

ChatGPT: Hak Cipta atas Kecerdasan Buatan

Theresia Chandrakirana Pramadyastari Kusumomaharani

¹Fakultas Hukum, Magister Kenotariatan, Universitas Indonesia, theresiastari@gmail.com

ABSTRACT

Artificial intelligence (AI) is often found in fulfilling daily needs, namely Google Maps, Siri, to creating works through artificial intelligence such as ChatGPT in the form of a chatbot. ChatGPT works using input from users, which will be processed to produce an answer to the problem presented. The massive development of technology means that various other aspects of life indirectly need to adapt to these changes. The scope of protection of Intellectual Property Rights (IPR) in Indonesia also concerns the existence of works produced with the help of artificial intelligence, especially ChatGPT. This research takes the form of doctrinal research in which the primary legal material is in the form of statutory regulations, and the secondary legal material is in the form of legal literature studies. The aim of this research is to analyze the work produced by artificial intelligence of ChatGPT in the scope of IPR, especially Copyright which protects works created by creators, namely humans. In this research, it was found that ChatGPT was developed by humans, but ChatGPT's works are the result of data processing by artificial intelligence itself. Therefore, ChatGPT's work is not an object of Copyright. Regarding the commercialization aspect of Copyright, ChatGPT works can be given economic rights to their users in accordance with the terms of use on the ChatGPT service

Keywords	Artificial Intelligence; ChatGPT; Copyright; Intellectual Property Rights Protection
Cite This Paper	Kusumomaharani, T. C. (2026). ChatGPT: Hak Cipta atas Kecerdasan Buatan. <i>Legal Spirit</i> , 10(1).
Manuscript History: <u>Received:</u> June 16, 2024 <u>Accepted:</u> April 9, 2026 <u>Corresponding Author:</u> Theresia, theresiastari@gmail.com	 Legal Spirit is Licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Indexed:    Layout Version: V8.2024

PENDAHULUAN

Pekerjaan manusia dimudahkan dengan kecanggihan teknologi dalam berbagai bentuk. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (selanjutnya disebut AI) semakin banyak digunakan oleh pengguna internet. Keberadaan AI sudah menjadi bagian dari pemenuhan kebutuhan sehari-hari seperti *Global Positioning System* (GPS) untuk navigasi, sarana untuk menjalin komunikasi jarak jauh dengan media sosial, dan lain sebagainya.

Pertukaran informasi dapat terjadi dalam hitungan detik karena dunia menjadi tanpa batas dengan adanya internet. Selain bertukar informasi antar pengguna internet, manusia pun dapat bertukar informasi dengan kecerdasan buatan. Dengan adanya algoritma, data dapat diolah oleh kecerdasan buatan menjadi suatu informasi mengenai diri manusia.

Seperti rekomendasi konten yang muncul pada media sosial merupakan hasil olah data dari kecerdasan buatan yang disebut dengan *deep learning*.¹

Berbagai inovasi kecerdasan buatan itu terus berkembang. Salah satu bentuk kecerdasan buatan yang menarik perhatian masyarakat secara global adalah ChatGPT. ChatGPT merupakan suatu kecerdasan buatan berbasis *website* yang dapat membantu manusia dalam menjawab berbagai macam permasalahan dengan metode tanya jawab. Menulis artikel, menjawab soal matematika, memberikan resep, seluruhnya dapat dilakukan oleh ChatGPT. *Natural learning processing* sebagai salah satu pendekatan kecerdasan buatan yang memahami bahasa manusia, sehingga hasil dari ChatGPT menyerupai interaksi dengan manusia.

