

## **ANALISIS PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA KARYA SENI BUATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DITINJAU PADA NEGARA INDONESIA, INGGRIS, DAN KANADA (STUDI KOMPARATIF DI INDONESIA, INGGRIS, DAN KANADA)**

**Nadya Dewi Chrisanti<sup>1</sup> Hariyo Sulistiyantoro<sup>2</sup>**

Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur,  
Email: <sup>1</sup>nadyach2910@gmail.com  
<sup>2</sup>hariyoprawiro1962@gmail.com

### **Abstrak:**

Penelitian ini memiliki bertujuan untuk mengetahui perlindungan hak cipta karya seni buatan kecerdasan (*Artificial Intelligence*) di negara Indonesia, Inggris, dan Kanada. Selain mengetahui perlindungan hak cipta karya seni Artificial Intelligence, penelitian ini juga bertujuan mengetahui hukum di Indonesia dalam mengakui dan melindungi hak cipta atas karya seni buatan *Artificial Intelligence (AI)*. Penulisan penelitian ini berdasarkan munculnya berbagai kasus terkait karya seni buatan AI di negara Inggris, dan Kanada, serta penggunaan karya seni buatan AI yang semakin meningkat untuk kepentingan komersial di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan konseptual, dan pendekatan perbandingan. Bahan hukum bersumber dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, serta bahan non-hukum. Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan studi kepustakaan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa karya seni buatan AI diakui dan dilindungi di negara Inggris selama 50 (lima puluh) tahun, negara Kanada selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah melalui uji orisinalitas sedangkan di negara Indonesia belum mengakui karya seni buatan AI dikarenakan AI dipandang sebagai obyek hukum dan hasil karya buatan AI adalah pendamping dari AI itu sendiri.

**Kata Kunci:** *Perlindungan Hukum, Karya Seni, Artificial Intelligence.*

### **Abstract:**

This research aims to determine copyright protection for artificial intelligence works of art in Indonesia, England, and Canada. In addition to examining copyright protection for works of art generated by artificial intelligence, this research also seeks to explore the legal framework in Indonesia that acknowledges and safeguards the copyrights of AI-created artistic works. The writing of this research is based on the emergence of various cases related to AI-made works of art in the UK and Canada, as well as the increasing use of AI-made works of art for commercial purposes in Indonesia. This research uses normative legal research methods, both conceptual and comparative. Legal materials come from primary legal materials, secondary legal materials, and non-legal materials. The data collection method was carried out using library research. The findings of this study indicate that in England, artworks created by AI are acknowledged and protected for a duration of 50 years, while in Canada, this protection extends to 70 years, contingent upon passing an originality assessment. Conversely, Indonesia does not recognize AI-generated artworks, viewing AI merely as a legal entity, with the creations of AI being considered secondary to the AI itself.

**Keywords:** *Legal Protection, Works of Art, Artificial Intelligence.*

## Pendahuluan

Manusia diberikan kecerdasan intelektual oleh Tuhan Yang Maha Esa untuk melakukan berbagai hal seperti menciptakan karya seni. Karya seni ciptaan seseorang baik berupa lagu, gambar, sastra maupun karya-karya seni kreatif lainnya dilindungi oleh negara. Perlindungan tersebut terdapat pada Undang-. Hak Cipta merupakan hak alam dan bersifat absolut, serta dilindungi haknya semasa pencipta hidup dan beberapa tahun setelahnya.<sup>1</sup> Hak Cipta adalah konsep hukum dimana melindungi karya kreatif baik di bidang seni, sastra, maupun ilmu pengetahuan dengan memberikan hak eksklusif. Perkembangan teknologi juga mengubah pola pikir manusia tradisional menjadi modern sehingga meningkatkan produktivitas masyarakat Indonesia. Adanya pertumbuhan teknologi informasi menimbulkan suatu sistem baru pada kehidupan dimana kehidupan dimulai sampai berakhir, kehidupan dengan sistem dijuluki sebagai e-life, dimana kehidupan telah dipengaruhi bermacam macam tuntutan secara elektronik.<sup>2</sup> Teknologi berkembang secara pesat memunculkan berbagai penemuan salah satunya penemuan *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan yang mengubah wajah dunia.<sup>3</sup> AI merupakan teknologi berupa mesin yang mampu mencontoh tindakan manusia dan dikembangkan berdasarkan ilmu pengetahuan seperti manusia dan mempunyai pemikiran sama seperti manusia.<sup>4</sup>

Penggunaan *Artificial Intelligence* didasarkan pada algoritma dan data-data yang terdapat dalam internet atau bisa disebut *big data*. *Artificial Intelligence* mampu menghasilkan karya-karya seni seperti lagu, gambar, dan sastra seni lainnya tanpa didasari ide manusia dengan data-data yang berkaitan. Salah satu contoh penggunaan *Artificial Intelligence* dapat dilihat dalam karya seni lukisan berjudul "*The Next Rembrandt*" dibentuk pada tahun 2016. Lukisan *The Next Rembrandt* adalah lukisan tiga dimensi dibentuk dari kumpulan data atas karya Rembrandt dengan memakai algoritma pembelajaran mendalam dan teknik pengenalan wajah.<sup>5</sup> Selain karya seni "*The Next Rembrandt*" terdapat karya seni berupa komik yang menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* diberi nama "*Zarya Of The Dawn*" pada tahun 2023 dan dihasilkan oleh Kris Kashtanova dengan bantuan sistem AI Midjourney.<sup>6</sup> Kecanggihan *Artificial Intelligence* yang mampu membuat karya seni dan inovasi baru memunculkan berbagai polemik yang baru dan dapat mengancam kehidupan manusia. Para pencipta karya seni berpandangan bahwa karya seni buatan *Artificial Intelligence* adalah plagiarisme teknologi tinggi.<sup>7</sup> Hal tersebut menimbulkan permasalahan baru dimana adanya ketidakpastian hukum pada karya seni buatan *Artificial Intelligence* khususnya pada hak cipta dan perlindungan hukum karya seni buatan *Artificial Intelligence*.

