

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi menjadi fenomena lumrah yang saat ini terjadi di berbagai negara, perkembangan dan perubahannya yang begitu cepat mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, mulai dari pendidikan, ekonomi, kesehatan, hingga hukum. Dalam sistem hukum, teknologi memberikan dampak yang signifikan, diantaranya meningkatkan kebutuhan akan regulasi hukum yang komperhesif guna mengatur penggunaan teknologi pada kehidupan sehari-hari. Teknologi turut berperan dalam pembaharuan aturan hukum yang ada, dan bisa didayagunakan demi kemajuan bidang hukum. M. Guntur Hamzah dalam kuliah umum bertema “Hukum dan Teknologi Informasi” yang diadakan Program Studi S3 Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta, Jumat 9 Juni 2023 yang dikutip pada website Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia berjudul Penerapan dan Interaksi Hukum dengan Teknologi, mengungkapkan bahwa siapapun yang menentang teknologi akan tergerus teknologi, karenanya bersahabatlah dengan teknologi. Ia berpendapat seiring dengan perkembangan teknologi maka aspek hukum harus ikut berkembang,¹

Seringkali dibalik perkembangan teknologi yang kian pesat hukum terkesan bergerak lambat, ini digambarkan dengan adagium belanda *het recht hink achter de feiten aan* yang memiliki makna bahwa hukum atau undang-undang kadang kala berjalan di belakang peristiwa/kejadian yang timbul dalam masyarakat, undang-

¹ Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, “Penerapan dan Interaksi Hukum dengan Teknologi”. <https://www.mkri.id/index.php?page=web.Berita&id=19234&menu=2> diakses pada 08 Mei 2024.

undang tertatih-tatih dalam mengejar fakta/peristiwa yang seharusnya diatur, hal ini bisa dimaknai hukum sebaiknya dibuat dengan senantiasa memerhatikan perkembangan zaman guna menghindari hukum yang ketinggalan zaman.² Kehidupan masyarakat begitu kompleks dan selalu berubah, dengan waktu yang begitu cepat menjadi sebab terjadinya ketertinggalan. Hukum berfungsi sebagai wahana pembaharuan masyarakat (*law as a tool of social engineering*), dimana diharapkan bisa memberikan arah kepada masyarakat pada pola perilaku baru sesuai dengan yang dikehendaki, karenanya dibentuk sedemikian rupa hingga mampu mengubah kebiasaan lama yang sudah tidak sesuai dengan perkembangan zaman atau nilai yang sah.³ Tuntutan terhadap perubahan hukum timbul ketika terjadi kesenjangan antara hubungan, keadaan, serta peristiwa dalam masyarakat dengan aturan hukum yang ada.⁴

Dengan perkembangan teknologi yang kita jalani saat ini, Kecerdasan Buatan/*Artificial Intelligence* yang selanjutnya disebut AI, menjadi hal yang tidak asing, AI telah memberikan kemudahan dalam aktivitas manusia dalam banyak bidang. Dalam pendidikan AI digunakan sebagai media pembelajaran baru yang bertujuan untuk menunjang kualitas pendidikan di luar kelas. Seiring dengan perkembangan, AI memiliki definisi yang bervariasi beberapa diantaranya :⁵

² Andi Munfari D Mappatunru, *Hukum Acara Pidana Seri : "Penyelidikan, Penyidikan Dan Upaya Paksa"* (Yogyakarta:Deepublish Digital, 2023), hal. 42

³ Hukum Online, "*Arti Law as a Tool of Social Engineering*".
<https://www.hukumonline.com/klinik/a/arti-law-as-a-tool-of-social-engineering-lt646f063a5c77a/>
diakses pada 20 Oktober 2024

⁴ Halim, Fatimah. "Hukum dan perubahan sosial", *AI Daulah: Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*, Vol. 13, 2024, hal. 107

⁵ Moh Nur Sholeh, *Transformasi Proyek Konstruksi dengan Artificial Intelligence*, (Semarang : Universitas Diponegoro, 2023), hal. 13

1. Jhon McCarthy selaku salah satu tokoh yang mendirikan AI menganggap AI sebagai suatu ilmu yang membuat mesin mengerjakan hal yang membutuhkan kecerdasan jika dikerjakan manusia
2. Herbert A. Simon sebagai ahli kognitif dan ekonomi berpendapat bahwa AI ialah pengkajian pemikiran manusia dalam hal pemecahan masalah dan penerapannya pada mesin
3. Ray Kurzweil sebagai seorang futuris dan pengusaha teknologi menganggap AI sebagai mesin yang memiliki tingkat kecerdasan mendekati manusia.