Kecerdasan buatan itu sendiri sesuai dengan penyebutannya, merupakan suatu sarana teknologi yang dibuat oleh manusia dengan kemampuan intelektualnya. Sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan dan saling membutuhkan, perlu adanya batasan perlindungan hukum terhadap berbagai karya yang dihasilkan manusia. Hasil olah pikir manusia tersebut dapat dilindungi dengan Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut HKI) atau *Intellectual Property Rights* (IPR).² Penghargaan terhadap karya-karya di bidang Kekayaan Intelektual juga menggambarkan penghargaan terhadap kecerdasan, kemampuan berpikir, dan intelektual manusia yang menciptakan.³

Di era serba cepat, internet juga memudahkan dalam penyebarluasan suatu karya yang dapat dikategorikan sebagai Kekayaan Intelektual. Jenis Kekayaan Intelektual bermacam-macam dibedakan berdasarkan kriteria dari karya yang bersangkutan. *World Trade Organization* telah membuat suatu perjanjian internasional mengenai HKI yang bertujuan untuk menyamakan sistem HKI yaitu *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs). Negara yang tergabung dalam WTO termasuk Indonesia, telah meratifikasi TRIPs dan wajib memiliki aturan hukum nasional berkaitan dengan perlindungan HKI yang sejalan dengan TRIPs.⁴

Berada dalam dunia *digital* saat ini, secara otomatis pengaturan mengenai HKI ikut berkembang. Karya yang dihasilkan melalui kecerdasan buatan menjadi dipertanyakan apakah dapat dilindungi dengan HKI atau tidak. Secara khusus, terhadap objek HKI berupa Hak Cipta yang melindungi ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Masih menjadi perdebatan mengenai hasil karya kecerdasan buatan dapat dikategorikan sebagai objek Hak Cipta yang dapat dikomersialisasikan atau tidak. Serta pihak yang dapat menerima perlindungan tersebut apakah pencipta program kecerdasan buatan, pengguna kecerdasan buatan, atau pihak lain.

METODE

Penelitian ini berbentuk penelitian doktrinal yang berfokus pada aturan atau norma yang berlaku di Indonesia dalam lingkup HKI khususnya Hak Cipta. Sumber informasi yang akan dianalisis dalam penelitian ini berupa data sekunder seperti bahan hukum primer seperti Undang-Undang Hak Cipta, dan bahan hukum sekunder seperti buku, karya ilmiah, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan kecerdasan buatan dan perlindungan HKI khususnya Hak

¹ Binus University, "Mengenal Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dan Penerapannya," tersedia pada <https://binus.ac.id/malang/2023/07/mengenal-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dan-penerapannya/#:~:text=Namun%2C%20tak%20hanya%20itu%2C%20dalam,%2C%20Search%20Engine%2C%20dan%20sebagainya>, diakses pada tanggal 18 Mei 2024.

² Niru Anita Sinaga, "Pentingnya Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual bagi Pembangunan Ekonomi Indonesia," *Jurnal Hukum Sasana*, Vol. 6 No.2 (2020), hlm. 149.

³ *Ibid.*, hlm. 146.

⁴ Gema Permana Rahman, dan Irwan Triadi, "Peran Hak Kekayaan Intelektual Pada Industri Pertahanan Di Indonesia," *Amerta Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 3 No.3 (2023), hlm. 2.

Cipta. Hasil dari penelitian ini bersifat deskriptif-analitis mengenai perkembangan teknologi kecerdasan buatan pada ChatGPT yang dapat menghasilkan karya tertentu melalui analisis secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya Kecerdasan Buatan Artificial Intelligence (AI) pada ChatGPT dengan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Menurut Kusumadewi S. [2003], sebagaimana dikutip oleh I Made Agus Wirawan, pengertian kecerdasan buatan dapat dipandang dari berbagai sudut pandang, antara lain:⁵