Selain itu, karya seni buatan *Artificial Intelligence* tak tercantum secara gamblang dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dikontraskan dengan negara cukup

---

<sup>1</sup> Riswandi, B., A. (2007). *Hak Cipta di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press. hlm. 37.

<sup>2</sup> Cholik, C., A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bida.3.6 Jadwal Penelitian ng. *Jurnal Fakultas Teknik*, 2(2), hlm. 40.

<sup>3</sup> Ravizki, E., N., & Yudhantaka, L. (2022). Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum: Tinjauan Konseptual dan Tantangan Pengaturan di Indonesia. *Jurnal Notaire*, 5(3), hlm. 352. DOI: <https://doi.org/10.20473/ntr.v5i3.39063>

<sup>4</sup> Fahrudin, N. (2018). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure "Franco". *Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), hlm. 447. DOI: <https://doi.org/10.36040/jati.v2i1.1703>

<sup>5</sup> Silvana, S., & Suyanto, H. (2023). Reformulasi Pengaturan Hak Cipta Karya Buatan Artificial Intelligence Melalui Doktrin Work Made For Hire. *Jurnal Ilmu Hukum*, 12(1), hlm. 3095. DOI: <https://doi.org/10.24843/KS.2023.v12.i01.p07>

<sup>6</sup> *Ibid*, Silvana, S., & Suyanto, H., hlm. 3095.

<sup>7</sup> *Ibid*, Silvana, S., & Suyanto, H., hlm. 3095.

maju yakni Inggris dan Kanada. Inggris mengatur lisensi terhadap pembuat maupun pengguna program *Artificial Intelligence* diatur dalam *Section 9 Verse (3) of the Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* di Inggris dan pada negara Kanada diatur dalam *Section 41 Copyright Modernization Act 2012 dan Copyright Act 1985*.

### **Metode Penelitian**

Penulis dalam melakukan penulisan artikel ilmiah ini, menggunakan Jenis penelitian yaitu penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normative yaitu dengan menggunakan keilmuan hukum sebagai acuan untuk menemukan kebenaran dari sisi norma dan hukum positif Indonesia. Dalam penelitian yuridis normatif ini didasarkan pada bahan hukum primer dan sekunder yang mengarah pada setiap norma yang dimuat dalam perundang-undangan. Pada proses pemecahan persoalan yang ada dalam topik artikel ilmiah ini dengan menggunakan Pendekatan perbandingan (*comparative approach*) serta pendekatan konseptual (*conceptual approach*) sehingga dapat mengetahui bagaimana hukum di Indonesia mengatur dan memberikan perlindungan terhadap karya seni buatan *Artificial Intelligence*, dengan fokus pada perspektif hukum positif berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan untuk mengetahui perbedaan perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta karya seni buatan *Artificial Intelligence* dari sudut pandang hukum di negara Indonesia, Inggris, dan Kanada. Data ini ditemukan dari buku, artikel, dan bahan bacaan lainnya yang relevan dengan penelitian guna memperdalam subjek serta objek penelitian.

### **Pembahasan Dan Hasil Penelitian**

#### **Perbedaan Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Karya Seni Buatan Artificial Intelligence Di Indonesia, Inggris, Dan Kanada**

Penggunaan algoritma kecerdasan buatan dalam aplikasi yang berhubungan dengan nilai artistik telah dikembangkan pada masa lalu namun perkembangan alat yang berbasis kecerdasan buatan menimbulkan perspektif baru dalam hubungan antara dunia teknologi dan seni. Penciptaan suatu karya seni melalui algoritme dan model pembelajaran mesin telah memicu ketertarikan pada komunitas artistik maupun ilmiah.<sup>8</sup> Keadaan seni akan mengeksplorasi perkembangan dan tantangan utama yang terkait dengan persinggungan antara kecerdasan buatan dan generasi seni dengan berfokus pada aspek ilmu komputer.<sup>9</sup> Keragaman aktivitas dan inisiatif penelitian terkait "*Artificial Intelligence* dan seni" secara konvensional dibagi menjadi dua kategori yakni *Artificial Intelligence* digunakan dalam proses menganalisis seni yang sudah ada, dan *Artificial Intelligence* digunakan dalam proses menciptakan suatu seni baru. Penggunaan *Artificial Intelligence* dalam proses penciptaan seni sangatlah signifikan dipercepat dengan munculnya *Generative Adversarial Networks (GANs)*. *Deep learning* menjanjikan dalam menemukan model yang mewakili probabilitas dalam distribusi atas jenis data yang dapat ditemui dalam aplikasi kecerdasan buatan seperti gambar alam, bentuk gelombang audio yang berisi ucapan, dan simbol dalam korpora bahasa alami.<sup>10</sup> OpenAI mengembangkan model *deep learning* atau pembelajaran mendalam yang disebut DALL-E dimana memunculkan inovasi generasi terbaru dalam dunia seni yakni alat atau

---

<sup>8</sup> Mazzola, G., Carapezza, M., Chella, A., Mantoan, D. (2024). Artificial Intelligence in Art Generation: An Open Issue. *Image Analysis and Processing - ICIAP 2023 Workshops*, 14366(2), p. 2.

