is then abstracted to produce new images/creative works. This research focuses on the process of creating Artificial Intelligence which produces new creative works in the form of images/paintings as well as forms of accountability for violations committed by Artificial Intelligence. This research was conducted using a juridical-normative legal methodology with a conceptual and statutory approach. Abstracting of copyrighted works that do not belong to him which is carried out without the permission of the copyright holder by Artificial Intelligence is used so that Generative Adversarial Networks (GAN) can recognize the object referred to by the user's command. Copyright violations committed by Artificial Intelligence occur as a result of the use of other people's input data without permission and this data is abstracted to produce new works. The form of liability resulting from copyright infringement committed by Artificial Intelligence is divided into 2, namely criminal in the aspect of violation of economic rights and civil compensation in the aspect of violation of moral rights.

Keywords	<i>Artificial Intelligence; Copyright; Copyrighted Works; Infringement</i>
Cite This Paper	Firdaus, S. R., & Kartika, A. W. (2025). Pelanggaran Hak Cipta Dalam Mengabstraksikan Karya Cipta Orang Lain Sebagai Data Pembuatan Ciptaan Baru Oleh Artificial Intelligence. Legal Spirit, 9(3).
Manuscript History: <u>Received:</u> May 14, 2024 <u>Accepted:</u> October 7, 2025 <u>Corresponding Author:</u> Shiroj Royan, firdausroyan03@gmail.com	 Legal Spirit is Licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Indexed:    Layout Version: V8.2024

PENDAHULUAN

Globalisasi telah membuat sebuah era baru serta sangat berpengaruh secara signifikan terhadap kehidupan masyarakat salah satunya yaitu bidang teknologi. Adanya proses globalisasi, teknologi mengalami perkembangan dengan cepat dan membawa banyak manfaat terhadap kehidupan masyarakat. Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mendefinisikan bahwa teknologi adalah penggunaan dan penerapan metode, cara, atau proses dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang memiliki tujuan supaya memenuhi kebutuhan, menjaga

kelangsungan hidup, serta meningkatkan kualitas hidup manusia. Munculnya inovasi teknologi yang sangat beragam membuat masyarakat dituntut untuk “melek” terhadap teknologi dikarenakan di zaman modern segala sesuatu kehidupan masyarakat tidak akan lepas dari teknologi. Salah satu teknologi yang sedang menjadi bahan pembicaraan oleh masyarakat adalah kecerdasan buatan atau dalam Bahasa Inggris disebut *artificial intelligence* (yang selanjutnya disebut AI).

AI merupakan suatu alat kecerdasan yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan pekerjaannya dalam perangkat komputer. Pada dasarnya AI berguna untuk membuat komputer melaksanakan suatu perintah yang diberikan oleh manusia dengan melibatkan kecerdasan mesin dan kemampuan untuk meniru kemampuan kognitif manusia. AI diciptakan dengan harapan untuk menyeimbangi bahkan menggantikan manusia dengan cara membuat sistem komputer yang mampu beroperasi dan berpikir seperti manusia, bahkan menghasilkan hasil yang melebihi kemampuan manusia. Pemanfaatan AI pada ranah seni memang mengundang perhatian dalam hal menciptakan suatu hasil seni khususnya bagi pegiat seni yang tertarik dalam seni digital. Hal tersebut menjadikan proses pembuatan suatu karya seni tidak memerlukan waktu yang lama sehingga lebih efisien dan efektif.

Hasil yang diciptakan oleh AI tidak lepas dengan algoritma yang dibuat untuk memproses data masukan yang ada dan menjadi suatu karya baru. Data masukan yang dibutuhkan oleh AI berasal dari data publik, data pribadi milik pencipta AI, dan karya yang dilindungi hak cipta (*copyrighted works*).¹ AI akan bekerja berdasarkan data masukan yang telah ada untuk menghasilkan suatu karya atas perintah dari pengguna AI. Hasil karya yang dibuat oleh AI merupakan kompilasi dari karya terdahulu yang diperoleh dari internet dan kemudian diabstraksi untuk menjadi suatu karya baru sesuai dengan apa yang diminta oleh pengguna AI sendiri.² Konsep AI tersebut dapat dilihat pada proyek yang dilakukan oleh Rembrandt dengan nama proyek “*The Next Rembrandt*”.³ Proyek tersebut merupakan proyek untuk menciptakan karya Rembrandt kembali dengan memanfaatkan AI untuk menghasilkan lukisan seperti gaya Rembrandt dan menggunakan 346 lukisan Rembrandt sebagai basis data. Konsep tersebut akan menimbulkan suatu permasalahan apabila data-data yang digunakan untuk membuat karya baru diperoleh dari ciptaan orang lain dan telah dilindungi hak cipta sehingga menimbulkan suatu permasalahan hukum. Hal tersebut disebabkan oleh fakta bahwa setiap karya yang telah diterbitkan secara otomatis dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UURI No. 28 Tahun 2014) sehingga pencipta telah memiliki hak atas suatu karya ciptaan yang telah dibuatnya.

Pada pembuatan AI, penggunaan algoritma dikaitkan pada sumber data dari internet untuk digunakan sebagai data masukan AI tanpa persetujuan dengan pemilik data atau karya tersebut yang kemudian data atau karya tersebut diabstraksi untuk menciptakan karya baru. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai etika hukum tentang hak pemilik karya terhadap penggunaan karya tanpa persetujuan pemiliknya. AI adalah suatu perangkat yang dirancang untuk mendukung manusia dalam berbagai tugas dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas, namun pemanfaatan teknologi ini tentu harus diiringi oleh prinsip-prinsip etika dan moral.⁴ Kerugian pemilik karya cipta yang dijadikan

¹ Digital Curation Centre. (2020). *The Role of Data in AI: Report for the Data Governance Working Group of the Global Partnership of AI*. School Of Informatics, The University Of Edinburgh. Hal. 9.

² Andres Guadamuz. (2017). “*Do Androids Dream of Electric Copyright? Comparative Analysis of Originality in Artificial Intelligence Generated Works*”. *Intellectual Property Quarterly*. Vol. 2. Hal. 4.