1. Sudut pandang kecerdasan.
Kecerdasan buatan akan membuat mesin menjadi 'pintar' yang diartikan bahwa mesin dapat melakukan hal-hal yang diperbuat manusia.
2. Sudut pandang penelitian.
Kecerdasan buatan adalah suatu studi bagaimana membuat agar komputer dapat melakukan hal sebaik yang dikerjakan oleh manusia. Domain yang sering dibahas oleh para peneliti meliputi:
 - a. *Mundane task*:
 - 1) Persepsi (*vision & speech*).
 - 2) Bahasa alami (*understanding, generation & translation*).
 - 3) Pemikiran yang bersifat *commonsense*.
 - 4) *Robot control*.
 - b. *Formal task*
 - 1) Permainan/*games*.
 - 2) Matematika (geometri, logika, kalkulus integral, pembuktian).
 - c. *Expert task*
 - 1) Analisis finansial.
 - 2) Analisis medikal.
 - 3) Analisis ilmu pengetahuan.
 - 4) Rekayasa (desain, pencarian kegagalan, perencanaan manufaktur).
3. Sudut pandang bisnis.
Kecerdasan buatan adalah kumpulan peralatan yang sangat kuat dan metodologis dalam menyediakan solusi bisnis.
4. Sudut pandang pemrograman.
Kecerdasan buatan meliputi studi tentang pemrograman simbolik, penyelesaian masalah (*problem solving*) dan pencarian (*searching*). Untuk menggunakan aplikasi kecerdasan buatan ada 2 (dua) bagian yang sangat dibutuhkan, yaitu:
 - a. Basis pengetahuan (*knowledge base*), berupa fakta, teori, pemikiran, dan hubungan antara satu hal dengan lainnya.
 - b. Motor inferensi (*inference engine*), yaitu kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman.

Berdasarkan pengertian kecerdasan buatan tersebut, secara garis besar dapat diartikan kecerdasan buatan adalah suatu mesin pintar yang dibuat dengan tujuan untuk dapat melakukan hal-hal yang dikerjakan oleh manusia. Kumpulan pengetahuan digabungkan dan dimasukkan ke dalam komputer, dengan kemampuan menalarinya dapat menghasilkan jawaban atau solusi dari pertanyaan atau masalah yang disampaikan ke

⁵ I Made Agus Wirawan, "Metode Penalaran dalam Kecerdasan Buatan", Depok: Rajawali Pers, 2017, hlm. 2-3.

kecerdasan buatan tersebut.⁶ Oleh karena itu, dapat menyerupai kecerdasan alami yang dimiliki manusia.

Bentuk dari kecerdasan buatan bermacam-macam dan terus mengalami perkembangan sampai saat ini. Dimulai dari tahun 1950-an, seorang ahli bernama Alan Turing melakukan percobaan *software AI* yang berinteraksi dengan seorang operator. Menurut Alan Turing, mesin dapat dikatakan 'cerdas' ketika dapat membuat seseorang percaya bahwa dirinya sedang berkomunikasi dengan orang lain meskipun kenyataannya sedang berkomunikasi dengan mesin. Kemudian pada tahun 1956, istilah '*artificial intelligence*' atau AI dimunculkan pertama kali oleh seorang professor Massachussets bernama John McCarthy pada tahun 1956 pada Dartmouth Conference yang dihadiri para peneliti AI.⁷

Lingkup utama kecerdasan buatan yaitu:⁸

1. Sistem Pakar (*Expert System*). Komputer digunakan untuk menyimpan pengetahuan para pakar yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan pengetahuan tersebut.
Contoh: pengembangan sistem pakar MYCIN untuk diagnosis penyakit.
2. Pengolahan Bahasa Alami (*Natural Language Processing*). Bertujuan agar pengguna dapat berkomunikasi dengan komputer menggunakan bahasa sehari-hari.
 - a. *Programs for Classifying Retrieving Documents by Content*. Program yang dapat melakukan klasifikasi dokumen berdasarkan konten atau isi.
Contoh: *junk filtering*.
 - b. *Machine Translation*. Program yang dapat menerjemahkan suatu kalimat dari satu bahasa ke bahasa lain, baik dengan teks, suara, dan/atau foto.
Contoh: *google translate*.
 - c. *Intelligent Personal Assitant*. Perangkat lunak yang mampu melakukan hal-hal berdasarkan masukan dari pengguna, dan mampu mengakses informasi dari berbagai sumber *online*.
Contoh: Siri pada produk Apple.
3. Pengenalan Ucapan (*Speech Recognition*). Pengenalan ucapan yang dapat membuat manusia berkomunikasi dengan komputer menggunakan suara.
4. Robotika dan Sistem Sensor (*Robotics and Sensory Systems*). Sistem sensor seperti sistem pemrosesan sinyal jika digabungkan dengan AI, dapat dikategorikan menjadi sistem yang lebih luas yaitu sistem robotic.
5. *Computer Vision*. Kemampuan komputer membaca atau menginterpretasikan gambar atau objek.
Contoh: *face recognition* untuk absensi atau membuka ponsel pintar.
6. *Intelligent Computer-aided Instruction*. Kemampuan komputer untuk melatih dan mengajar.
Contoh: *intelligence tutoring system*.
7. *Game Playing*, Hampir semua aplikasi permainan telah menerapkan kecerdasan buatan.
Contoh: permainan catur, permainan tetris, dan lain sebagainya.