AI merupakan sistem buatan yang mempunyai kemampuan dalam meniru aktivitas manusia yang terpadu dari berbagai sistem. Secara umum AI memiliki kemampuan secara otomatis untuk membaca gambar, suara, hingga memberikan respon atas keinginan seseorang dalam menyelesaikan permasalahan.⁶ Perkembangan AI dimulai sejak kemunculan komputer modern tahun 1940, kemampuan mesin elektronik dalam menyimpan dan memproses informasi dengan kecepatan tinggi telah menandingi kemampuan manusia.⁷ Ilmu pengetahuan inilah yang dikhususkan dalam perancangan sistem kecerdasan komputer dan Jepang menjadi salah satu negara yang berambisi untuk mengembangkan dan meneliti kecerdasan buatan.⁸ Awalnya kecerdasan buatan hanya dipergunakan pada universitas dan laboratorium, dengan sedikit produk yang dikembangkan serta

⁶ Gede Surya Mahendra, *et.all*, *Tren Teknologi AI (Pengantar, Teori, dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang)*, (Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) hal. 1

⁷ *Ibid*, hal. 2

⁸ *Ibid*, hal. 3

dihasilkan, namun menjelang 1980-an, teknologi ini dikembangkan dan mulai dipublikasikan secara umum.⁹

Secara umum AI dapat diklasifikasikan berdasar kapabilitas dan fungsinya, yang dimaksud dengan kapabilitas adalah penilaian yang didasarkan dari bagaimana sistem belajar serta seberapa jauh sistem mampu menerapkan pengetahuannya, dalam jenis ini terbagi menjadi :¹⁰

1. *Artificial Narrow Intelligence/ANI*. Dirancang guna melakukan tugas intelegensi spesifik, menggunakan algoritma neural *network* dan *machine learning*. Sistem ini handal dalam kemampuan kognitif, namun hanya melakukan apa yang telah dirancang, tidak bisa mempelajari keterampilan diluar rancangannya sehingga dijuluki AI terbatas/lemah. Contoh perangkat ANI diantaranya : Alexa, Siri, Alpha-go, *Self-driving Cars*, Chatbots, dan *Image Recognition*
2. *Artificial General Intelligence/AGI*. Dirancang untuk melakukan berbagai tugas intelegensi secara efisien dengan kapabilitas bertindak dan berpikir cerdas layaknya manusia, namun hingga saat ini masih dalam tahapan riset, beberapa perangkat yang diklaim mengarahkan penggunaan pada sistem ini diantaranya : *Shopia the humanoid*, IBM Watson dan Neuralink.
3. *Artificial Super Intelligence/ASI*. Dikenal sebagai *Super AI* yang dirancang agar bisa melakukan berbagai tugas dan perintah intelegensi yang lebih handal dibanding AGI, dengan kemampuan mengambil

⁹ ibid

¹⁰ Rony Sandra Yofa Zebua, *et.all*, Fenomena Artificial Intelligence (AI), (Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia, 2023) hal. 9

keputusan seperti manusia. Saat ini eksistensi ASI masih menjadi hipotesis yang digambarkan secara fiksi, belum ada perangkat yang menggunakannya.

berdasarkan fungsi, klasifikasi ditentukan dari cara AI menggunakan kemampuan pembelajarannya dalam memproses data, merespon, serta berinteraksi, yang terbagi menjadi :¹¹

1. *Reactive Machines*. Level dasar AI yang memiliki keterbatasan fungsi dan kapabilitas, respon yang dilakukan pada level ini bergantung dengan data yang ada dan hanya mempertimbangkan situasi saat ini, sifatnya reaktif, tidak berkemampuan merencanakan masa depan. Sistem ini tidak mempunyai memori internal yang menyebabkan sistem tidak bisa mempelajari kejadian sebelumnya, contoh penggunaannya yakni : sistem pengereman otomatis pada mobil, dan komputer catur IBM.
2. *Limited Memory*. Penyempurnaan dari sistem sebelumnya karena memiliki tempat penyimpanan informasi, namun masih terbatas. Dengan adanya penyimpanan informasi, membuat sistem ini bisa mempelajari data berdasarkan tindakan sebelumnya, beberapa contoh dengan sistem ini diantaranya : Kendaraan otonom, pengenalan suara pada ponsel, aplikasi chatbot dan pengenalan gambar.
3. *Theory of Mind*. Pada sistem ini dilibatkan unsur psikologi, dengan kecerdasan emosional, keyakinan bahkan perilaku, dengan begitu memberi reaksi yang sesuai dengan lingkungannya. Sistem ini masih dalam riset, belum ada contoh penggunaan sistem ini.