³ Shlomit Yanisky-Ravid. (2017). “*Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, and Accountability In The 3a Era-The Human-Like Authors are Already Here-a New Model*”. *Michigan State Law Review*. Vol. 16, No. 1. Hal. 663.

⁴ Nadia Intan R. dan Whitney Brigitta S. (2022). *Analisis Problematika Lukisan Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Hak Cipta*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4, No. 6. Hal. 9689.

bahan dasar pembuatan karya baru oleh AI akan lebih kompleks apabila hasil ciptaan AI tersebut digunakan untuk kepentingan komersial oleh pengguna AI. Selain memiliki indikasi melanggar hak moral terhadap suatu karya tersebut, maka juga akan menimbulkan pelanggaran terhadap hak ekonomi dari pemilik karya sesuai dengan yang dijelaskan pada Pasal 8 UURI No. 28 Tahun 2014.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis melihat adanya kekhawatiran terhadap eksistensi penggunaan AI kedepannya yang semakin berkembang. Hal tersebut akan berdampak terhadap seniman yang karyanya digunakan sebagai bahan dasar pembuatan karya baru oleh AI yang mengalami pengabstraksian. Di Indonesia belum mempunyai peraturan baku yang mengatur terhadap AI sehingga terjadinya kekosongan hukum terhadap batasan-batasan AI untuk mengabstraksi karya orang lain untuk dijadikan karya baru. Permasalahan tersebut penulis merasa perlu adanya pengaturan terhadap suatu batasan pengabstraksian karya milik oleh orang lain yang tidak menimbulkan pelanggaran. Hal tersebut akan mencegah kerugian yang timbul terhadap pemilik karya cipta terhadap karyanya mengalami pengabstraksian untuk membuat karya baru oleh *Artificial Intelligence*.

Tujuan dari penelitian ini merupakan untuk mengetahui pelanggaran hak cipta pada proses *Artificial Intelligence* yang mengabstraksikan karya cipta orang lain tanpa izin sebagai data masukan dalam menciptakan gambar/ lukisan serta untuk mengetahui bentuk pertanggungjawabannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif.⁵ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni Pendekatan konseptual dan pendekatan perundang-undangan. Secara konsep pendekatan konseptual untuk melihat dari sudut pandang suatu konsep hukum yang terkandung dalam sebuah penormaam hukum dan menjadi latar belakang serta nilai-nilainya, sedangkan pendekatan perundang-undangan adalah sebuah metode yang dimaksudkan untuk meninjau suatu perundang-undangan.⁶ Sumber dari penelitian ini didasarkan pada bahan hukum sekunder yang bersumber dari data primer yaitu peraturan perundang-undangan, data sekunder yaitu literatur kepustakaan, dan data tersier yaitu kamus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengabstraksian Karya Cipta Orang Lain Oleh *Artificial Intelligence*

Kemampuan AI menciptakan karya cipta selayaknya manusia yang dalam menyelesaikan pekerjaannya bahkan diharapkan lebih dari kemampuan manusia akan berpotensi timbulnya disrupsi dan menjadi tantangan besar di masa depan.⁷ Kecerdasan AI tersebut membuat siapapun dapat menciptakan karya seni digital berupa gambar/lukisan dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan dan kreativitas selayaknya seniman dalam menciptakan karya seni. Karya cipta yang dihasilkan oleh AI merupakan hasil abstraksi dari data masukan yang diterima algoritma AI. Abstraksi dapat diartikan kegiatan yang berfokus pada pemisahan suatu objek untuk menjadikan beberapa bagian yang terpisah. Abstraksi terhadap gambar/lukisan adalah cara algoritma AI untuk memisahkan objek yang ada dalam data masukan menjadi beberapa bagian yang lebih terdefiniskan. Tujuan dari proses tersebut adalah untuk mempermudah algoritma dalam pengenalan objek serta dalam

⁵ I Made Pasek Diantha. (2016). *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*. Jakarta: Pranada Media Group. Hal. 4.

⁶ Peter Mahmud Marzuki. (2017). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hal. 24

⁷ Irsyad M. Achmadi, A. T. Kamila, dan Feymi A. (2024). *Penegakan Perlindungan Hak Cipta Bagi Karya Buatan Artificial Intelligence Menggunakan Doktrin Work Made For Hire*. Anthology: Inside Intellectual Property Rights. Vol. 1, No. 1. Hal. 2

analisis pola yang ada pada data visual. Misalnya dalam sebuah perintah “buatlah lukisan pegunungan dengan hamparan sawah”, maka algoritma fokus pada pencarian data visual yang memiliki objek pegunungan dan hamparan sawah dengan mengesampingkan objek lain yang ada pada data visual tersebut. Tujuan menguraikan kompleksitas yang ada pada data visual serta hanya fokus pada objek-objek yang relevan akan membuat algoritma lebih efisien dalam mengidentifikasi objek, mengklasifikasikan gambar, dan menganalisis pola yang ada dalam data visual dalam menghasilkan suatu hasil yang relevan.

Menurut lembaga *Statistical Analysis System*, AI bekerja dalam menjalankan fungsinya dengan cara menggabungkan data dalam jumlah besar yang kemudian diproses berulang kali oleh algoritma pintar, sehingga sistem AI bisa secara mandiri mengembangkan pemahaman terhadap pola atau fitur yang ada dalam data.⁸ Algoritma AI memerlukan sebuah data visual dalam jumlah besar sebagai dataset pelatihan untuk dapat melatih AI menciptakan gambar/lukisan sesuai dengan apa yang diperintahkan. Data-data tersebut kemudian diproses secara mandiri oleh algoritma untuk pengembangan pemahaman terhadap pola-pola yang ada. Pada AI model teks menjadi gambar untuk dapat menghasilkan gambar/lukisan membutuhkan sebuah instruksi berupa pertanyaan, perintah, dan lainnya yang diberikan atau dalam istilah komputer dikenal dengan *prompt*. *Prompt* merupakan tempat interaksi antara pengguna sistem komputer dengan komputer untuk menjalankan sistem komputer.⁹ Perintah yang semakin efektif akan mudah dikenali oleh sistem dan akan menghasilkan *output* yang relevan. Pada tahapan tersebut AI akan menggunakan bidang terapan *Natural Language Processing*/ pemrosesan bahasa alami (selanjutnya disebut NLP) yang membuat sistem memahami bahasa manusia.¹⁰ NLP merupakan bidang dari AI dengan menitikberatkan interaksi manusia dengan komputer menggunakan bahasa manusia alami sehingga AI dapat melakukan pemahaman dan pengelolaan terhadap perintah, pertanyaan, atau permintaan yang diberikan dalam bahasa manusia.