Pada lingkup pengolahan bahasa alami atau *natural language processing*, ditemukan perkembangan ChatGPT (*GenerativePre-trainTransformer*) sebagai program yang menggunakan *big data*, *big computing power*, *algorithm* menjadi suatu *intelligent model*. Oleh

⁶ *Ibid.*, hlm. 3.

⁷ *Ibid.*, hlm. 6.

⁸ *Ibid.*, hlm. 7-10.

karena itu, ChatGPT dapat mempelajari informasi dari sekumpulan data dan melalui pengolahan atau pelatihan dapat menghasilkan jawaban yang kompleks dalam bentuk teks.⁹

ChatGPT sebagai salah satu inovasi perusahaan OpenAI, yang merupakan suatu kecerdasan buatan yang dapat berinteraksi dengan penggunaannya. Cara kerja kecerdasan buatan pada ChatGPT dimulai dengan mengajukan pertanyaan atau perintah kepada sistem. Kemudian ChatGPT akan memproses menggunakan pengetahuan yang dimilikinya untuk menghasilkan respon tertentu. Pengguna dapat merespon kembali atau mengajukan pertanyaan lain atas respon ChatGPT.¹⁰ Perusahaan OpenAI yang mengembangkan ChatGPT, bergerak di bidang *Aritifial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Misi OpenAI untuk memastikan keberadaan kecerdasan buatan dapat membantu manusia.

Apabila dikaitkan dengan kekayaan intelektual, keberadaan komputer merupakan hasil buatan manusia. HKI merupakan hasil olah pikir manusia sehingga kecerdasan buatan juga termasuk hasil karya manusia yang dapat digolongkan sebagai objek HKI. Berbeda dengan karya yang dihasilkan melalui kecerdasan buatan itu sendiri yang tidak termasuk objek HKI. Hal ini berkaitan dengan subjek yang menghasilkan karya yang bersangkutan.

Pihak yang dapat menjadi pemegang hak atas HKI terdiri dari subjek hukum seperti orang atau badan hukum. OpenAI sebagai Perusahaan yang mengembangkan ChatGPT berhak atas perlindungan HKI ChatGPT. Bentuk perlindungan HKI atas kecerdasan buatan khususnya ChatGPT, disesuaikan dengan kriteria jenis-jenis HKI yang berlaku di Indonesia.

HKI di Indonesia digolongkan menjadi hak cipta dan hak-hak lainnya, yang diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan sebagai berikut:

- a. Perlindungan Varietas Tanaman: Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000.¹¹
- b. Rahasia Dagang: Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000.¹²
- c. Desain Industri: Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000.¹³
- d. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu: Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000.¹⁴
- e. Hak Cipta: Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.¹⁵
- f. Paten: Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016.¹⁶
- g. Merek dan Indikasi Geografis: Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016.¹⁷

Dengan diberlakukannya UU Cipta Kerja,¹⁸ aturan hukum mengenai Merek dan Paten mengalami beberapa perubahan di antaranya berupa:

- a. Merek

⁹ Hao Yu, "Reflection on Whether Chat GPT Should Be Banned by Academia from the Perspective of Education and Teaching," *Front. Psychol*, (2023), hlm. 2.

¹⁰ Dinesh Kalla, et.al., "Study and Analysis of Chat GPT and its Impact on Different Fields of Study," *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, Vol. 8 No.3 (2023), hlm. 827.

¹¹ *Undang-Undang tentang Perlindungan Varietas Tanaman*, UU Nomor 2 Tahun 2000, LN.2000/No.241, TLN No. 4043, selanjutnya disebut UU PVT.

¹² *Undang-Undang tentang Rahasia Dagang*, UU Nomor 30 Tahun 2000, LN.2000/No.242, TLN No. 4044, selanjutnya disebut UU Rahasia Dagang.