¹¹ Ibid, hal. 12

4. *Self Aware*. Tahapan ini diharap mempunyai kemampuan dalam kesadaran dan kepedulian pada dirinya, sistem ini masih dalam impian masa depan, karenanya masih belum ada contoh pengaplikasiannya.

Ada beberapa manfaat dan tujuan utama dari pengembangan dan penerapan AI, diantaranya yakni :¹²

1. Otomatisasi tugas secara mekanis. Dengan pembelajaran mesin serta algoritma, AI bisa melakukan pekerjaan seperti mengenal pola, mengolah data, serta memproses bahasa dengan otomatis.
2. Peningkatan produktivitas dan efisiensi. AI bisa membantu maupun menggantikan manusia untuk mengerjakan suatu tugas tertentu, sehingga meningkatkan produktivitas dan efisiensi, yang menghemat waktu dan biaya dalam berbagai industri, seperti logistik, layanan keuangan dan manufaktur.
3. Pengambilan keputusan menjadi lebih baik. Dalam hal ini AI menjadi berharga karena kemampuannya dalam menganalisis data dengan skala besar untuk menemukan pola yang sulit diidentifikasi manusia, sehingga membantu dalam mengambil keputusan yang lebih akurat, seperti manajemen resiko keuangan dan merencanakan strategi bisnis.
4. Meningkatkan kualitas hidup. AI menyediakan solusi untuk permasalahan kompleks dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, hingga kesehatan dan prediksi perubahan iklim.

¹² Sehan Rifky, *et.all*, Artificial Intelligence : Teori dan Penerapan AI di Berbagai Bidang, (Jambi : Sonpedia Phublishing Indonesia, 2024) hal 5

5. Inovasi teknologi dan ekonomi. Melalui AI tercipta inovasi teknologi serta peluang ekonomi baru, dengan inovasi tersebut menghasilkan layanan serta produk baru yang memperkaya kehidupan.
6. Memperbaiki layanan publik. AI digunakan untuk meningkatkan pelayanan publik dengan memberi solusi yang efisien dan efektif, contohnya seperti penggunaan AI dalam sistem transportasi pintar yang mengoptimalkan lalu lintas.

Seiring perkembangannya AI juga merambah hingga dunia seni menyebabkan banyak perubahan besar bagi pencipta dan penikmat seni, dahulu hanya orang-orang dengan bakat tertentu saja yang bisa menciptakan karya seni baik lukisan maupun musik, namun saat ini dengan kemunculan AI semua orang yang mahir mempergunakan AI bisa menciptakan karya yang tidak kalah memukau. *AI Art Generator* merupakan suatu teknologi AI yang mampu mengkonversikan tulisan menjadi gambar, didukung algoritma *Machine Learning* yang diprogram guna mempelajari pola dan gaya dari ribuan karya seni lukis yang ada, yang selanjutnya akan diolah menjadi karya seni. Awal penggunaan AI dalam seni sudah dilakukan awal tahun 1950-an, saat itu ilmuwan mulai mengeksplorasi potensi penggunaan komputer dalam menciptakan karya seni, eksperimennya terfokus pada *rendering* gambar melalui pemograman secara sederhana.

Seni pertama menggunakan AI diciptakan oleh Jhon Whitney pada tahun 1955, dengan program yang dinamakan "*Orchrdrtration*," menggunakan generator angka acak untuk menghasilkan pola dan warna abstrak, hingga dipertengahan tahun 2000-an karya seni AI semakin canggih dengan diperkenalkannya sistem

deep learning.¹³ *Deep learning* merupakan salah satu bagian AI yang memakai jaringan saraf tiruan/*Neural networks* menggunakan banyak *layers/deep neural network* guna proses klasifikasi, terinspirasi dari otak manusia membuatnya bisa belajar otomatis berdasarkan data tidak berlabel dan tidak terstruktur. Dalam karya seni yang dihasilkan *AI Art Generator deep learning* menciptakan gambar berdasar, aturan, pola, serta *dataset* yang diberi.