Selanjutnya setelah *prompt* dikenali oleh algoritma AI, maka generator/sistem AI akan bekerja dalam mengidentifikasi data masukan berupa gambar dalam jumlah besar. Generator AI memiliki algoritma seperti *machine learning*, *deep learning*, atau *neural network* untuk mengidentifikasi pola, memproses informasi untuk menghasilkan gambar/lukisan. Salah satu generator AI yang membawa kemajuan adalah *Generative Adversarial Networks* (selanjutnya disebut GAN) yang mampu membuat berbagai jenis karya seni termasuk lukisan, ilustrasi, dan seni digital.¹¹ GAN merupakan metode AI yang melibatkan dua jaringan saraf yang saling bersaing untuk menghasilkan karya seni yaitu generator dan diskriminator. Generator memiliki peran untuk menciptakan gambar sedangkan diskriminator memiliki peran untuk mengevaluasi kualitas gambar yang dihasilkan oleh generator. Generator pada dasarnya merupakan jaringan yang akan mengidentifikasi data dalam jumlah besar untuk menciptakan *output*. Setelah generator menciptakan *output*, maka diskriminator akan bekerja untuk menentukan apakah output yang dihasilkan merupakan asli atau palsu.

Pendekatan *machine learning* merupakan jenis pendekatan AI dengan disiplin ilmu terhadap rancangan dan pembelajaran algoritma untuk memberikan dukungan pada pengembangan perilaku komputer yang berbasis pada data empiris seperti data sensor dan basis data.¹² Pendekatan *machine learning* membuat generator AI belajar dari data dan dapat menghasilkan gambar/lukisan berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari data masukkan. Karakteristik *machine learning* merupakan proses pelatihan dan pembelajaran yang memerlukan data sebagai bagian dari pembelajarannya.¹³ Pada proses menganalisa

⁸ Irsyad M. Achmadi, A. T. Kamila, dan Feymi A. *Op. Cit.* Hal. 4.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Emi Sita Eriana dan Afrizal Zein. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, Hal. 13.

¹¹ Andres Guadamuz. *Loc Cit.*

¹² Abu Ahmad. (2017). *Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning Neural Network, Dan Deep Learning*. Yayasan Cahaya Islam, Jurnal Teknologi Indonesia. Vol. 1, No. 1. Hal. 3.

¹³ *Ibid.*

data-data, *machine learning* akan menghasilkan sebuah prediksi, saran, maupun keputusan.¹⁴ Berbeda dengan generator yang menggunakan pendekatan *Deep learning*/pembelajaran mendalam yang merupakan generator AI yang menggunakan jaringan syaraf tiruan dengan banyak lapisan untuk memproses dan memahami data yang lebih kompleks.¹⁵ *Deep learning* adalah cabang dari *Machine Learning* yang terinspirasi oleh struktur dan fungsi otak manusia yang disebut *Artificial Neural Network* (selanjutnya disebut ANN).¹⁶ ANN diciptakan dengan pemrograman komputer yang memiliki neuron yang saling berhubungan satu sama lainnya di berbagai lapisan jaringan untuk belajar secara otomatis dari data masukan. ANN dapat bekerja dengan data yang dimiliki harus dalam jumlah besar sebagai set pelatihan.¹⁷ Untuk dapat membedakan kuda dengan keledai, maka diperlukannya set data pelatihan gambar dalam besar yang diberikan kepada ANN supaya dapat dikenali sebagai kuda dan sebagai keledai. Ketika jaringan saraf tiruan telah terlatih dengan data dalam jumlah besar, maka akan mudah ANN tersebut mengklasifikasikan data-data dan menciptakan gambar/lukisan sesuai apa yang diperintahkan.

Batasan Dalam Mengabstraksikan Karya Orang Lain Oleh *Artificial Intelligence*

Proses pengabstraksian karya yang dilakukan oleh AI merupakan bentuk eksploitasi pada ciptaan orang lain dengan dilakukan tanpa persetujuan terhadap pemilik hak cipta. Pentingnya batasan dalam mengabstraksikan karya seni milik orang lain yang dilakukan oleh AI sebagai standar etika dan memperhatikan hak cipta dalam menciptakan karya seni baru. Tanpa batasan yang jelas akan menimbulkan resiko terjadinya pelanggaran hak cipta yang mengancam keberadaan karya seni gambar/lukisan yang dapat diakses oleh siapapun di ruang publik. Orisinalitas terhadap suatu karya cipta merupakan aspek terpenting yang harus dimiliki karya cipta dengan ciri khas tertentu serta tidak melakukan penyalinan atau pengambilan keseluruhan karya orang lain secara langsung. Parameter terhadap karya yang dikatakan sebagai karya orisinal dan tidak termasuk sebagai karya jiplakan akan memberikan perlindungan terhadap hak eksklusif pencipta atas karyanya. Namun, pada UURI No. 28 Tahun 2014 belum memiliki parameter yang jelas dalam menentukan orisinalitas suatu karya sehingga rentan menimbulkan permasalahan terhadap pengakuan karya yang telah diciptakan berdasarkan kemampuan dan kreativitas yang dimiliki pencipta. Pada hakikatnya UURI No. 28 Tahun 2014 belum mendefinisikan kriteria orisinalitas secara jelas hanya saja menjelaskan pencipta merupakan manusia yang menciptakan karya dengan ciri khasnya dan ciptaan adalah karya cipta yang dihasilkan atas kemampuan manusia yang dituangkan dalam bentuk nyata.