¹³ *Undang-Undang tentang Desain Industri*, UU Nomor 31 Tahun 2000, LN.2000/No.243, TLN No. 4045, selanjutnya disebut UU Desain Industri.

¹⁴ *Undang-Undang tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu*, UU Nomor 32 Tahun 2000, LN.2000/No.244, selanjutnya disebut UU DTLST.

¹⁵ *Undang-Undang tentang Hak Cipta*, UU Nomor 28 Tahun 2014, LN.2014/No.266, TLN No. 5599, selanjutnya disebut UUHC.

¹⁶ *Undang-Undang tentang Paten*, UU Nomor 13 Tahun 2016, LN.2016/No.176, TLN No. 5922, selanjutnya disebut UU Paten.

¹⁷ *Undang-Undang tentang Merek dan Indikasi Geografis*, UU Nomor 20 Tahun 2016, LN.2016/No.252, TLN No. 5953, selanjutnya disebut UU Merek.

¹⁸ *Undang-Undang tentang Cipta Kerja*, UU Nomor 11 Tahun 2020, LN.2020/No.245, TLN No. 6573, selanjutnya disebut UUCK.

- 1) Penambahan Pasal 20 UU Merek mengenai merek yang tidak dapat didaftar, pada Pasal 108 UUCK menambah alasan merek tidak dapat didaftar apabila mengandung bentuk yang bersifat fungsional.¹⁹
- 2) Perubahan Pasal 23 ayat (5) dan ayat (8) UU Merek berupa jangka waktu pemeriksaan substantif merek dapat diselesaikan dalam jangka waktu paling lama 150 (seratus lima puluh hari) menjadi 90 (sembilan puluh) hari.²⁰
- 3) Penghapusan Pasal 25 ayat (3) UU Merek, mengenai merek yang terdaftar dianggap ditarik kembali dan dihapus jika sertifikat Merek tidak diambil oleh pemilik merek dalam jangka waktu 18 (delapan belas) bulan.²¹

b. Paten

- 1) Perubahan Pasal 20 UU Paten yang mengatur paten wajib dilaksanakan di Indonesia.²²
- 2) Penghapusan sebagian Pasal 122 UU Paten yang berbunyi: "...paling lama 6 (enam) bulan terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan paten sederhana..." berkaitan dengan permohonan pemeriksaan substantif atas paten sederhana.²³
- 3) Perubahan Pasal 123 UU Paten mengenai jangka waktu pengumuman permohonan paten sederhana.²⁴

Perlindungan HKI dibedakan berdasarkan kriteria hasil karya manusia yang bersangkutan. Seperti Merek yaitu perlindungan atas tanda yang dapat ditampilkan secara grafis sebagai tanda pembeda suatu barang dan/atau jasa yang diproduksi dalam kegiatan perdagangan.²⁵ Berbeda dengan Paten yang merupakan perlindungan atas hak eksklusif inventor atas invensinya secara khusus di bidang teknologi.²⁶

Dalam hal ini, Hak Cipta termasuk salah satu kekayaan intelektual yang dapat melindungi objek dengan kriteria paling luas.²⁷ Objek kekayaan intelektual yang termasuk bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang merupakan hasil olah pikir dan diwujudkannyatakan, dapat dikategorikan sebagai suatu ciptaan yang dapat dilindungi Hak Cipta.²⁸ Kecerdasan buatan seperti ChatGPT diciptakan oleh manusia, sehingga dapat termasuk bentuk Ciptaan yang dilindungi Hak Cipta. ChatGPT dapat tergolong sebagai program komputer dengan jangka waktu perlindungan selama 50 (lima puluh) tahun sejak dilakukan pengumuman pertama kali.²⁹

Perlindungan Hak Cipta lahir ketika suatu karya atau Ciptaan dipublikasikan/diumumkan. Sarana melakukan pengumuman terhadap suatu Ciptaan semakin bervariasi dengan perkembangan teknologi yang masif terjadi. Berbagai pilihan *platform digital* dapat digunakan untuk menyebarluaskan suatu Ciptaan dalam hitungan detik. Oleh karena itu, perlindungan Hak Cipta juga semakin meluas dengan kemudahan tersebut. Terhadap konten-konten atau informasi yang dibagikan secara elektronik dapat dikategorikan sebagai suatu objek Hak Cipta, selama termasuk ke dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

¹⁹ UUCK, Pasal 108 angka 1.

