

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangannya, perlindungan Hak Cipta diperluas untuk mencakup berbagai jenis karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Pengakuan dan penerapan hukum Hak Cipta di berbagai negara sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual semakin ditegaskan dengan ditandatanganinya *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS). Perjanjian internasional yang diinisiasi oleh *World Trade Organization* (WTO) ini bertujuan untuk mengurangi gangguan dalam perdagangan internasional dengan mengutamakan perlindungan hak kekayaan intelektual melalui aturan dan prosedur penegakan hukum yang tidak menghambat praktik perdagangan.¹ Sebagai anggota WTO, Indonesia turut serta dalam perjanjian tersebut dan telah meratifikasinya ke dalam hukum nasional.

Seiring dengan perkembangan hukum yang mengikuti kebutuhan masyarakat, teknologi juga terus berkembang. Banyak kegiatan yang sebelumnya hanya bisa dilakukan oleh manusia kini dapat digantikan oleh mesin. Hal yang sebelumnya tidak terbayangkan adalah bahwa proses intelektual manusia, khususnya dalam mengolah informasi yang ditangkap oleh indera untuk kemudian melakukan sesuatu, ternyata dapat dilakukan oleh teknologi yang dikenal sebagai Kecerdasan Buatan (AI). Dalam beberapa tahun

¹ Pembukaan *The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS) Tahun 1994.

terakhir, studi dan riset terkait *machine learning* berkembang pesat, menghasilkan cabang khusus AI yang memudahkan penciptaan karya baru, yang disebut *Generative Artificial Intelligence* (AI Generatif).

AI Generatif sangat bergantung pada karya seni yang sudah ada, yang dikumpulkan dalam dataset untuk dipelajari oleh AI. Pengguna layanan AI Generatif dapat memberikan instruksi tekstual kepada AI untuk menghasilkan karya seni baru. Misalnya, pengguna bisa memasukkan teks "buatlah gambar pemandangan desa di Indonesia era sebelum kemerdekaan dengan konsep lukisan retro," dan AI akan menghasilkan gambar sesuai instruksi. Meskipun kualitas gambar yang dihasilkan AI Generatif masih beragam, beberapa produk berbasis AI Generatif sudah dipasarkan, dan sebagian besar berbayar. Selain itu, semakin marak penggunaan karya seni buatan AI Generatif untuk keperluan komersial.²

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang seni dan kreativitas. Salah satu inovasi teknologi yang kini semakin menonjol adalah AI Generatif, yang mampu menghasilkan karya cipta seni baru berdasarkan dataset yang telah diberikan. AI Generatif memiliki potensi besar untuk merevolusi dunia seni gambar dengan menciptakan karya cipta unik yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan oleh manusia. Namun, penggunaan karya seni grafis sebagai dataset

² Kevin Roose, "An A.I.-Generated Picture Won An Art Prize. Artists Aren't Happy.," The New York Times (The New York Times, 2 September 2022), <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html>, diakses pada tanggal 23 Juli 2024

bagi AI Generatif menimbulkan berbagai masalah hukum, khususnya terkait perlindungan hak moral dan ekonomi pencipta.

Pada dasarnya, setiap profesi bertujuan untuk memberikan manfaat kepada masyarakat sesuai dengan keahlian yang dimiliki dalam bidang tertentu. Namun, dalam praktiknya, unsur komersialisasi tetap tidak bisa diabaikan. Seorang profesional di bidang apa pun berhak mendapatkan imbalan yang sesuai dengan pekerjaannya berdasarkan keahliannya, terutama dari segi ekonomi. Khusus untuk pekerja seni, terdapat keunikan tersendiri. Meskipun penilaian terhadap karya seni sangat subjektif dan bergantung pada perasaan individu yang menikmati karya tersebut, seni memiliki kemampuan untuk dinikmati secara universal, melintasi batas bahasa, budaya, dan negara. Selain itu, sebuah karya seni dapat dinikmati dalam jangka waktu yang tidak terbatas, dengan atau tanpa adaptasi tertentu. Oleh karena itu, potensi ekonomi dari suatu karya seni sangat besar, dan penting untuk menjamin hak pencipta terkait komersialisasi karya seni ciptaannya.