<sup>9</sup> Ibid, Mazzola, G., Carapezza, M., Chella, A., Mantoan, D.

<sup>10</sup> Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., ... & Bengio, Y. (2020). Generative adversarial networks. *Department of Computer Science and Operations Research*, 63(11), p. 139.

aplikasi dimana suatu teks berubah menjadi suatu gambar.<sup>11</sup> Aplikasi yang mengubah sebuah kalimat menjadi suatu gambar dapat kita temukan pada perusahaan teknologi yang cukup besar yakni Microsoft, Adobe, Canva.

### **Studi Kasus Hak Cipta Karya Seni Buatan Artificial Intelligence di Negara Inggris**

Terdapat suatu kasus yang bersinggungan dengan Hak Cipta dan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) di Negara Inggris yakni Getty Images dengan Stability AI.<sup>12</sup> Getty Images merupakan perusahaan berasal Amerika Serikat yang menawarkan jutaan gambar dan video dengan kualitas tinggi untuk digunakan sebagai katalog, media pembelajaran, iklan, logo perusahaan. Gambar dan video yang tersedia di Getty Images dapat diakses secara gratis namun jika pengguna ingin menggunakan salah satu atau beberapa gambar maupun video harus membayar sesuai dengan kualitas gambar dan video. *Stability Diffusion AI* merupakan perusahaan berasal Inggris yang berfokus pada model kecerdasan buatan generatif yang menghasilkan foto realistik unik menggunakan perintah teks dan gambar. Stability Diffusion AI dilatih menggunakan berbagai koleksi gambar yang berjumlah sekitar 3 (tiga) sampai 5 (lima) miliar dari gudang data (*data warehouse*) yakni LAION yang merupakan asosiasi di Jerman.<sup>13</sup> Kumpulan data LAION bukan berisi gambar yang sebenarnya namun terdiri dari tautan web ke foto dan video dengan keterangan terkait yang diambil pada situs web yang mana diambil dari Pinterest, blog yang dihosting WordPress, SmugMug, Blogspot, Flickr, Wikimedia, Tumblr, dan Getty Images.

Permasalahan dimulai ketika pihak Getty Images mengetahui bahwa Stability Diffusion AI menggunakan gambar yang memiliki tanda bermerek (*watermark*) milik Getty Images. Tindakan Stability Diffusion AI ini dinilai melanggar hak cipta dikarenakan gambar yang memiliki tanda bermerek diubah sedemikian rupa bahkan merugikan Getty Images sebagai penyedia gambar dan video berkualitas tinggi. Stability Diffusion AI tidak memiliki izin bahkan tidak membeli lisensi dari Getty Images untuk mengembangkan model pembelajaran kecerdasan buatan generatif. Stability Diffusion AI pun berargumen bahwa gambar yang dihasilkan oleh model pembelajaran kecerdasan buatan generatif mereka merupakan hasil gambar yang diinginkan oleh pengguna sesuai dengan imajinasi mereka atau bisa dikatakan bukan gambar dengan keadaan nyata. Makna *Section 9 Verse (3) of the Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* yakni karya sastra, drama, musik, atau karya seni buatan komputer berhak atas hak cipta adalah pengarangnya. Dalam *Section 178 of the Copyright, Design, and Patents Act (CDPA)* menjelaskan penjelasan “dihasilkan oleh komputer” dimana suatu ciptaan dibuat oleh komputer.”

Karya seni yang dihasilkan oleh AI Generator milik Stability Diffusion AI dapat memperoleh hak cipta dan perlindungan hukum namun dalam proses pelatihan alat Stability Diffusion AI tidak dilandasi dengan karya seni yang diperoleh dengan cara yang sah yakni dengan membeli lisensi dari Getty Images. Pengelola Stability Diffusion AI memilih mengambil karya seni dengan cara yang ilegal untuk keperluan komersial yakni dengan mengambil karya seni (gambar) yang terdapat tanda bermerek (*watermark*). Pelanggaran hukum yang dilakukan Stability Diffusion AI yakni mengambil gambar yang memiliki tanda bermerek (*watermark*)

---

<sup>11</sup> Ramesh, A., Pavlov, M., Goh, G., Gray, S., Voss, C., Radford, A., Chen, M. & Sutskever, I. (2021). Zero-Shot Text-to-Image Generation. *Proceedings of the 38th International Conference on Machine Learning, PMLR*, 139(1), p. 8821.

<sup>12</sup> Liputan6.com. *Getty Images Gugat Pembuat Alat Karya Seni AI karena Langgar Hak Cipta*. Diakses pada 5 Agustus 2024, dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/5186491/getty-images-gugat-pembuat-alat-karya-seni-ai-karena-langgar-hak-cipta?page=4>

<sup>13</sup> Gilbert+Tobin. *Getty Images vs Stability AI*. Diakses pada 6 Agustus 2024, dari <https://www.gtlaw.com.au/knowledge/getty-images-vs-stability-ai>

milik Getty Images. Pelanggaran hukum yang dilakukan Stability Diffusion AI sesuai *dengan Section 17 Verse 2 dan Section 18 Verse (2) Part (a) of the Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* yakni menyalin dan mempublikasi hasil karya seni untuk kepentingan komersial dari situs website Getty Images tanpa membeli lisensi sekumpulan gambar ataupun meminta izin pada pengelola Getty Images. *Section 107 Verse 1 Part (a) of the Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* menjelaskan tindakan melanggar hukum dimana dilakukan oleh Stability Diffusion AI dan dapat dikenakan kurungan penjara selama enam bulan dan/atau denda yang tidak terbatas dan dakwaan sepuluh tahun dan/atau denda.<sup>14</sup>