Algoritma akan mempelajari data yang ada, kemudian menghasilkan karya serupa bahkan baru.¹⁴ Perkembangan *deep learning* bermula tahun 1950-an, fokus utama pengembangannya yakni menyederhanakan algoritma, meningkatkan pengenalan data serta fleksibilitasnya. Pada *deep learning* algoritma berperan menjalankan data dengan jaringan saraf tiruan.¹⁵

Ada beberapa jenis teknik AI yang bisa menciptakan seni, diantaranya :¹⁶

1. *Neural Style Transfer/NST*. AI yang mengambil konten dan gaya dari suatu gambar kemudian meletakkannya kembali ke gambar target, sehingga menciptakan karya seni yang unik.
2. *General Adversarial Networks/GANs*. Memungkinkan mesin mempelajari serta menghasilkan data, serupa dengan cara manusia menciptakan seni.

¹³ Pandian Vasat, *et.all*, *Intelligent Computing and Optimization Proceedings of the 6th International Conference on Intelligent Computing an Optimization 2023 (ICO2023) Volume 2*, (Switzerland: Springer Nature Switzerland AG, 2023,) hal. 127

¹⁴ Prawiratama, Rifqi Alfaesta, Sumarno Sumarno, dan Irwan Alnarus Kautsar. "Rancang Bangun Aplikasi Uji Kemiripan Gambar *AI Generative* dan Gambar Buatan Tangan Menggunakan Metode *Deep Learning*." *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, Vol. 7, 2024, hal. 114

¹⁵ Nurhakiki, Jamiah, and Yahfizham Yahfizham. "Studi Kepustakaan: Pengenalan 4 Algoritma Pada Pembelajaran *Deep Learning* Beserta Implikasinya.", *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2024, hal. 273

¹⁶ *Op.cit*, Pandian Vasat, *et.all*, hal. 128

3. *Convolutional Neural Network/CNNs*. Teknik yang digunakan untuk mengklasifikasi gambar serta mengidentifikasi objek didalamnya.

Ketiganya, digunakan untuk menciptakan karya seni dengan berbagai cara, baik dengan tujuan meniru karya seni maupun menciptakan sesuatu yang sama sekali baru.

Pada 13 Januari 2023, tiga seniman visual Kelly McKernan, Sarah Anderson, dan Karla Ortiz mengajukan gugatan *class action* terhadap tiga perusahaan AI DeviantArt, Midjourney, dan Stability AI. Ketiga perusahaan tersebut digugat atas penggunaan gambar karya seni penggugat yang terdaftar di kantor hak cipta Amerika Serikat sebagai data pelatihan AI. Masing-masing perusahaan telah mengajukan mosi penolakan secara terpisah. Pada tanggal 30 Oktober 2023, hakim pengadilan Distrik Amerika Serikat William H. Orrick mengeluarkan perintah bahwa terdapat cacat dalam gugatan tersebut kemudian mengabulkan sebagian besar permohonan, lalu hakim memberikan izin untuk melakukan perubahan atas teori yang digunakan dan menambahkan fakta-fakta pendukung.¹⁷

Tanggal 29 November 2023, diajukan perubahan oleh penggugat dan penambahan penggugat diantaranya Adam Ellis, Gerald Brom, Julia Kaye, Grzegorz Rutkowski, Gregory Manchess, Hawke Southworth serta Jingna Zhang, kemudian Runway AI juga ditambahkan sebagai perusahaan tergugat. Isi permohonan gugatan yang diubah mengenai proses teknis yang digunakan *platform* AI yang diduga menggunakan karya dilindungi hak cipta penggugat guna

¹⁷ Center for Art Law, "AI and Artist'IP: Exploring Copyright Infringement Allegations in Andersen V. Stability AI Ltd". <https://itsartlaw-org.translate.google/2024/02/26/artificial-intelligence-and-artists-intellectual-property-unpacking-copyright-infringement-allegations-in-andersen-v-stability-ai-ltd/? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=tc> diakses 10 Juli 2024.