UURI No. 28 Tahun 2014 sebagai payung hukum yang menjamin kepastian terhadap perlindungan pencipta atas karya yang telah diciptakan. Hak cipta adalah aspek terpenting untuk melindungi hak individu yang telah membuat suatu karya dengan kreativitas dan inovasi. Hak cipta sebagai hak eksklusif terhadap karya yang telah diciptakan dalam bentuk konkret akan muncul secara otomatis setelah dideklarasikan.¹⁸ Konsep pemberian perlindungan hak cipta terhadap karya yang sudah diwujudkan secara nyata dapat memberikan jaminan secara langsung kepada pencipta terhadap karya yang dihasilkan berdasarkan intelektualitas dan kreativitas serta melindungi dari pemanfaatan oleh orang lain tanpa izin dan merugikan pencipta. Hal tersebut dikarenakan dalam proses penciptaan

¹⁴ Abdul Raup, et al. (2022). *Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol. 5, No. 9. Hal. 3262.

¹⁵ Maryani Farwati, et al. (2023). *Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. JURSIMA. Vol. 11, No.1. Hal. 42.

¹⁶ *Ibid*.

¹⁷ Abdul Raup, et al. *Op.Cit*. Hal. 3264.

¹⁸ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

tentunya pencipta telah mengorbankan dirinya di berbagai aspek sudah sepantasnya Negara memberikan penghargaan serta perlindungannya terhadap karya ciptaan.¹⁹

Hak eksklusif pencipta dibagi kedalam 2 (dua) jenis yakni hak ekonomi/ *economic rights* dan hak moral/ *moral rights*. Hak ekonomi meliputi mereproduksi, mendistribusikan, menampilkan, dan memodifikasi karyanya. Hak moral meliputi hak untuk mencantumkan atau tidak identitasnya terhadap karya yang diciptakan, kewenangan untuk mengubah ciptaannya sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat, memberikan nama pada ciptaannya, melakukan pembelaan terhadap tindakan kepada ciptaannya yang berdampak negatif pada kehormatan serta reputasinya seperti tindakan distorsi, mutilasi maupun modifikasi sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1) UURI No. 28 Tahun 2014. Perlindungan moral tersebut memberikan hak kepada pencipta supaya pencipta dapat mempertahankan karyanya terhadap penggunaan oleh orang lain tanpa izin. Dan yang dimaksud dengan distorsi, mutilasi ataupun modifikasi pada pasal tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Distorsi diakali dengan sebuah tindakan yang memberikan fakta berbeda atau suatu identitas dari yang aslinya dalam suatu ciptaan.
- b. Mutilasi ditunjukan terhadap suatu tindakan yang memberikan penghilangan dalam suatu bagian dari suatu ciptaan.
- c. Modifikasi diperuntukan untuk tindakan yang bertujuan guna mengubah ciptaan sebagian atau secara keseluruhan.

Pada UURI No. 28 Tahun 2014 mengenal konsep keseimbangan dan penggunaan wajar. Konsep tersebut memiliki peran penting dalam regulasi pembatasan hak cipta terhadap pemanfaatan karya orang lain untuk dijadikan sebagai karya baru.²⁰ Konsep keseimbangan adalah konsep untuk memberikan kesetaraan antara hak-hak pencipta dan kepentingan publik dalam pemanfaatan karya seni yang tersedia di ruang publik. Pembatasan terhadap penggunaan karya cipta yang diluar haknya pada dasarnya sudah diberikan pengaturan yang konkrit dalam UURI No. 28 Tahun 2014 khususnya dalam Bab VI, akan tetapi batasan-batasan tersebut tidak memiliki parameter yang jelas sehingga membuat pengaturan tersebut tidak memiliki objektivitas dalam mengukur batasan yang lebih jelas. Pada UURI No. 28 Tahun 2014 terdapat pengecualian terhadap ciptaan yang diambil, digunakan, digandakan, dan/atau diubah tidak dianggap melanggar hak cipta baik secara keseluruhan maupun sebagian apabila sumbernya dicantumkan secara keseluruhan. Pengecualian tersebut dijelaskan pada Pasal 44 ayat 1 UURI No. 28 Tahun 2014 yaitu Teruntukan tindakan yang termasuk dalam penggunaan, pengembalian, penggandaan atau pengubahan terhadap karya cipta dengan menyeluruh maupun sebagian akan tetapi dalam substansial saja serta mencantumkan sumber asli dari ciptaannya tersebut bukan sebagai pelanggaran hak cipta bila mana digunakan untuk tujuan akademis yang tidak merugikan kepentingan pemegang hak cipta dalam batas wajar, kepentingan negara, ceramah yang tujuannya dalam konteks pendidikan keilmuan, pertunjukan atau pementasan yang tidak dikomersilkan serta tidak merugikan kepentingan pemegang hak cipta secara wajar.

Meskipun dalam UURI No. 28 Tahun 2014 terdapat pengecualian akan tetap menjadi masalah apabila tidak adanya parameter yang jelas dalam eksploitasi terhadap karya orang lain. Tanpa batasan yang kongkrit tentang apa yang dianggap sebagai penggunaan yang sah dan penggunaan yang termasuk sebagai pelanggaran hak cipta, sehingga akan berpotensi merugikan hak moral pencipta karya seni tersebut. Mengeksploitasi karya seni orang lain dengan cara distorsi, mutilasi, dan modifikasi merupakan kegiatan yang memiliki implikasi etis dari setiap tindakan. Tidak adanya pedoman yang baku terhadap parameter yang dianggap sebagai distorsi, mutilasi, atau memodifikasi yang sah menimbulkan

¹⁹ Saidin, O. K. (1995). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal. 28.

²⁰ Nadia Intan R. dan Whitney Brigitta S. *Op.Cit.* Hal. 9694.

ketidakpastian hukum dan munculnya pandangan secara subjektif dalam menentukan perbuatan tersebut

Pengaturan Pelanggaran Hak Cipta Pada Karya *Artificial Intelligence*

Merujuk pada UURI No. 28 Tahun 2014, proses AI yang mengabstraksikan data masukkan yang dilindungi oleh hak cipta untuk membuat gambar/lukisan tidak didefinisikan secara eksplisit sebagai pelanggaran hak cipta. Terdapat penjelasan dalam UURI No. 28 Tahun 2014 secara garis kecilnya dalam Pasal 5 ayat (1) huruf e yakni berwenang secara moral untuk menjaga keutuhan karyan mereka jika terjadi distorsi, mutilasi, modifikasi. Jika dijabarkan distorsi ciptaan adalah perbuatan yang tidak mencantumkan identitas pencipta asli dari karya tersebut. Mutilasi ciptaan adalah perbuatan memotong ciptaan tanpa adanya pengembangan terhadap potongan karya tersebut. Hal tersebut dapat diartikan bahwa mutilasi merupakan perbuatan memotong komposisi karya seni menjadi beberapa bagian dengan tujuan memanfaatkan potongan karya tersebut atau untuk membuat karya seni baru tanpa mengubah bentuk asli dari potongan tersebut. Berbeda dengan modifikasi yang memanfaatkan karya seni orang lain tanpa meminta izin terlebih dahulu untuk dijadikan karya seni baru tanpa perubahan berarti.²¹