### **Studi Kasus Hak Cipta Karya Seni Buatan Artificial Intelligence di Negara Kanada**

Satu kasus yang tidak lama terjadi dan menimbulkan polemik. Kasus tersebut yakni lukisan bernama "*Suryast*" yang diciptakan oleh Ankit Sahni. Ankit Sahni merupakan seorang seniman dan pengacara yang memakai alat berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yang bernama RAGHAV (*Robust Artificially Intelligent Graphics and Art Visualizer*) dalam menghasilkan karya seni pada tahun 2020 yang diberikan nama "*Suryast*". Karya seni "*Suryast*" merupakan perpaduan antara foto *digital* yang diambil oleh Sahni dan dimasukkan ke RAGHAV yang dicampurkan dengan mengambil gaya lukisan berjudul "*The Starry Night*" ciptaan Vincent Van Gogh. Sahni mendaftarkan hak cipta karya seni "*Suryast*" dimana Sahni sebagai pemohon dan RAGHAV sebagai rekan pengarang (*Co -Author*) dalam karya seni dua dimensi dengan mengklaim bahwa kontribusi alat kecerdasan buatan berbeda dan bertindak secara independen kepada *The Review Board of the US Copyright Office (USCO)* di Amerika Serikat. Pendaftaran hak cipta yang dilakukan oleh Sahni ditolak oleh USCO dimana kurangnya keterlibatan dan kepengarangan manusia dalam karya seni dalam mendaftarkan hak cipta serta tidak ada perbedaan yang signifikan dalam karya akhir. Sahni mengajukan banding atas penolakan USCO dengan alasan persyaratan terkait keberangan manusia tidak dapat dipahami sebagai suatu keberangan yang sepenuhnya manusia dan karya seni tersebut merupakan hasil akhir dari pilihan imajinatif atau kreatif dari seorang manusia dalam menentukan dasar dari suatu karya. Dewan USCO kembali menolak dan menegaskan bahwa gambar akhir "*Suryast*" merupakan karya seni turunan.

Kasus yang serupa terjadi pada bulan Februari 2023, USCO mencabut hak cipta komik *Zarya of the Dawn* ("*Zarya*") setelah pemohon yakni Kris Kashtanova tak dapat mengungkapkan bahwa gambarnya dibuat oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*).<sup>15</sup> Sebelum kasus *Zarya*, terdapat kasus *Thaler v. Perlmutter* ("*Thaler*") dimana Pemohon yakni Stephen Thaler memiliki akses kecerdasan buatan generatif yang bernama *Creativity Machine* dan menghasilkan karya seni yakni gambar yang berjudul "*A Recent Entrance to Paradise*" ditolak secara 3 (tiga) kali oleh USCO dari tahun 2019 hingga 2022.<sup>16</sup> USCO mengeluarkan panduan pendaftaran hak cipta pada Maret 2023 dimana menjelaskan bahwa karya yang dihasilkan kecerdasan buatan dapat dilindungi jika dasar dari karya seni tersebut terdapat aspek kreatif dari manusia bukan dari kecerdasan buatan (mesin). Karya seni "*Suryast*" oleh Ankit Sahni dan RAGHAV sebagai rekan pengarang (*Co-Author*) didukung di Kanada melalui pendaftaran "*SURYAST*" pada tahun 2021. The Canadian Intellectual Property Office ("*CIPO*")

---

<sup>14</sup>Gov.UK. *Guidance Intellectual property offences*. Diakses pada 6 Agustus 2025, dari <https://www.gov.uk/government/publications/intellectual-property-offences/intellectual-property-offences>

<sup>15</sup> ArsTechnica. *AI-generated comic artwork loses US Copyright protection*. Diakses pada 6 Agustus 2024, dari <https://arstechnica.com/information-technology/2023/02/us-copyright-office-withdraws-copyright-for-ai-generated-comic-artwork/>

<sup>16</sup> ArsTechnica. *US judge: Art created solely by artificial intelligence cannot be copyrighted*. Diakses pada 6 Agustus 2024, dari <https://arstechnica.com/tech-policy/2023/08/us-judge-art-created-solely-by-artificial-intelligence-cannot-be-copyrighted/>

mencantumkan RAGHAV yang mana *Artificial Intelligence Painting App* sebagai rekan pengarang (*Co – Author*) dalam karya seni tersebut.<sup>17</sup> Aplikasi RAGHAV ciptaan Ankit Sanhi sendiri diatur dalam *Article 41 Part (a) sampai Part (b) dan Article 41.12 Paragraph (1) Canada Copyright Modernization Act 2012* tentang perlindungan teknologi dan tindakan yang menghindari perlindungan hukum. *Article 41 Canada Copyright Modernization Act 2012* memperlihatkan bahwa perlindungan hukum dalam bidang teknologi sebagai prioritas dan sangat dihargai di Kanada dan khususnya pada kasus lukisan “*Suryast*” oleh Sanhi dan program kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yakni RAGHAV buatan Sanhi. Lukisan “*Suryast*” oleh Ankit Sanhi dan program kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) yakni RAGHAV dipandang The Canadian Intellectual Property Office (“CIPO”) sebagai suatu karya yang orisinal dikarenakan pemikiran kreatif Ankit Sanhi yang ingin menggabungkan kedua karya seni untuk menjadikan karya seni yang baru berdasarkan *Article 2 Canada Copyright Act C-42 1985*.