Hak moral dan ekonomi merupakan dua aspek penting dalam hak cipta yang diakui secara luas oleh berbagai yurisdiksi di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hak moral meliputi hak pencipta untuk diakui sebagai pencipta dari karya tersebut dan hak untuk menjaga integritas karyanya dari perubahan atau distorsi yang merugikan reputasinya. Di sisi lain, hak ekonomi berkaitan dengan hak eksklusif pencipta untuk mengeksploitasi karyanya secara komersial, termasuk hak untuk mendapatkan royalti atau kompensasi dari penggunaan karyanya.

Untuk menetapkan batasan yang jelas mengenai hak dan kewajiban yang dimiliki pencipta atas karyanya, diperlukan hukum yang mengaturnya. Oleh sebab itu, pada pertengahan abad ke-15, konsep Hak Cipta mulai diperkenalkan. Pada awalnya, konsep ini terbatas pada hak para penerbit untuk mendapatkan perlindungan dari kerugian ekonomi akibat penggandaan karya tulis secara masif.³ Hal ini relevan dengan konteks sosial di Eropa pada masa itu, di mana perkembangan teknologi yang pesat, khususnya penemuan mesin cetak, membuat penyalinan karya tulis menjadi mudah. Akibatnya, penerbit menuntut hak eksklusif untuk menyalin atau menggandakan suatu karya tulis dan memperoleh keuntungan darinya. Itulah sebabnya istilah "hak cipta" dalam bahasa Inggris disebut "*copyRight*". Poin penting yang perlu diperhatikan adalah bahwa pemicu utama lahirnya hukum Hak Cipta adalah peluang untuk mengomersialisasikannya

Penggunaan karya seni grafis sebagai dataset bagi AI Generatif, menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana hak moral dan ekonomi pencipta harus dilindungi. Penggunaan karya seni grafis tanpa izin dari pencipta dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, yang dapat merugikan pencipta baik secara moral maupun ekonomi. Selain itu, hasil karya yang dihasilkan oleh AI Generatif juga menimbulkan pertanyaan baru mengenai kepemilikan hak cipta dan bagaimana hak-hak tersebut harus dikelola dan dilindungi.

Penggunaan AI Generatif dalam dunia seni grafis juga membawa tantangan lain terkait validitas karya seni yang dihasilkan. Ada kekhawatiran

³ Brander Matthews, "*The evolution of copyright.*" *Political Science Quarterly* 5, no. 4 (1890): 587.

bahwa hasil karya yang diciptakan oleh AI mungkin kurang memiliki nilai artistik dan orisinalitas yang diharapkan dari sebuah karya seni yang dibuat oleh manusia. Selain itu, AI Generatif dapat mengakses dan menggunakan berbagai sumber daya seni grafis yang ada di internet tanpa batasan, yang menimbulkan risiko plagiarisme dan pelanggaran hak cipta. Hal ini memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk pembuat kebijakan, ahli hukum, dan komunitas seni, untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tidak merugikan para pencipta karya seni.⁴

Keunggulan AI Generatif menimbulkan kekhawatiran di kalangan seniman yang harus bekerja keras untuk menciptakan karya seni. Dalam proses penciptaan karya seni oleh AI Generatif, algoritma tertentu digunakan untuk mengambil bagian-bagian kecil dari karya seni yang ada dalam dataset, lalu menggabungkannya menjadi karya baru. Oleh karena itu, setiap karya baru yang dihasilkan oleh AI Generatif pasti mengandung kontribusi dari karya cipta seni dalam dataset, sehingga pencipta karya tersebut seharusnya mendapatkan imbalan ekonomi. Selain hak ekonomi, Hak Cipta juga mencakup hak moral, yang berarti pencipta karya seni diharapkan mendapatkan pengakuan atau atribusi terbuka jika karyanya digunakan dan dipublikasikan dalam bentuk apa pun kepada publik.

Pemikiran ini telah mendorong sejumlah pencipta dan pemegang Hak Cipta mengajukan gugatan terhadap beberapa perusahaan pengembang AI

⁴ Qian Yang, Aaron Steinfeld, dan John Zimmerman, "Unremarkable AI: Fitting Intelligent Decision Support into Critical, Clinical Decision-Making Processes," dalam *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Glasgow, Skotlandia, 2019, <https://doi.org/10.1145/3290605.3300468>.