menghasilkan gambar yang mirip dengan karya mereka sehingga menghasilkan karya yang tidak bisa dibedakan dengan karya seniman asli, pengguna hanya perlu memasukan perintah teks mengenai gambar yang diinginkan serta menyertakan nama seniman yang gaya nya ingin digunakan.¹⁸

Sejak tahun 2016 pemanfaatan AI dalam dunia seni sudah dilakukan oleh sekelompok peneliti Belanda melalui lukisan berjudul *The Next Rembrandt*, lukisan ini dihasilkan dengan menganalisis 346 lukisan Rembrandt, seorang seniman Belanda tersohor di abad 17, tentunya hal ini bisa dilakukan dengan bantuan data masukan yang digunakan dalam pengembangan teknologi AI.¹⁹ Pada proyek *The Next Rembrandt* seluruh karya Rembrandt dianalisis menggunakan pemindaian 3D resolusi tinggi dan file digital, yang ditingkatkan dengan algoritma *deep learning* untuk memaksimalkan resolusi dan kualitas, basis data inilah yang digunakan sebagai dasar untuk menciptakan lukisan *The Next Rembrandt* yang terdiri dari lebih 148 juta piksel berdasarkan 168.263 fragmen lukisan dari 346 lukisan Rembrandt yang diketahui, dengan proses selama delapan belas bulan.²⁰

Kontroversi penggunaan AI *Art Generator* semakin menjadi sorotan setelah seorang *designer game* Jason Allen memenangkan posisi pertama dalam kompetisi seni rupa *Colorado State Fair* menggunakan karya yang dibuat melalui AI *Art Generator*.²¹ Banyak pihak yang merasa kemenangan tersebut tidak adil dan

¹⁸ ibid

¹⁹ Gema, Ari Juliano. "Masalah Penggunaan Ciptaan sebagai Data Masukan dalam Pengembangan Artificial Intelligence di Indonesia.", *Technology and Economics Law Journal*, Vol. 1, 2022

²⁰ World Intellectual Property Organization (WIPO), "*Artificial Intelligence and Copyright*". https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html diakses 12 Juli 2024.

²¹ VOA Indonesia, "Penggunaan Teknologi "AI" Jadi Kontroversi, Seniman Digital Indonesia: Sesuatu yang Tak Bisa Dihindari".

<https://www.voaindonesia.com/a/penggunaan-teknologi-ai-jadi-kontroversi-seniman-digital-indonesia-sesuatu-yang-tak-bisa-dihindari/7071147.html> diakses 12 Juli 2024.

menganggap karya yang dibuat menggunakan bantuan AI bukan hasil pemikiran murni dari pencipta.

Kemunculan *AI Art Generator* menimbulkan pro dan kontra ditengah penikmat seni dan seniman sebagai pencipta seni, di satu sisi AI memberikan kemudahan pada setiap orang yang ingin menciptakan karya seni nya sendiri yang bisa digunakan untuk beranekaragam kepentingan, seperti keperluan bisnis, pendidikan dan sebagainya, sementara di satu sisi kemunculan *AI Art Generator* membawa kekhawatiran khususnya terhadap perlindungan hak cipta pada karya yang digunakan dalam kepentingan pelatihan *AI/deep learning AI*.

Hak cipta menjadi hak eksklusif pencipta/penerima hak, dalam hal memperbanyak atau mengumumkan ciptaannya atau memberikan izin tanpa mengurangi batasan menurut aturan yang berlaku, dimana perlindungan untuk ciptaan otomatis muncul saat ciptaan diwujudkan. Karya seni yang menghasilkan gambar seperti lukisan dan ilustrasi digital termasuk sebagai ciptaan yang bisa mendapatkan perlindungan hak cipta. Langkah pertama yang banyak dilakukan aplikasi AI ialah mengumpulkan data/menambang data yang diperlukan dalam kepentingan pelatihan.²² Selama proses pelatihan/*deep learning AI*, karya yang dilindungi hak cipta digunakan tanpa izin, AI menyalin dan menyimpan karya yang dilindungi hak cipta sehingga melanggar hak eksklusif dari pemegang hak cipta, dengan hasil karya yang masih menyimpan jejak dari karya aslinya seperti struktur,

²² Jyh-An Lee, *et.all*, *Artificial Intelligence & Intellectual Property*, (United States: Oxford University Press, 2021), hal. 201

warna, cahaya, serta bayangan seperti aslinya, bahkan pada keadaan tertentu terdapat *watermark* maupun tanda tangan dari karya asli.²³

Karya AI menciptakan gaya estetika melalui metode *deep learning* yang menggunakan karya para seniman sebagai data set tanpa izin dianggap melanggar hak kekayaan intelektual. Pencipta sebagai seseorang yang berhak atas ciptaannya memiliki hak eksklusif berupa hak ekonomi dan moral yang harus dihormati. Hal ini juga disebutkan dalam pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut sebagai UUHC).