### **Perbedaan Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia, Inggris, dan Kanada Tentang Karya Seni Buatan Artificial Intelligence**

#### **1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

Teknologi yang semakin berkembang semakin mempermudah dalam berbagai aktivitas manusia. Kemunculan mesin dengantingkat kecerdasan setara dengan manusia, yang sering dikenal sebagai kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). *Artificial Intelligence (AI)* yang membantu manusia bahkan mengubah aktivitas manusia juga dapat berdampak negatif jika tidak diatur secara spesifik di Indonesia. Pekerjaan manusia yang dahulunya diperlukan ide kreatif namun zaman sekarang secara perlahan dapat digantikan oleh alat kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Alat *Artificial Intelligence* mampu menghasilkan karya seni dinamakan *AI Generator – Text to Image (AI Generator – teks ke gambar)*. Hadirnya *AI Generator* menimbulkan permasalahan yang baru dimana ketidakpastian hukum hak cipta karya seni buatan AI. Negara Indonesia mengenal dua subyek hukum yakni individu dan badan hukum.<sup>18</sup> Karya seni buatan *Artificial Intelligence (AI)* sejatinya merupakan hasil dari perintah manusia. Karya seni buatan AI tidak memperoleh perlindungan hukum dikarenakan tidak memenuhi Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomer 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dimana pencipta merupakan seseorang atau beberapa orang yang menciptakan suatu ciptaan mempunyai karakteristik namun AI sendiri merupakan alat kecerdasan buatan yang menghasilkan berbagai gambar menggunakan algoritme yang rumit. Karya seni buatan AI memenuhi unsur dalam peraturan perundang-undangan pada Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Nomer 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berbunyi” :

(3) “Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, alau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

#### **2. United Kingdom Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988**

*Section 178 Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* menjelaskan bahwa karya yang diciptakan oleh komputer merupakan karya yang diciptakan tanpa ada campur tangan manusia sehingga tidak memiliki pencipta manusia. Pasal ini dapat diterapkan dalam melindungi karya yang dibuat oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dikarenakan tidak ada keterlibatan manusia dalam proses pembuatan karya seni. Kepengarangan karya seni buatan *Artificial Intelligence* diatur dalam *Section 9 Verse 3 Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* yang mana karya seni berupa karya sastra, drama, musik atau seni buatan oleh

---

<sup>17</sup> GovernmentOfCanada. *Canadian Copyright Database*. Diakses pada 6 Agustus 2024, dari <https://www.ic.gc.ca/app/opic-cipo/cpyrghts/dtls.do?fileNum=1188619&type=1&lang=eng>

<sup>18</sup> Putra, G., R., A. (2022). Manusia Sebagai Subyek Hukum. *Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan Jurnal*, 6(1), hlm. 33. DOI: <https://doi.org/10.15408/adalah.v6i1.26053>

komputer, pengarangnya merupakan pengelola yang bertanggung jawab atas ciptaannya. Berdasarkan *Section 9 Verse 3 Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* sudah jelas bahwa kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) tidak dapat menjadi pemegang hak cipta dikarenakan kecerdasan buatan bersifat non-fisik sehingga mustahil untuk menjadi penggugat ataupun tergugat sehingga harus terdapat seseorang yang menangani masalah jika terjadi dugaan pelanggaran dalam suatu karya. Perlindungan karya seni buatan *Artificial Intelligence* diatur dalam *Section 12 Verse (7) Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* menjelaskan bahwa jikalau suatu karya yang dibuat dengan komputer tetap mendapatkan hak cipta dan berakhir pada akhir periode 50 (lima puluh) tahun sejak akhir tahun kalender saat karya tersebut dibuat. Negara Inggris juga mengatur tentang pengecualian-pengecualian atas karya seni buatan yang dihasilkan oleh komputer meliputi:

1. Hak untuk diidentifikasi sebagai penulis atau sutradara yang diatur *dalam Section 79 Verse (1) dan Verse (2) Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988*;
2. Hak untuk menolak perlakuan yang merendahkan terhadap suatu karya yang diatur *dalam Section 81 Verse (1) dan Verse (2) Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988*.
3. *Canada Copyright Act C-42 1985 dan Copyright Modernization Act 2012*

Persyaratan hukum di Kanada tidak menjelaskan secara eksplisit bahwa seorang pengarang haruslah manusia namun dalam *Article 13 Paragraph (1) dan Paragraph (2) Canada Copyright Act C-42 1985* dan upaya yudisial untuk mendefinisikan sifat karya asli kepenulisan menguatkan kesimpulan bahwa pengarang tidak harus manusia. *Article 13 Paragraph (1) dan Paragraph (4) Canada Copyright Act C-42 1985* menjelaskan bahwa pencipta suatu karya merupakan pemilik hak cipta pertama dan dapat dialihkan dan memanfaatkan karya tersebut melalui lisensi dengan persetujuan pemilik hak cipta. Tindakan pelanggaran hak cipta diatur secara khusus *pada Article 41 Part (a) sampai Part (b) Canada Copyright Modernization Act 2012* menjelaskan tindakan perlindungan teknologi dalam perihal menguraikan suatu karya yang diajak atau mendekripsi suatu karya yang dienripsi atau untuk menghindari, melewati, menghapus, menonaktifkan atau merusak tindakan perlindungan teknologi dan *pada Article 41.12 Paragraph (1) Canada Copyright Modernization Act 2012*, terdapat pengecualian pelanggaran hukum dalam perihal perlindungan teknologi dimana seseorang mempunyai program komputer atau salinannya atau mempunyai lisensi dalam memakai sistem komputer tersebut dan menyalinnya. Analisis karya turunan dan pelanggaran hak cipta memiliki ikatan erat. Hal ini dikarenakan persyaratan pada sebuah karya yang dianggap sebagai karya turunan mencakup berbagai 138rtist yang memiliki keterkaitan dengan pelanggaran. Karya seni buatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) memenuhi syarat sebagai karya 138rtistic karena AI dapat menghasilkan lukisan, gambar, dan foto yang dianggap sebagai seni menurut definisi peraturan perundang-undangan tentang "karya 138rtistic" yang tertuang pada *Article 2 Copyright Act C-42 1985* yang berbunyi :