Pelanggaran hak cipta adalah tindakan yang dilakukan seseorang yang menyalahi hak moral dan/atau hak ekonomis pencipta atas penggunaan karya ciptanya. Pelanggaran hak moral pencipta terhadap karya yang diciptakan telah tertuang pada Pasal 5 ayat (1) UURI No. 28 Tahun 2014. Pelanggaran tersebut merupakan pelanggaran seperti mengubah judul atau subjudul sebuah karya yang telah diciptakan, tidak mencantumkan nama pencipta, dan mengubah ciptaan dengan cara mutilasi, distorsi, dan modifikasi ciptaan atau segala hal lain yang menimbulkan kerugian terhadap harga diri atau reputasi pencipta. Pelanggaran terhadap hak ekonomi merupakan tindakan dalam penggunaan karya cipta orang lain tanpa izin dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan sebagaimana yang telah tertuang pada UU RI No. 28 Tahun 2014 dalam garis kecilnya pada Pasal 9 ayat (1). Pelanggaran hak ekonomi terjadi seperti menyewakan karya orang lain, menyebarluaskan karya seperti mengunggah rekaman konser ke internet, menginformasikan karya seperti memutar lagu melalui aplikasi berbayar secara umum, menampilkan karya, merancang ulang, mengadaptasi, atau mengubah karya seperti membuat cover lagu dan mengunggahnya untuk mendapatkan keuntungan, menerjemahkan secara tidak resmi dan mengunggahnya untuk mendapatkan keuntungan, menggandakan karya dalam berbagai bentuk dan mendistribusikan salinannya untuk mendapatkan keuntungan.

Terdapat 2 (dua) kelompok untuk mengklasifikasikan suatu tindakan pelanggaran hak cipta yakni :

a. *Direct infringement* (Pelanggaran yang tertuju langsung)

Pelanggaran tersebut merupakan jenis pelanggaran yang dilakukan oleh seseorang secara eksplisit dan tanpa izin untuk memperbanyak, memodifikasi, menggunakan, atau mendistribusikan karya yang dilindungi hak cipta.

b. *Indirect infringement* (Pelanggaran yang tidak tertuju langsung)

Pelanggaran pada konteks tidak langsung merujuk pada tindakan yang memberikan bantuan dan mendukung pelanggaran. Parameter untuk menentukan terjadinya pelanggaran tidak langsung yaitu adanya orang yang melanggar tetapi

²¹ Dio Bintang G., M. Amirulloh, dan Tasya Safiranita R. (2022). *Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital*. Jurnal Fundamental Justice. Vol. 3, No.1. Hal. 7.

mengetahui atau menyadari bahwa karya tersebut merupakan produk pelanggaran hak cipta.²²

Berdasarkan uraian jenis pelanggaran hak cipta, maka apabila dikaitkan dengan sistem komputasi AI yang melakukan proses pengabstraksian karya cipta milik orang lain tanpa izin maka dapat digolongkan pada pelanggaran langsung (*direct infringement*). Proses pengabstraksian yang dilakukan AI dengan cara memodifikasi karya milik orang lain tanpa melakukan persetujuan penciptanya merupakan bentuk pelanggaran hak moral.

Pada konteks perdata perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) merupakan tindakan bertentangan dengan norma atau prinsip hukum. Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan bahwa “setiap perbuatan yang melanggar hukum, yang menyebabkan kerugian bagi orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menyebabkan kerugian tersebut untuk mengganti kerugian yang bersangkutan”. Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sebagai pengaturan hukum yang mengatur tentang perbuatan melawan hukum yang menyebabkan kerugian kepada orang lain harus memberikan ganti rugi terhadap kesalahannya. Tidak adanya pengaturan baku yang mengatur terhadap AI membuat kekosongan hukum dan akan menimbulkan masalah yang lebih kompleks di kemudian hari apabila AI melakukan perbuatan hukum yang bertentangan dengan hukum positif di Indonesia. Pada UURI No. 28 Tahun 2014 permasalahan AI dalam menciptakan gambar belum sepenuhnya terakomodir di dalam regulasi tersebut. Permasalahan ini memperlihatkan bahwa UURI No. 28 Tahun 2014 telah tertinggal zaman dalam menghadapi perkembangan teknologi. Di era sekarang di mana karya-karya dengan mudah dapat disalin, disebar, dan dimodifikasi secara digital.

Pertanggungjawaban Hukum Terhadap Pelanggaran Mengabstraksikan Karya Orang Lain Oleh Artificial Intelligence

Pertanggungjawaban hukum merupakan bentuk kewajiban seseorang atau badan hukum dalam memberikan ganti rugi atas tindakan atau kelalaiannya. Penggunaan karya cipta tanpa persetujuan dari pemegang hak terhadap karya tersebut untuk dijadikan sebagai data masukan yang diabstraksikan pada pembuatan karya baru merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak cipta. Penggunaan AI dalam menciptakan gambar/lukisan tanpa persetujuan dari pemegang hak cipta dapat membuat kerugian terhadap orang yang berhak atas karyanya. Pertanggungjawaban terhadap pelanggaran hak cipta merupakan bagian penting untuk memberikan perlindungan hak-hak kreatif yang telah diciptakan. Pada rincinya UURI No. 28 Tahun 2014 telah memberikan hak kepada pencipta terhadap karya yang berhasil diciptakan.