Generatif atas dasar pelanggaran hak cipta.⁵ AI seperti *Stable Diffusion* menggunakan *database* besar untuk menciptakan gambar, bukan membuatnya secara mandiri. Studi menunjukkan bahwa banyak data *Stable Diffusion* kemungkinan diambil dari situs *Getty Images*. *Stability AI* belum memberikan komentar karena belum menerima informasi terkait gugatan ini. Sebelumnya, *Getty Images* juga melarang penjualan ilustrasi yang dibuat dengan AI di platform mereka, karena kekhawatiran soal legalitas konten yang dihasilkan AI dan perlindungan terhadap pelanggan mereka. Beberapa platform lain, seperti *Newgrounds* dan *FurAffinity*, juga melarang karya seni buatan AI untuk melindungi seniman manusia. *FurAffinity* menyebut bahwa AI merujuk pada ribuan karya dari seniman lain untuk membuat gambar turunan, yang merusak karya asli seniman manusia.⁶

Hingga saat ini, masih diperdebatkan apakah setiap AI Generatif benar-benar melanggar hak cipta, meskipun karya seni yang digunakan sebagai dataset diambil dari situs-situs yang terbuka untuk umum dan tidak digandakan atau dimodifikasi langsung oleh AI Generatif tersebut. Selain itu, pembahasan mengenai hak cipta selama ini selalu berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, bukan kecerdasan buatan. Dalam hukum Hak Cipta, hal ini masih dianggap sebagai area abu-abu. Namun, potensi komersialisasi yang muncul menuntut adanya rumusan hukum hak cipta yang lebih relevan di era digital saat ini.

⁵ Kyle Wiggers, "The Current Legal Cases against Generative AI Are Just the Beginning," *TechCrunch*, 27 Januari 2023, <https://techcrunch.com/2023/01/27/the-current-legal-cases-against-generative-ai-are-just-the-beginning/>, diakses pada tanggal 23 Juli 2024

⁶ Ibid.

Di sisi lain, perkembangan AI Generatif juga membuka peluang baru bagi industri kreatif. AI dapat membantu para seniman dalam menciptakan karya cipta baru dengan cara yang lebih efisien dan inovatif. Teknologi ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses kreatif, memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menciptakan karya seni yang lebih kompleks dan menarik. Oleh karena itu, penting untuk menemukan keseimbangan antara perlindungan hak pencipta dan pemanfaatan teknologi AI untuk kemajuan seni dan budaya.

Di Indonesia, saat ini masih berlaku Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) yang memuat aturan-aturan hukum terkait perlindungan Hak Cipta. Hak cipta, sebagaimana diatur dalam Pasal 6 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, adalah hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atas karya yang mereka buat. Hak ini muncul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif, yaitu bahwa hak cipta berlaku segera setelah karya tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata. Prinsip deklaratif mengartikan bahwa suatu hak atau status hukum ada karena adanya pernyataan atau tindakan tertentu. Dalam hal ini, hak eksklusif atas karya cipta ada dan berlaku begitu karya tersebut terwujud.⁷

Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mendefinisikan subjek hukum sebagai entitas yang memiliki hak dan kewajiban hukum, termasuk pencipta, pemegang hak cipta, dan pemilik hak terkait. Pasal

⁷ Dwi Suryahartati dan Nelli Herlina. *Buku Ajar Hukum Kekayaan Intelektual*. UNJA Publisher, 2022. <https://unjapublisher.unja.ac.id/buku-ajar-hki/>.

40-42 Undang-Undang tersebut menjelaskan objek hukum dalam hak cipta, yaitu ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang memiliki nilai ekonomi dan dapat dijadikan jaminan fidusia, serta tunduk pada batasan-batasan tertentu sesuai peraturan perundang-undangan.