*artistic work includes paintings, drawings, maps, charts, plans, photographs, engravings, sculptures, works of artistic craftsmanship, architectural works, and compilations of artistic works; (œuvre artistique).*

Keputusan *Théberge v. Galerie d'Art du Petit Champlain Inc. ("Théberge")*, Mahkamah Agung Kanada ("SCC") memberikan batasan pada perlindungan pada pemilik hak cipta atas karya turunan. Mahkamah Agung Kanada menekankan bahwa karya turunan melakukan pelanggaran hak cipta jika karya turunan secara eksplisit mereproduksi karya asli yang mendasari karya turunan. Definisi reproduksi sebagai tindakan "memproduksi salinan tambahan atau salinan baru dari ciptaan dalam bentuk material apapun". Hakim Mahkamah Agung Kanada, Binnie menegaskan tidak hanya mengakui hak-hak pencipta tetapi juga memberikan bobot yang tepat kepada sifat terbatasnya dibanding dengan tujuan kebijakan

publik seperti mendorong penyebarluasan karya seni dan intelektualitas. Putusan dalam kasus *Théberge* memberikan batasan secara signifikan dalam kepemilikan hak cipta dan secara bersamaan juga memperluas hak bagi pencipta yang membuat karya turunan. Keputusan dalam *CCH Canadian v. Law Society of Upper Canada*, suatu karya turunan juga harus melewati uji orisinalitas yang berlaku pada semua karya termasuk pada karya turunan. Uji orisinalitas mengharuskan karya tersebut merupakan latihan “keterampilan dan penilaian” dari pengarang.

Kelebihan dan kekurangan yang penulis temukan dalam peraturan perundang-undang pada negara Indonesia, Inggris, dan Kanada dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Negara Indonesia menegaskan terkait hak cipta, pencipta, dan ciptaan. Durasi perlindungan hukum pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta lebih panjang dibandingkan negara lain dimana memberikan perlindungan hukum selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia. Selain itu, tata cara pendaftaran hak cipta dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Penjelasan sanksi yang jelas dalam pelanggaran hukum hak cipta baik denda maupun hukuman penjara. Pengaturan hukum karya seni buatan kecerdasan belum terdapat kejelasan sehingga karya seni buatan kecerdasan buatan tidak dapat perlindungan hukum meskipun belum ada kejelasan tentang pengaturan hukum karya seni buatan kecerdasan buatan maraknya penggunaan karya seni kecerdasan buatan untuk kepentingan komersial.
2. Negara Inggris menegaskan terkait hak cipta karya seni buatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) secara spesifik. Pemberian perlindungan hukum karya seni buatan AI meskipun jangka waktu perlindungan hukum tidak sepanjang daripada karya seni yang dibuat oleh manusia. Pengecualian hak pada AI pun diatur dalam peraturan perundang-undangan negara Inggris dimana AI tidak bisa dianggap sebagai produser atau pengarang dan hak untuk menolak perlakuan yang merendahkan terhadap suatu karya. Kelebihan peraturan perundang-undangan hak cipta khususnya pada AI juga tidak memungkiri terdapat kekurangan. Kekurangan pada peraturan perundang-undangan negara Inggris dimana kurangnya perincian pada pembuatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam menghasilkan karya seni sehingga tidak ada karya seni yang dimasukkan pada sistem AI secara ilegal.
3. Negara Kanada hampir sama dengan negara Indonesia dimana belum ada pengaturan hukum secara spesifik terkait karya seni buatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Konsep pengarang sendiri diatur pada *Article 13 Paragraph (1) dan Paragraph (4) Canada Copyright Act C-42 1985* dimana pada Pasal 13 ayat (1) menjelaskan bahwa pencipta suatu ciptaan merupakan pemilik pertama hak cipta yang mana tidak dijelaskan pengarang atau pemilik hak cipta harus manusia atau bukan. Karya seni yang diciptakan harus orisinal dan memiliki nilai artistik yang diatur dalam *Article 2 Canada Copyright Act C-42 1985*. Karya seni buatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) termasuk pada karya seni turunan. Karya seni buatan sendiri diakui oleh negara Kanada namun harus melalui uji orisinalitas yang ada. Perlindungan hukum hak cipta karya seni buatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) diatur dalam *Article 6 Copyright Act C-42 1985* dimana perlindungan hukum yang diperoleh yakni 70 (tujuh puluh) tahun. Perlindungan hukum dalam segi teknologi juga diatur dalam *Article 41 Part (a) sampai Part (b) dan Article 41.12 Paragraph (1) Canada Copyright Modernization Act 2012* dimana kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dilindungi sebagai program komputer yang dibuat oleh manusia yang memiliki lisensi atau izin.