²⁰ UUCK, Pasal 108 angka 2.

²¹ UUCK, Pasal 108 angka 3.

²² UUCK, Pasal 107 angka 2.

²³ UUCK, Pasal 107 angka 4.

²⁴ UUCK, Pasal 107 angka 5.

²⁵ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, "Kekayaan Intelektual - Paten", tersedia pada <https://www.dgip.go.id/tentang-djki/kekayaan-intelektual>, diakses pada tanggal 3 Juni 2024.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ *Ibid.*

²⁸ UUHC.

²⁹ UUHC, Pasal 59.

Di samping itu, perlindungan Hak Cipta tidak memerlukan dilakukannya pendaftaran seperti halnya perlindungan Merek. Akan tetapi, perlindungan Hak Cipta dapat dicatatkan. Di Indonesia, pencatatan perlindungan Hak Cipta dapat diajukan kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI). Akibat pencatatan Ciptaan tersebut, maka dapat terlihat jelas pihak yang berhak atas Ciptaannya sebagai Pencipta. Pencipta tersebut dapat terdiri dari 1 (satu) orang atau beberapa orang yang namanya dicatatkan sebagai Pencipta. OpenAI sebagai perusahaan yang mengembangkan ChatGPT dapat disebut sebagai Pencipta, yang terdiri dari seseorang atau beberapa orang yang bekerja di balik proses pembuatan ChatGPT. Berdasarkan Pasal 1 angka 2 UUHC, definisi Pencipta tidak termasuk badan hukum sehingga dapat dikatakan bahwa badan hukum tidak dapat disebut sebagai Pencipta.

Di samping itu, ChatGPT secara sistem dapat pula menghasilkan konten atau karya tertentu dengan kecerdasan buatan yang dimilikinya. Berdasarkan permintaan pengguna, ChatGPT dapat membuat puisi, lagu, dan lain sebagainya. Karya-karya ChatGPT dapat termasuk ke dalam bentuk karya seni dan sastra, sesuai kriteria Hak Cipta. Akan tetapi, hasil karya ChatGPT tidak memenuhi unsur subjek dan objek Hak Cipta.

Apabila dikaitkan kembali pada sifat dasar HKI yang melindungi hasil karya olah pikir manusia, maka hasil karya kecerdasan buatan tidak termasuk bagian dari HKI. Objek Hak Cipta juga berupa hasil karya cipta atas kemampuan, pikiran, keterampilan, yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Unsur 'pikiran' dalam karakteristik Ciptaan, tidak terpenuhi oleh ChatGPT sekalipun sistem yang terdapat pada ChatGPT bekerja layaknya manusia. Karya ChatGPT tersebut tidak dapat dilindungi Hak Cipta karena tidak secara langsung dihasilkan berdasarkan olah pikir manusia.

Aspek Komersialisasi Hasil Karya Kecerdasan Buatan Artificial Intelligence (AI) pada ChatGPT sebagai Kekayaan Intelektual

Jika Selain Pencipta, terdapat pula pihak yang disebut Pemegang Hak Cipta. Hal ini berkaitan dengan aspek komersialisasi dari perlindungan Hak Cipta. Pencipta dan Pemegang Hak Cipta dapat merupakan pihak yang sama ataupun berbeda.³⁰ Perbedaan keduanya berkaitan pada hak moral dan hak ekonomi terhadap suatu Ciptaan. Hak moral merupakan hak yang melekat abadi pada diri Pencipta, yaitu hak Pencipta untuk:³¹

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Hak moral yang melekat pada Pencipta tidak memiliki masa berlaku kecuali hak untuk mengubah Ciptaan sesuai kepatutan masyarakat dan mengubah judul dan anak judul Ciptaan. Kedua hak tersebut berlangsung sesuai dengan masa berlaku Ciptaan.³² Di samping itu, hak moral tidak dapat dialihkan kepada pihak lain berbeda dengan hak ekonomi yang dapat dialihkan. Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan keuntungan atau manfaat ekonomi dari Ciptaan. Aspek komersialisasi

³⁰ UUHC, Pasal 1 angka 4.