Karya digital memperoleh perlindungan hukum berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 jika memenuhi kriteria orisinalitas, termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, dan dapat ditangkap oleh indera manusia. Meskipun AI tidak secara khusus diatur dalam undang-undang ini, karya cipta yang dihasilkan oleh AI masih dapat mendapatkan perlindungan hukum jika memenuhi kriteria orisinalitas dan relevansi dengan bidang ilmu pengetahuan, seni, atau sastra. Prinsip perlindungan hak cipta yang bersifat deklaratif memastikan bahwa hak cipta melekat otomatis pada saat karya tersebut diciptakan tanpa memerlukan pendaftaran. Undang-undang ini memberikan perlindungan kepada karya cipta yang asli dan terwujud dalam bentuk nyata, serta program komputer, yang mungkin mencakup algoritma AI. Namun, undang-undang tidak secara khusus membahas penciptaan oleh entitas non-manusia, sehingga belum jelas apakah hak cipta untuk karya seni AI milik pembuat program AI, pemilik program, atau AI itu sendiri. Pada saat UUHC diundangkan, penggunaan AI Generatif masih belum populer atau bahkan masih dalam tahap pengembangan. Kemungkinan besar, pemanfaatan karya seni sebagai dataset bagi AI Generatif tidak diperkirakan sebelumnya oleh

pembuat undang-undang.⁸ Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk menilai sejauh mana UUHC dapat memberikan perlindungan Hak Cipta dalam konteks AI Generatif dan melihat bagian-bagian mana saja dari UUHC yang perlu diperbaiki agar dapat mengatasi permasalahan hukum yang muncul dengan kemunculan AI Generatif.

Berbeda dengan perspektif hukum Eropa, hak kekayaan intelektual dalam karya seni yang dihasilkan AI merupakan masalah kompleks yang melibatkan hukum hak cipta dan hak kekayaan intelektual *sui generis*. Penting untuk dipahami bahwa di Uni Eropa, perlindungan hak cipta diberikan kepada “karya asli kepengarangan” atau “*original works of authorship*” yang dinyatakan dalam bentuk nyata, terlepas dari kebangsaan atau tempat tinggal penciptanya. Artinya, karya seni apa pun, baik yang dibuat oleh manusia atau AI, dapat dilindungi oleh hak cipta jika memenuhi persyaratan orisinalitas. Namun, pertanyaan siapa pencipta karya seni tidak selalu jelas dalam kasus karya seni yang dihasilkan oleh AI. Dalam *EU Copyright Directive*, pencipta sebuah karya diartikan sebagai individu yang menciptakannya. Definisi ini tidak secara eksplisit mencakup karya yang dihasilkan oleh algoritma AI, menimbulkan pertanyaan mengenai kepemilikan hak kekayaan intelektual untuk karya seni yang dibuat oleh AI. Untuk menangani isu ini, Parlemen Eropa telah mengusulkan amandemen yang akan menambah kategori baru dalam perlindungan hak cipta, yaitu “hak cipta pada hasil yang dihasilkan oleh AI.”

⁸ Anugerah Pekerti, "Perlindungan Hak Cipta dalam Era Digital: Tantangan dan Prospek," *Jurnal Hukum dan Pembangunan* 48, no. 2 (2021): 212–230. <https://doi.org/10.21143/jhp.vol48.no2.135>.

Amandemen ini akan memberikan hak eksklusif kepada pengguna algoritma AI untuk mengeksploitasi karya yang dihasilkannya. Selain itu, ada pertanyaan mengenai apakah karya seni yang dihasilkan oleh AI dapat dianggap sebagai "database" menurut *Database Directive of EU*. Instrumen ini melindungi database yang merupakan hasil investasi signifikan dalam pengumpulan, verifikasi, atau penyajian konten. Jika AI digunakan untuk membuat database, investasi tersebut bisa dianggap memenuhi syarat untuk perlindungan di bawah instrumen ini. Uni Eropa juga mengatur hak kekayaan intelektual *sui generis* untuk database, yang dikenal sebagai "*Database Right*," yang memberikan hak eksklusif kepada pemilik database untuk mengekstrak atau menggunakan kembali konten. Dengan demikian, jika AI membuat database karya seni, pemilik database mungkin memiliki hak eksklusif atas penggunaannya.⁹