## **Pandangan Hukum Positif Indonesia Dalam Mengakui Dan Melindungi Hak Cipta Atas Karya Seni Buatan *Artificial Intelligence***

Pemerintah Indonesia mengesahkan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam menanggapi teknologi yang berkembang pesat bahkan sebelum AI marak diperbincangkan. Hadirnya UU ITE, pemerintah memiliki keinginan agar permasalahan yang berhubungan dengan teknologi di Indonesia mampu diselesaikan sehingga melaksanakan cita-cita hukum yang dikemukakan oleh Gustav.<sup>19</sup> Dalam Pasal 1 ayat (8) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat kesamaan antara konsep agen elektronik dan *Artificial Intelligence* (AI). Agen elektronik dideskripsikan sebagai sistem elektronik yang dirancang dalam menjalankan tindakan otomatis yang diatur oleh manusia. Deskripsi ini juga dapat digunakan untuk menjelaskan konsep AI yang berfungsi sebagai entitas yang menjalankan tugas secara otomatis berdasarkan instruksi yang diberikan. Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) sendiri adalah sistem yang dibentuk dan dioperasikan oleh manusia. *Artificial Intelligence* (AI) tak dapat bekerja sendiri sehingga pandangan AI sebagai subyek hukum kontradiktif dengan konsep hukum di Indonesia. Menurut hukum positif Indonesia, AI hanya dipandang obyek hukum saja dan suatu karya yang dibuat oleh AI hanya sebagai pendamping saja. Karya seni buatan AI tak dapat didaftarkan di Indonesia dikarenakan belum ada regulasi yang mengatur lebih dalam.

Semakin maraknya penggunaan karya seni buatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) memicu berbagai permasalahan dan tantangan hukum di Indonesia. Tantangan hukum yang dihadapi terkait hak cipta karya seni buatan *Artificial Intelligence* dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Adanya kekosongan hukum dimana pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tiada kejelasan perihal siapa yang dianggap selaku pencipta dari karya seni buatan *Artificial Intelligence* (AI) dikarenakan menurut peraturan perundang-undangan menganggap AI bukan subyek hukum;
2. *Artificial Intelligence* yang menghasilkan karya seni berdasarkan data yang dilatih oleh manusia dapat dialihkan maupun dijual namun pada Undang-Undang Nomer 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum terdapat penjelasan terkait bagaimana hak cipta dapat dialihkan atau dijual;
3. Pengaturan tentang hak cipta karya seni buatan *Artificial Intelligence* (AI) belum jelas sehingga jika terdapat pelanggaran hak cipta karya seni buatan AI menjadi permasalahan baru. Pelanggaran hukum terkait hak cipta karya seni buatan *Artificial Intelligence* (AI) menjadi kesulitan dimana Pengadilan Niaga belum ada dasar hukum jelas dalam menyelesaikan pelanggaran hukum hak cipta tersebut.

### **Penutup**

Penggunaan karya seni buatan *Artificial Intelligence* (AI) akibat kemajuan teknologi dengan tujuan kepentingan komersial menjadi permasalahan baru dimana melibatkan hak cipta pada suatu negara. Kasus terkait karya seni buatan *Artificial Intelligence* yaitu Getty Images dengan Stability AI yang terjadi di Inggris dimana Stability AI mengambil gambar Getty Images tanpa membeli lisensi dapat dikenakan *Section 107 Verse 1 Part (a) of the Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* dan dikenakan kurungan penjara selama enam bulan

---

<sup>19</sup> Muslih, M. (2013). Negara Hukum Indonesia Dalam Perspektif Teori hukum Gustav Radbruch (Tiga Nilai Dasar Hukum). *Legalitas Jurnal hukum*, 4(1), hlm. 143. DOI: <http://dx.doi.org/10.33087/legalitas.v4i1.117>

dan/atau denda yang tak terbatas dan dakwaan sepuluh tahun dan/atau denda. Perlindungan hukum hak cipta karya seni buatan AI sendiri diatur dalam *Section 12 Verse (7) Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988* dimana durasi hak cipta karya seni buatan komputer (AI) berakhir 50 (lima puluh) tahun sejak akhir tahun kalender saat karya tersebut dibuat. Sebelum maraknya kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), Pemerintah Indonesia lebih dahulu mengatur tentang kecerdasan buatan dengan sebutan agen elektronik yang diatur dalam Pasal 1 ayat (8) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Kecerdasan buatan tak dianggap menjadi subyek hukum melainkan obyek hukum berdasarkan Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Karya seni buatan *Artificial Intelligence* (AI) juga dianggap sebagai obyek yang berdampingan dengan AI sehingga takmendapatkan perlindungan hukum. Hal ini menimbulkan tak ada kejelasan hukum tentang pencipta karya seni buatan AI, dankejelasan terkait bagaimana hak cipta dapat dialihkan atau dijual, serta ketidakjelasan dasar hukum jika terdapat pelanggaran hak cipta karya seni buatan AI.

Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti merekomendasikan agar adanya regulasi khusus dalam menanggapi hak cipta karya seni buatan *Artificial Intelligence* (AI), maka dengan adanya penelitian ini diharapkan pemerintah Indonesia mempertimbangkan pengembangan regulasi khusus tentang hak cipta pada karya buatan AI dan penyelesaian sengketa tentang pelanggaran hak cipta karya seni AI dan dengan Maraknya penggunaan karya seni buatan *Artificial Intelligence* (AI) baik penggunaan pribadi maupun komersial diharapkan pemerintah melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan HAM meningkatkan kesadaran dan edukasi terkait AI kepada masyarakat sehingga masyarakat memahami penggunaan dan pengembangan *Artificial Intelligence* (AI) khususnya dari sisi hak cipta karya seni buatan AI.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Apeldoorn, L.,J., V. (1983). *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Pradnya Paraminta.
- Azed, A., B. (2006). *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.
- Cohen, M., L. (2015). *Metode Penelitian Hukum*. Sulawesi Tenggara: Universitas Sembilan Belas November.
- Cole, L. (2009). *Copyright in the digital age: a UK perspective*. The E-Resources Management Handbook. Inggris: Kingston University. DOI : <https://doi.org/10.1629/9552448-0-3.15.1>
- Djumhana, M., Djubaedillah, R. (1993). *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hidayah, K. (2017). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Malang: Setara Press.
- Marzuki, P., M. (2011). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Muhammad, A. (2004). *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: Perseroan Terbatas Citra Aditya Bakti.
- Muhammad, A. (2007). *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Perseroan Terbatas Citra Aditya Bakti.

- Naning, R. (1982). *Perihal Hak Cipta Indonesia, Tinjauan Terhadap Auteursrecht 1992 dan Undang-Undang Hak Cipta 1997*. Yogyakarta: Liberty.
- Panjaitan, H., Sinaga, W. (2017). *Performing Right: Hak Cipta Atas Karya Musik & Lagu Serta Aspek Hukumnya*. Jakarta: UKI Press.
- Ricketson, S., Ginsburg, J. (2015). *The Berne Convention: Historical and Institutional Aspects*. Inggris: Edward Elgar Publishing.  
DOI: <https://doi.org/10.4337/9781782544807.00009>
- Riza, H., Usino, W., Utoyo, I., dkk. (2020). *AI & Data Science: Technology, Innovation & Use Cases in Indonesia*. Jakarta: Perseroan Terbatas Accessindo Internusa.
- Riswandi, Agus, B. (2009). *Hak Cipta di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press.
- Rizkia, N,D., & Fardiansyah, H. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Saidin, OK. (2004). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Perseroan Terbatas Raja Grafindo Persada.
- Saidin, OK. (2020). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual Edisi Revisi*. Jakarta: Perseroan Terbatas Raja Grafindo Persada.
- Soemitro, R., H. (1988). *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Jurnal**
- Adekunbi, A. (2022). A Critical Evaluation of Whether the UK System of Copyright Infringement Should Be Simplified. *Copyright Law Journal*, 1(1), 1-20. DOI: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4228610>
- Bannerman, S. (2010). Middle Powers and International Copyright History: the case of Canada. *Copyright Law Journal*, 1(1), 79-96.
- Cetinic, E., & She, J. (2022). Understanding and creating art with AI: Review and outlook. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, 18(2), 1-22. DOI: <https://doi.org/10.1145/3475799>
- Fahrudin, N. (2018). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure "Franco". *Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 446-453. DOI: <https://doi.org/10.36040/jati.v2i1.1703>
- Gavrilov, E. (1987). World-Wide Significance of the Universal Copyright Convention. *Journal UNESCO*, 21(3), 26-31.
- Kuahaty, S., S. (2011). Pemerintah Sebagai Subjek Hukum Perdata Dalam Kontrak Pengadaan Barang atau Jasa. *Jurnal Sasi*, 17(3), 53-58. DOI: [10.47268/sasi.v17i3.365](https://doi.org/10.47268/sasi.v17i3.365)
- Mahendra, R., S., Bachtiar, H.,S. (2023). Analisis Hukum Lagu Ciptaan Kecerdasan Buatan Dalam Penggunaan Komersial Berdasarkan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 21(1), 1-8.
- Mazzola, G., Carapezza, M., Chella, A., Mantoan, D. (2024). Artificial Intelligence in Art Generation: An Open Issue. *Image Analysis and Processing - ICIAP 2023 Workshops*, 14366(2), 1-12. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-51026-7\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-031-51026-7_23)
- Nugroho, E. (2016). Kemampuan Hukum dalam Mengantisipasi Perkembangan Teknologi. *Jurnal Paradigma Hukum Pembangunan*, 1(2), 109-117. DOI: <https://doi.org/10.25170/paradigma.v1i02.1723>
- Putra, G., R., A. (2022). Manusia Sebagai Subyek Hukum. *Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan Jurnal*, 6(1), 27-34. DOI: <https://doi.org/10.15408/adalah.v6i1.26053>
- Ramesh, A., Pavlov, M., Goh, G., Gray, S., Voss, C., Radford, A., Chen, M. & Sutskever, I.. (2021). Zero-Shot Text-to-Image Generation. *Proceedings of the 38th International Conference on Machine Learning, PMLR*, 139(1), 8821-8831.

- Ravizki, E., N., & Yudhantaka, L. (2022). Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum: Tinjauan Konseptual dan Tantangan Pengaturan di Indonesia. *Jurnal Notaire*, 5(3), 351-376. DOI: <https://doi.org/10.20473/ntr.v5i3.39063>
- Setyoningsih, E., V. (2021). Implementasi Ratifikasi Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Right (Trips Agreement) terhadap Politik Hukum di Indonesia. *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan*, 2(2), 117-129. DOI: <https://doi.org/10.18196/jphk.v2i2.11749>
- Yudoprakoso, P.,W. (2019). Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Sebagai Alat Bantu Proses Penyusunan Undang-Undang Dalam Upaya Menghadapai Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, 1(1), 450-461.

### **Skripsi**

- Fadhlurrahman, R. (2023). Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence Sebagai Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. *Skripsi*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.