Penggunaan karya yang telah dilindungi hak cipta tanpa memperhatikan aturan UUHC ini tentunya menimbulkan permasalahan hukum khususnya di Indonesia, ditambah Indonesia belum memiliki pengaturan khusus yang mengatur mengenai AI. Pengaturan mengenai AI menjadi hal yang penting untuk diadakan mengingat perkembangannya yang begitu masif dan berpotensi bersinggungan dalam permasalahan hak cipta. Berdasarkan contoh kasus yang terjadi, muncul permasalahan apakah aturan hukum mengenai perlindungan hak cipta yang ada di Indonesia telah memberikan perlindungan terhadap karya para pencipta di masa perkembangan AI saat ini.

Berdasarkan permasalahan ini penulis ingin meneliti lebih jauh mengenai **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DAN ILUSTRASI DIGITAL YANG DIGUNAKAN PADA *DEEP LEARNING* AI ART GENERATOR TANPA IZIN PEMILIK HAK CIPTA DI INDONESIA.”** Sehingga pada akhir penulisan dapat diambil kesimpulan

²³ Jiang, Harry H., *et.all.* "AI Art and its Impact on Artists." Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society. 2023. Hal 7

mengenai bagaimana perlindungan hukum atas hak cipta karya seni lukis dan ilustrasi digital yang digunakan tanpa izin pencipta dalam *deep learning AI Art Generator* di Indonesia serta pertanggung jawaban hukumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dari makalah ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan hukum terhadap penggunaan karya seni lukis dan ilustrasi digital yang dilindungi hak cipta di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pemilik hak cipta karya seni lukis dan ilustrasi digital yang digunakan dalam *deep learning AI Art Generaor* tanpa izin di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin diperoleh yakni :

1. Melakukan pengembangan pengaturan hukum terhadap penggunaan karya seni lukis dan ilustrasi digital yang dilindungi hak cipta di Indonesia.
2. Memecahkan persoalan hukum terkait perlindungan hukum terhadap pemilik hak cipta karya seni lukis dan ilustrasi digital yang digunakan dalam *deep learning AI* tanpa izin di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan memberi pengembangan ilmu mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis dan ilustrasi digital yang digunakan pada *deep learning AI art generator* tanpa izin pemilik hak cipta di Indonesia, sehingga memberikan kontribusi terhadap pengembangan aturan hukum AI yang berkaitan dengan hak cipta.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi pertimbangan hukum bagi seniman selaku pemegang hak cipta, terkait kepastian hukum terhadap perlindungan ciptaan nya yang digunakan dalam *deep learning AI Art Generator*, serta menjadi pertimbangan pemerintah dalam penguatan aturan hak cipta Indonesia khususnya yang berkaitan dengan AI.

1.5 Sistematika Penulisan

Tesis ini terdiri dari 5 bab dimana tiap bab terbagi dalam beberapa sub bab:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis menguraikan tinjauan teori serta konseptual yang digunakan dalam penulisan, tinjauan teori berisikan aspek hukum, sementara tinjauan konseptual berisi penjelasan pokok guna menjawab variable dalam penelitian, yang bisa dijadikan sebagai pedoman dalam proses pengumpulan, pengolahan serta analisis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini dibahas mengenai metode penelitian hukum yang digunakan dalam penulisan tesis yang terdiri dari jenis penelitian, jenis data yang digunakan, cara perolehan data, jenis pendekatan serta analisis data penelitian

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Pada bagian ini dibahas mengenai hasil penelitian perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis dan ilustrasi digital yang digunakan pada *deep learning AI art generator* tanpa izin pemilik hak cipta di Indonesia, serta akan dijabarkan pula mengenai hasil analisis penulis dalam menjawab rumusan masalah

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan serta saran yang menjadi pertimbangan serta masukan bagi para pihak yang terkait permasalahan hukum dalam penelitian.