Kedudukan AI sebagai subjek atau objek hukum masih menjadi perdebatan. Di Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (selanjutnya disebut UURI No. 19 Tahun 2016), AI dipandang sama dengan agen elektronik. Demikian bahwa AI tidak bisa dianggap sebagai subjek hukum yang mandiri atau ditempatkan pada tingkat yang sama dengan subjek hukum lainnya. Hal tersebut menjadikan AI sebagai objek hukum sebab AI tidak mempunyai kesadaran untuk membuat keputusan saat melakukan tindakannya.²³ Apabila AI dipandang sebagai objek hukum, maka tantangan dalam mengatasi pelanggaran hak cipta AI yaitu menentukan siapa yang harus mempertanggungjawabkan secara hukum. Pencipta AI sebagai pihak yang merancang dan mengembangkan algoritma yang digunakan oleh AI untuk menciptakan karya seni. Disisi lain, pengguna AI merupakan pihak yang memiliki peran untuk memberikan

²² Jened, Rahmi. (2014) *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Hal. 64.

²³ M. Tan Abdul Rahman Haris dan Tantimin. (2022). *Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence Di Indonesia*. Jurnal Komunikasi Hukum. Vol. 8, No. 1. Hal. 314.

perintah/*prompt* supaya AI dapat menghasilkan karya seni.²⁴ Dengan demikian, untuk menentukan siapa yang bertanggung jawab antara pengguna atau pencipta AI terhadap tindakan AI harus dipertimbangkan peran dan kapasitasnya masing-masing.

Pertanggungjawaban pencipta AI dengan membuat sistem sedemikian rupa yang memiliki potensi pelanggaran hukum masih menjadi permasalahan. Tujuan adanya tanggung jawab merupakan etika sebagai orang yang dianggap ahli dalam bidang ilmu komputer sehingga memastikan bahwa teknologi yang dikembangkan dapat memberikan manfaat dengan cara yang etis dan aman.²⁵ Salah satu aspek tanggung jawab yang dimiliki para profesional komputer adalah memastikan bahwa teknologi yang dikembangkan tidak hanya bermanfaat tetapi juga tidak membahayakan pengguna atau lingkungan.²⁶ Pencipta AI yang dianggap sebagai orang ahli dalam bidang komputer harus menghormati hak cipta dengan tidak menggunakan materi yang dilindungi hak cipta tanpa tanpa persetujuan pemilik karya cipta.²⁷

Merujuk pada UURI No. 19 Tahun 2016 AI dipandang sama dengan agen elektronik, maka dalam konteks tersebut penyelenggara elektronik harus memastikan bahwa sistem yang digunakannya telah diselenggarakan secara aman serta bertanggung jawab. Agen elektronik merupakan penyelenggara sistem elektronik sehingga hak dan kewajiban terhadap penyelenggaraan elektronik berlaku *mutatis mutandis* pada penyelenggara agen elektronik.²⁸ Apabila dalam penyelenggaraan sistem elektronik terdapat pelanggaran hukum, maka yang bertanggung jawab terhadap akibat hukum agen elektronik yaitu penyelenggara elektronik kecuali terhadap keadaan memaksa (*force majeure*). Pada peraturan UURI No. 19 Tahun 2016 dengan detailnya secara eksplisit telah menyampaikan bahwasannya seseorang, penyelenggara negara, maupun badan usaha atau masyarakat lainnya yang menjadikan dirinya sebagai penyedia, pengelola, dan/atau menjalankan secara bersama maupun sendiri suatu sistem elektronik dengan berbagai kepentingan adalah definisi dari sebuah penyelenggara sistem elektronik.

Apabila AI disamakan sebagai sistem elektronik dan agen elektronik dalam UURI No. 19 Tahun 2016, maka sistem elektronik melakukan tindakan atas nama pemilik atau pemberi kerja. Jika dalam konteks AI di analogikan dengan pekerja atau agen yang bergerak atas nama pemiliknya, maka merujuk pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata khususnya dalam Pasal 1367 ayat (3) yang menjelaskan bahwasannya majikan dan orang yang memberikan pengangkatan terhadap orang lain dengan bertujuan untuk mewakili suatu urusannya tetap bertanggung jawab atas setiap tindakan dari orang tersebut yang melakukan suatu tindakan yang diberikan untuk mengurus suatu urusannya. Pencipta atau penyedia AI memiliki tujuan agar pengguna dapat menggunakannya untuk mewakili atau menjalankan kepentingan mereka seperti melakukan analisis data dan/ atau berinteraksi melalui antarmuka. Berdasarkan Pasal 1367 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tersebut, maka pada hukum perdata apabila orang yang diberi kerja melakukan kesalahan atau melanggar hukum majikan/ pemberi kerja yang bertanggung jawab atas kesalahan tersebut. Adanya analogi tersebut dapat memberikan landasan untuk melihat tanggung jawab hukum terhadap AI dalam konteks hukum perdata.

Pengguna AI memiliki peran penting dalam terjadinya proses penciptaan karya yang dilakukan oleh AI sehingga pertanggungjawaban terhadap pelanggaran AI patut dipertimbangkan. Jika melihat cara kerja AI, peran pengguna AI dalam proses penciptaan

²⁴Gde Bagus A. W. dan Ida Bagus Gede P. P. (2023). *Implementasi Pengguna Artificial Intelligence (AI) Pada Platform Midjourney Dalam Iterasi Arsitektur*. Jurnal Ganec Swara Vol. 17, No. 3. Hal. 1212.

²⁵ Zen Munawar, et al. (2022). *Etika Dalam Ilmu Komputer*. Kepulauan Riau: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. Hal. 37

²⁶ *Ibid.* Hal. 40

²⁷ *Ibid.*

²⁸ Pasal 36 ayat (3) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

karya AI hanya sebatas memberikan perintah kepada sistem AI. Perintah berupa teks yang diberikan oleh pengguna AI akan menjalankan algoritma AI untuk menghasilkan gambar/lukisan sesuai dengan apa yang diperintahkan.²⁹ Meskipun pengguna memberikan perintah kepada AI, dalam proses pembuatan dan keputusan akhir sepenuhnya dilakukan oleh AI. Bahkan sangat dimungkinkan pengguna AI tidak memiliki pengetahuan tentang sumber data yang digunakan oleh algoritma dan cara kerja AI dalam menciptakan karya yang diminta oleh pengguna apabila tidak ada informasi yang diberikan oleh pencipta/penyelenggara AI.