³¹ UUHC, Pasal 5 ayat (1).

³² UUHC, Pasal 57.

Hak Cipta yang dimaksud adalah hak ekonomi yang terdapat pada Ciptaan, yang berkaitan dengan lisensi dan royalti.³³

Penggunaan suatu Ciptaan oleh pihak lain diperbolehkan dengan adanya izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dalam bentuk lisensi. Lisensi mengatur mengenai hak dan kewajiban Pemberi Lisensi (Pencipta atau Pemegang Hak Cipta) dengan Penerima Lisensi (pengguna Ciptaan). Apabila tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, dapat pula tidak dianggap melanggar Hak Cipta jika menyebutkan secara lengkap sumbernya untuk keperluan sebagai berikut:³⁴

- a. pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;
- b. keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan;
- c. ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
- d. pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.

Batasan-batasan tersebut merupakan prinsip *fair use* atau penggunaan wajar. Secara khusus, UUHC mengatur mengenai *fair use* terhadap objek Ciptaan berupa program komputer. Dalam hal penggandaan 1 (satu) salinan atau adaptasi program komputer dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dalam rangka penelitian dan pengembangan program komputer dan salinan tersebut harus dimusnahkan setelah penggunaan berakhir.³⁵

Ketika seseorang ingin menggunakan suatu Ciptaan dengan tujuan komersialisasi, maka dapat dibuat suatu kerjasama lisensi antara Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dengan calon pemakai Hak Cipta. Dalam UUHC, lisensi berarti izin untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaan dan berhak melaksanakan hak ekonomi dengan persyaratan tertentu. Bentuk perjanjian lisensi itu sendiri tidak diatur dalam UUHC, namun diatur mengenai larangan perjanjian lisensi memuat ketentuan yang merugikan perekonomian negara atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat.³⁶ Terdapat pula kewajiban pada Pasal 83 UUHC bahwa perjanjian lisensi harus dicatatkan oleh Menteri pada daftar umum perjanjian lisensi Hak Cipta.

Terms of use pada suatu layanan seperti ChatGPT merupakan suatu kesepakatan yang dibuat untuk mengatur hak dan kewajiban pengguna. Keberadaan *terms of use* dapat dikategorikan sebagai suatu klausula baku yang mengikat dan wajib dipenuhi pihak yang bersedia menggunakan layanan yang bersangkutan. UU Perlindungan Konsumen memperbolehkan adanya klausula baku apabila tidak bertentangan dengan larangan pelaku usaha mencantumkan klausula seperti menyatakan pengalihan tanggung jawab, memberi hak kepada pelaku usaha untuk mengurangi manfaat jasa, dan lain sebagainya.³⁷

Cara kerja ChatGPT yang dapat menghasilkan konten-konten berdasarkan *input* penggunaannya, menimbulkan pertanyaan mengenai kepemilikan atas *output* yang dihasilkan. Terdapat pendapat bahwa kepemilikan dimungkinkan untuk diberikan kepada sistem kecerdasan buatan, pihak yang membuat program, dan/atau pengguna.³⁸ ChatGPT

³³ UUHC, Pasal 1 angka 20 dan 21.

³⁴ UUHC, Pasal 44 ayat (1).

³⁵ UUHC, Pasal 45..

³⁶ Yusran Isnaini, "Buku Pintar HAKI Tanya Jawab Seputar Hak Kekayaan Intelektual", Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2010, hlm. 18-19.

³⁷ *Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen*, UU Nomor 8 Tahun 1999, LN.1999/No.42, TLN No. 3821, selanjutnya disebut UUPK.