Dalam menghadapi tantangan ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perlindungan hak moral dan ekonomi pencipta dalam penggunaan karya cipta seni gambar sebagai dataset bagi AI Generatif. Penelitian ini akan mengkaji berbagai aspek hukum yang terkait, termasuk bagaimana hukum hak cipta di Indonesia mengatur penggunaan karya seni grafis oleh AI, serta bagaimana perlindungan hak moral dan ekonomi pencipta dapat ditingkatkan dalam konteks ini. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi praktik terbaik dari yurisdiksi lain yang telah mengatur penggunaan AI dalam seni,

⁹ Kliklegal, "Perspektif Komparatif tentang Masalah Kepemilikan dan Hak Cipta dalam Karya Seni yang Dihasilkan AI: Pandangan dari Hukum Uni Eropa dan Indonesia", <https://kliklegal.com/perspektif-komparatif-tentang-masalah-kepemilikan-dan-hak-cipta-dalam-karya-seni-yang-dihasilkan-ai-pandangan-dari-hukum-uni-eropa-dan-indonesia/>, diakses pada tanggal 23 Juli 2024.

dengan harapan dapat memberikan rekomendasi kebijakan yang efektif untuk diterapkan di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta melindungi hak moral pencipta atas karya seni gambar yang digunakan sebagai dataset bagi *Generative Artificial Intelligence* (AI Generatif)?
2. Bagaimana dampak negatif penggunaan karya seni gambar sebagai dataset bagi AI Generatif terhadap hak ekonomi pencipta?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam melindungi hak moral pencipta atas karya seni gambar yang digunakan sebagai dataset bagi AI Generatif.
2. Untuk menganalisis dampak negatif penggunaan karya seni gambar sebagai dataset bagi AI Generatif terhadap hak ekonomi pencipta.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memperkaya literatur hukum hak cipta dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perlindungan hak moral dan ekonomi pencipta dalam konteks penggunaan karya seni grafis oleh AI Generatif. Dengan menganalisis regulasi yang berlaku di Indonesia, penelitian ini membantu mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan sistem

hukum saat ini dalam menghadapi perkembangan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga akan berkontribusi pada pengembangan teori hukum hak cipta dengan mengeksplorasi konsep-konsep baru dan relevan yang dapat digunakan untuk melindungi hak-hak pencipta di era digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teoritis mengenai hak moral dan ekonomi, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan kebijakan hukum yang lebih adaptif dan responsif terhadap perubahan teknologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dari segi praktis, penelitian ini dapat menjadi panduan yang berharga bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang lebih efektif dan relevan untuk melindungi hak cipta pencipta karya seni grafis. Khususnya dalam menghadapi penggunaan karya cipta tersebut sebagai dataset bagi AI Generatif, penelitian ini memberikan rekomendasi praktis yang dapat diimplementasikan untuk memastikan bahwa hak moral dan ekonomi pencipta tetap terjaga. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan edukasi bagi pelaku industri kreatif dan teknologi mengenai pentingnya menghormati dan melindungi hak cipta. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi pembuat kebijakan, tetapi juga bagi pencipta karya seni, industri kreatif, dan teknologi, serta lembaga penegak hukum. Rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk menangani kasus-kasus yang berkaitan dengan pelanggaran hak

cipta akibat penggunaan AI Generatif, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih adil dan mendukung inovasi kreatif.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan skripsi ini, maka akan disusun secara sistematika penulisan yang terdiri dari 5 (lima) bab, antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Gambaran awal tentang penelitian yang meliputi latar belakang, perumusan masalah dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai tinjauan pustaka, berisi atas tinjauan teori dan tinjauan konseptual

BAB III METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan yang berisi tentang jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Dalam bab ini membahas tentang hasil penelitian dan analisis terkait rumusan masalah pertama yaitu membahas bagaimana regulasi hukum yang berlaku di Indonesia dalam perlindungan hak moral dan ekonomi pencipta atas karya seni yang digunakan sebagai dataset bagi AI Generatif dan rumusan kedua yang membahas dampak penggunaan karya seni grafis sebagai dataset bagi AI Generatif terhadap hak moral dan ekonomi pencipta.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan berisi kesimpulan serta saran dari hasil pembahasan yang telah dipaparkan dalam bab IV.