Aspek penting dalam menggunakan teknologi adalah menjamin hak konsumen yang diberikan kepada masyarakat selaku konsumen yang menerima manfaat dari ketersediaan teknologi. Jika dilihat pada Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut UURI No. 8 Tahun 1999), telah memberikan jaminan kepada konsumen dalam menggunakan jasa yang dapat diakses secara umum untuk kepentingan pribadi dengan pengecualian tidak untuk dijual belikan. Meskipun pada aspek perlindungan konsumen pencipta AI sebagai orang yang bertanggung jawab pertama kali terhadap kesalahan algoritma AI, pengguna AI juga dapat dimintai pertanggungjawaban secara hukum apabila karya cipta yang melanggar hak cipta tersebut dikomersilkan oleh pengguna AI.

Pemberi jasa yang menyediakan layanan kepada masyarakat bertanggung jawab untuk memastikan layanan yang disediakan oleh mereka telah sesuai hukum dan aturan yang berlaku. UURI No. 8 Tahun 1999 rincinya pada Pasal 7 huruf b telah memberikan gambaran secara deskriptif terkait hal tersebut yakni dengan membuat informasi yang benar adanya dan faktual tanpa dibuat-buat terkait tentang jaminan yang ada dalam penggunaan produk tersebut di segala tahapannya, serta prosedur untuk memberikan pelayanan terhadap produk itu sendiri. Dapat diartikan bahwasannya pelaku pemberi jasa memiliki kewajiban untuk memberikan informasi yang konkrit kepada konsumen terkait produknya yang akan mereka gunakan sehingga konsumen dapat mengantisipasi kerugian-kerugian yang didapatkan ketika menggunakan jasa yang tersedia sesuai dengan tujuan perlindungan konsumen.³⁰ Jika dikaitkan dengan AI, maka dapat dilihat bahwa AI sebagai teknologi yang diciptakan untuk memberikan manfaat bagi masyarakat dan pengguna AI merupakan sebagai konsumen yang memanfaatkan jasa teknologi yang tersedia.

Bentuk pertanggungjawaban pencipta AI sebagai orang yang paling bertanggung jawab atas komputasi AI terhadap pelanggaran hak ekonomi yaitu telah dijelaskan pada Pasal 113 UURI No. 28 Tahun 2014 dengan sanksi berupa pidana dan/atau denda sedangkan pada pelanggaran hak moral yaitu memberikan ganti rugi kepada pemilik karya yang karyanya telah diabstraksikan untuk menjadi karya baru. Hal tersebut secara konkrit dan tidak kabur diatur dalam UURI No. 28 Tahun 2014 rincinya pada Pasal 98 ayat (1), yang menjelaskan bahwasannya terhadap pengalihan hak cipta baik secara menyeluruh maupun sebagian yang dilakukan kepada pihak lain dengan tidak mengurangi hak moral seorang pencipta maupun dengan ahli warisnya untuk menggugat setiap orang yang dengan sengaja atau tidak sengaja melakukan pelanggaran hak moral pencipta itu sendiri.

Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjadi pengaturan umum terhadap tindakan yang mengakibatkan kerugian akibat kesalahan subjek hukum itu sendiri. Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan setiap tindakan yang bertentangan dengan hukum serta mengakibatkan kerugian pada orang lain, maka harus mengganti kerugian yang timbul. Menurut Simanjuntak dalam bukunya yang berjudul Hukum Perdata Indonesia menjelaskan penggantian kerugian hanya diminta jika suatu

²⁹ Gde Bagus A. W. dan Ida Bagus Gede P. P. *Op.Cit.*

³⁰ Pasal 3 huruf d Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

tindakan dianggap sebagai perbuatan melawan serta memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:³¹

1) Perbuatan itu harus melawan hukum

Perbuatan yang melawan hukum adalah tindakan yang dilakukan bertentangan dengan hak-hak orang lain, tanggungjawab hukumnya sendiri, prinsip moral yang baik, dan norma-norma yang harus diikuti dalam berinteraksi sosial. Perbuatan melawan hukum tersebut dapat berupa berbuat sesuatu atau tidak berbuat sesuatu padahal memiliki kewajiban untuk menghindari melakukan sesuatu maupun seharusnya melakukan sesuatu.

2) Perbuatan itu harus menimbulkan kerugian

Perbuatan yang menimbulkan kerugian merupakan perbuatan yang melawan hukum sehingga menyebabkan kerugian baik kerugian materiil dan kerugian immateriil. Demikian bahwa kerugian yang diakibatkan oleh perbuatan melawan hukum tidak ditujukan hanya sebatas kerugian terhadap harta dan benda akan tetapi juga kerugian terhadap tubuh, jiwa, dan kehormatan manusia.

3) Perbuatan itu harus dilakukan dengan kesalahan

Perbuatan melawan hukum haruslah terjadi akibat kesalahan dari subjek hukum. Suatu kesalahan dapat berupa kesengajaan (*dolus*) serta kelalaian (*culpa*). Sebuah tindakan yang disengaja memiliki maksud untuk menimbulkan resiko tertentu. Pada tindakan yang disengaja, maka subjek hukum menyadari bahwa tindakan tersebut memiliki resiko. Berbeda dengan tindakan kelalaian atau ketidak sengajaan merupakan tindakan yang mengabaikan yang seharusnya dilakukan tetapi tidak dilakukan. Seseorang dianggap bersalah ketika mereka melakukan tindakan yang seharusnya dihindari dan tidak melakukan sesuatu yang harus dilakukan.³²

4) Perbuatan itu harus ada hubungan kausal (sebab akibat)

Hubungan kausal adalah keterkaitan antara tindakan yang melawan hukum dengan kerugian yang terjadi sebagai akibatnya. Prinsip tersebut telah diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyatakan perbuatan atas kesalahannya yang mengakibatkan kerugian. Ini berarti bahwa kerugian harus disebabkan oleh tindakan seseorang. Hal tersebut memiliki makna bahwa tanpa tindakan (sebab), tidak akan ada kerugian (akibatnya).