³⁸ Marcelina Sutanto, "Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan," (Skripsi Sarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Makassar, 2021), hlm. 85-100.

mengatur mengenai kepemilikan *output* pada *terms of use*, yang berbunyi: “Ownership of content. As between you and OpenAI, and to the extent permitted by applicable law, you (a) retain your ownership rights in Input and (b) own the Output. We hereby assign to you all our right, title, and interest, if any, in and to Output.” Pengguna tetap mendapat kepemilikan atas *input* yang dimasukkan ke dalam layanan ChatGPT, juga terhadap *output* yang dihasilkan melalui ChatGPT.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dianggap bahwa kepemilikan atas suatu karya yang dihasilkan melalui bantuan kecerdasan buatan ditentukan oleh masing-masing penyedia layanan yang bersangkutan. Secara tidak langsung, pengguna menyampaikan *input* atau ide kepada sistem kecerdasan buatan yang kemudian diolah. Unsur terdapat peran manusia pada hasil akhir dapat membuat manusia mengklaim perlindungan atas karya tersebut.³⁹

PENUTUP

Dalam menentukan suatu benda dapat dilindungi HKI atau tidak bergantung pada kriteria HKI. Karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dapat dilindungi dengan Hak Cipta yang secara otomatis timbul sejak dipublikasikan atau diumumkan. Hak Cipta berkaitan dengan Pencipta dan Ciptaan itu sendiri. Apabila melihat dari unsur subjektif Pencipta, maka dapat dikatakan bahwa karya yang dihasilkan kecerdasan buatan tidak memenuhi unsur subjektif Ciptaan yaitu hasil olah pikir manusia. Oleh karena itu, kecerdasan buatan tidak dapat disebut sebagai Pencipta meskipun terdapat peran manusia di balik proses pembuatan atau pengembangannya.

Terhadap aspek komersialisasi yaitu hak ekonomi dari karya kecerdasan buatan dapat dilakukan, didasarkan pada *terms of use* dari penyedia layanan kecerdasan buatan yang bersangkutan. Dalam hal ini, pada ChatGPT diatur mengenai hak pengguna untuk mengklaim kepemilikan atas *input* (masukan) dan *output* (hasil akhir) yang didapat melalui penggunaan ChatGPT yang berbasis website. Selanjutnya, untuk perlindungan karya yang dihasilkan melalui ChatGPT dapat berupa Hak Cipta dengan syarat adanya tindakan pengumuman atau publikasi dari pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Isnaini, Yusran. (2010). *Buku Pintar HAKI Tanya Jawab Seputar Hak Kekayaan Intelektual*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Riswandi, Budi Agus. (2021). *Implikasi Pemberlakuan UU Cipta Kerja terhadap UU Merek dan Paten dalam Upaya Meningkatkan Daya Saing UMKM Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press.
- Wirawan, I Made Agus. (2017). *Metode Penalaran dalam Kecerdasan Buatan*. Depok: Rajawali Pers.
- Kalla, Dinesh, et.al. (2023). Study and Analysis of Chat GPT and its Impact on Different Fields of Study.” *International Journal of Innovative Science and Research Technology*. 8 (3).
- Rahman, Gema Permana dan Irwan Triadi. (2023). Peran Hak Kekayaan Intelektual Pada Industri Pertahanan Di Indonesia.” *Amerta Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 3 (3).
- Sinaga, Niru Anita. (2020). Pentingnya Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual bagi Pembangunan Ekonomi Indonesia.” *Jurnal Hukum Sasana*. 6 (2).

³⁹ *Ibid.*, hlm. 81.

- Sutanto, Marcelina. (2021). Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan." (Skripsi Sarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Makassar.
- Yu, Hao. (2023). Reflection on Whether Chat GPT Should Be Banned by Academia from the Perspective of Education and Teaching." *Front. Psychol.*
- Binus University. 2023. Mengenal Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dan Penerapannya. Diakses pada tanggal 18 Mei 2024. Tersedia pada <https://binus.ac.id/malang/2023/07/mengenal-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dan-penerapannya/#:~:text=Namun%2C%20tak%20hanya%20itu%2C%20dalam,%2C%20Search%20Engine%2C%20dan%20sebagainya>.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. "Kekayaan Intelektual". Diakses pada tanggal 3 Juni 2024. Tersedia pada <https://www.dgip.go.id/tentang-djki/kekayaan-intelektual>.