Pelanggaran yang dilakukan AI dalam mengabstraksikan karya orang lain tanpa izin sebagai data masukan dalam pembuatan karya, maka dapat dilihat bahwa komputasi AI dalam menciptakan gambar/ lukisan menggunakan data yang diperoleh dari ciptaan milik orang lain tanpa melakukan persetujuan serta dilakukan pengabstraksian oleh komputasi AI. Hal tersebut telah melanggar hak moral pencipta sesuai dengan Pasal 5 ayat (1) UURI No. 28 Tahun 2014. Pencipta AI dalam menciptakan komputasi AI sedemikian rupa membutuhkan data masukan yang diperoleh dari karya milik orang lain serta digunakan tanpa melakukan persetujuan adalah bentuk kesengajaan yang dilakukan pencipta AI. Penggunaan data masukan milik orang lain oleh AI akan mengakibatkan kerugian pada pencipta terhadap karyanya. Pada UURI No. 28 Tahun 2014 pencipta mempunyai hak moral dan ekonomis terhadap karya yang telah diciptakannya. Kerugian terhadap hak moral yang dialami oleh pemilik karya cipta yang karya digunakan oleh AI diakibatkan oleh komputasi AI yang diciptakan oleh pencipta AI.

PENUTUP

³¹ P.N.H. Simajuntak. (2017). *Hukum Perdata Indonesia*. Jakarta: Kencana. Hal. 303.

³² Munir Fuady. (2018). *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Hal. 2.

Perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) menunjukkan bahwa dalam menciptakan gambar masih bergantung pada data masukkan dalam jumlah besar seperti gambar atau lukisan untuk melatih komputasi AI dalam membuat karya baru. Penggunaan data masukan tersebut sangat rentan terhadap pengabstraksan karya orang lain oleh algoritma AI dalam menciptakan potensi pelanggaran hak cipta. Pada UURI No. 28 Tahun 2014 belum mengakomodir secara spesifik atas pelanggaran yang terjadi pada aspek hak cipta yang dilakukan oleh AI, sehingga hal tersebut menjadi tantangan untuk mengatasi pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan AI. Penyelenggara atau pencipta AI, yang bertindak sebagai pemberi layanan teknologi, memiliki tanggung jawab besar untuk memastikan bahwa produk AI yang mereka hasilkan memberikan manfaat dan aman bagi masyarakat yang menggunakannya. Ketika AI terlibat dalam pelanggaran hak cipta, maka pencipta AI adalah orang pertama yang harus bertanggung jawab atas konsekuensi kerugian yang diakibatkan oleh hasil karyanya. Tanggung jawab tersebut dapat berupa ganti rugi kepada pemilik karya cipta yang dirugikan atas perbuatan algoritma AI.

Perlunya pemerintah segera mengambil langkah dalam menyusun regulasi dan standar etika yang komprehensif terhadap proses kerja AI untuk mengendalikan dampak atas perkembangan AI yang semakin pesat khususnya AI *Art Generator*. Pencipta AI sebagai pihak yang menciptakan dan/atau pengelola AI sebaiknya dalam membuat rangkaian AI yang membutuhkan *database* secara global untuk data masukkan sebaiknya lebih memperhatikan pengaturan hukum yang ada khususnya UURI No. 28 Tahun 2014 sebagai pengaturan terkait hak cipta pada karya intelektual.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Diantha, I Made Pasek. (2016). *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Eriana, Emi Sita dan Afrizal Zein. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Fuady, Munir. (2018). *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Jened, Rahmi. (2014) *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Marzuki. Peter Mahmud, (2017). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munawar, Zen., *et al.* (2022). *Etika Dalam Ilmu Komputer*. Kepulauan Riau: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Saidin, O. K. (1995). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Simajuntak, P.N.H. (2017). *Hukum Perdata Indonesia*. Jakarta: Kencana.

Jurnal

- Achmadi, Irsyad M., A. T. Kamila, dan Feymi A. (2024). *Penegakan Perlindungan Hak Cipta Bagi Karya Buatan Artificial Intelligence Menggunakan Doktrin Work Made For Hire. Anthology: Inside Intellectual Property Rights*. Vol. 1, No. 1.
- Ahmad, Abu. (2017). *Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning Neural Network, Dan Deep Learning*. Yayasan Cahaya Islam, Jurnal Teknologi Indonesia. Vol. 1, No. 1.

- Centre, Digital Curation. (2020). *The Role of Data in AI: Report for the Data Governance Working Group of the Global Partnership of AI*. School Of Informatics, The University Of Edinburgh. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.4312907>
- Farwati, Maryani., et al. (2023). *Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. JURSIMA. Vol. 11, No.1. DOI: <https://doi.org/10.47024/js.v11i1.563>
- G, Dio Bintang, M. Amirulloh, dan Tasya Safiranita R. (2022). *Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital*. Jurnal Fundamental Justice. Vol. 3, No.1. DOI: <https://doi.org/10.30812/fundamental.v3i1.1736>
- Guadamuz, Andres. (2017). *"Do Androids Dream of Electric Copyright? Comparative Analysis of Originality in Artificial Intelligence Generated Works"*. Intellectual Property Quarterly. Vol. 2. DOI: <https://doi.org/10.1093/oso/9780198870944.003.0008>
- Haris, M. Tan Abdul Rahman dan Tantimin. (2022). *Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence Di Indonesia*. Jurnal Komunikasi Hukum. Vol. 8, No. 1.
- Raup, Abdul., et al. (2022). *Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol. 5, No. 9. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>
- Ravid, Shlomit Yanisky. (2017). *"Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, and Accountability In The 3a Era-The Human-Like Authors are Already Here-a New Model"*. Michigan State Law Review. Vol. 16, No. 1. DOI: <https://ssrn.com/abstract=2957722>
- R, Nadia Intan. dan Whitney Brigitta S. (2022). *Analisis Problematika Lukisan Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Hak Cipta*. Jurnal Pendidikan dan Konseling. Vol. 4, No. 6. DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9911>
- W, Gde Bagus A. dan Ida Bagus Gede P. P. (2023). *Implementasi Pengguna Artificial Intelligence (AI) Pada Platform Midjourney Dalam Iterasi Arsitektur*. Jurnal Ganec Swara Vol. 17, No. 3. DOI: <https://doi.org/10.35327/gara.v17i3.565>

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 22, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 3821).
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 5599).
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 5952).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 148, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 6374).

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. (Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 6400).

.