BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman dan meningkatnya kebutuhan akan efisiensi dalam berbagai sektor, teknologi merupakan salah satu aspek kehidupan yang juga turut dikembangkan untuk membantu manusia dalam menjalani kehidupannya. Terdapat fenomena-fenomena teknologi yang mulai bermunculan atau digunakan secara luas dalam banyak bidang seperti *cryptocurrency* di bidang ekonomi digital dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence,* disingkat sebagai AI dalam penelitian ini) di sektor-sektor lain seperti kesehatan[1], pendidikan[2], seni[3], pemasaran[4], dan bahkan hukum[5]. AI – atau lebih khususnya AI yang mudah dipahami (*explainable AI*) - bahkan dikatakan sebagai salah satu faktor penting dalam revolusi industri kelima, karena AI akan menjadi aspek penting yang dikembangkan dalam Revolusi Industri 5.0[6].

AI sendiri bukan merupakan suatu fenomena baru. Beberapa penulis seperti JH Fetzer sudah mulai memberikan definisi mengenai apa itu AI bahkan

---

[1] Fei Jiang, et. al., "Artificial intelligence in healthcare: past, present and future", Stroke and vascular neurology, Vol. 2, 2017

[2] Lijia Chen, *et. al.* , "Artificial intelligence in education: A review", Ieee Access Vol. 8, 2020, hal.75266.

[3] Marian Mazzone dan Ahmed Elgammal, "February. Art, creativity, and the potential of artificial intelligence", Arts, Vol. 8, No. 1, 2019, hal. 26.

[4] Neil Sahota dan Michael Ashley, *Own the AI Revolution: Unlock Your Artificial Intelligence Strategy to Disrupt Your Competition*, ed. 1 (New York : McGraw, 2019), hal. 43

[5] Harry Surden , "Artificial intelligence and law: An overview", Georgia State University Law Review, Vol. 35, No. 4, 2019

[6] Imran Taj dan N. Z. Jhanjhi, "Towards industrial revolution 5.0 and explainable artificial intelligence: Challenges and opportunities", International Journal of Computing and Digital Systems Vol. 12, No. 1, 2022

sejak tahun 1990[7] melalui bukunya yang berjudul *What is Artificial Intelligence*, sehingga AI bukan suatu fenomena yang baru-baru ini dibuat atau menjadi terkenal.

Pada buku yang ditulis oleh John McCarthy[8] pada tahun 2007, McCarthy memberikan suatu jawaban yang mudah dipahami terhadap pertanyaan mengenai apa itu AI :

> *"It is the science and engineering of making intelligent machines, especially intelligent computer programs. It is related to the similar task of using computers to understand human intelligence, but AI does not have to confine itself to methods that are biologically observable".*

Dalam kosakata Bahasa Indonesia, AI, atau dalam hal ini kecerdasan buatan, diberikan suatu definisi yang tersendiri di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ("KBBI"). Dalam KBBI, Kecerdasan Buatan diberi makna program komputer dalam meniru kecerdasan manusia, seperti mengambil keputusan, menyediakan dasar penalaran, dan karakteristik manusia lainnya[9]. Definisi yang diberikan oleh KBBI sudah konsisten apabila dikaitkan dengan arti kecerdasan yang diberikan oleh McCarthy, dan kedua definisi tersebut memuat satu unsur yang sama, yaitu unsur program komputer. Unsur program komputer ini yang menjadi dasar dari pernyataan penulis bahwa kecerdasan buatan bukan merupakan suatu hal yang baru-baru ini saja terkenal atau dibuat, karena konsep kecerdasan buatan sudah tercipta sendirinya dengan adanya komputer, yang menurut pengertiannya adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk mengolah data sesuai

---

[7] James H. Fetzer, *What is artificial intelligence?*, (Belanda : Springer, 1990), hal. 4.
[8] John McCarthy, *What is artificial intelligence*, (California : Stanford, 2007), hal. 2.
[9] Kemdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, (Indonesia: Kemdikbud, 2025). https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kecerdasan%20buatan

dengan prosedur yang telah dirumuskan sebelumnya[10]. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Grewal yang juga menyatakan kecerdasan buatan adalah salah satu cabang ilmu dari ilmu komputer, yang secara terutama terbatas pada pemrosesan data menggunakan program komputer[11].

Namun demikian, dalam penelitian ini, penulis tidak bermaksud untuk membahas kecerdasan buatan secara menyeluruh, melainkan suatu sub-cabang dari kecerdasan buatan, yaitu kecerdasan buatan generatif, yang dalam penelitian ini cukup disingkat sebagai GAI dengan mengacu pada bahasa Inggrisnya, yaitu *generative artificial intelligence*. Dari segi pengertian, GAI adalah suatu sub-cabang AI yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan suatu ciptaan dengan kualitas tinggi dan yang sesuai dengan konteksnya[12]. GAI merupakan suatu cabang kecerdasan buatan yang tidak hanya mampu menganalisis dan mengklasifikasikan data, tetapi juga menghasilkan data baru yang sebelumnya tidak ada.

GAI tidak hanya berpotensi merevolusi dunia teknologi, tetapi juga dapat membawa dampak yang signifikan dalam banyak industri, baik di bidang ekonomi, seni, hingga ilmu pengetahuan. Di bidang ciptaan, misalnya, GAI sudah mulai digunakan dalam pembuatan konten visual, seperti video dan gambar yang dihasilkan dari deskripsi teks. GAI memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai jenis ciptaan, seperti teks, gambar, video, musik, dan desain. Program-

[10] Harmayani Harmayani, *et. al.*, "Aplikasi Komputer", Yayasan Drestanta Pelita Indonesia, Vol. 1, No. 1, 2021

[11] Dalvinder Singh Grewal, "A critical conceptual analysis of definitions of artificial intelligence as applicable to computer engineering", IOSR Journal of Computer Engineering Vol. 16, No. 2, 2014

[12] Leonardo Banh dan Gero Strobel, "Generative artificial intelligence", Electronic Markets Vol. 33, No. 1, 2023, hal. 63.

program seperti Chat-GPT, Deepseek, Gemini, Dall-E dan Stable Diffusion, serta Amadeus Code, yang merupakan program-program berbasis GAI, tentu tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan efisiensi dan kreativitas, tetapi juga membuka kemungkinan baru yang revolusioner dalam berbagai disiplin ilmu. Dalam dunia pembuatan film, GAI digunakan untuk menciptakan efek visual yang lebih realistis tanpa perlu memakan waktu yang banyak. Dalam musik, GAI dapat membantu komponis penggubah lagu untuk menciptakan melodi baru atau bahkan menghasilkan komposisi musik lengkap dalam genre tertentu[13]. Bahkan, semakin terkenalnya GAI juga telah mendorong Uni Eropa untuk menyusun suatu kerangka pengaturan hukum mengenai AI dalam bentuk *EU AI Act*, yang merupakan peraturan perundang-undangan perdana di dunia yang disusun untuk mengatur AI[14].

Untuk dapat memahami perbedaan GAI dengan konsep-konsep AI lainnya, Banh dan Strobel dalam penelitiannya berfokus pada aspek *machine learning* yang merupakan salah satu konsep yang relevan dalam ilmu AI[15]. Aspek *machine learning* ini, yang dibagi lagi menjadi beberapa jenis pembelajaran seperti *supervised learning*, *unsupervised learning*, *reinforcement learning*, dan *deep learning*. GAI bekerja dengan memanfaatkan model-model dan pembelajaran mesin, yang memungkinkan sistem untuk "belajar" dari data yang ada dan

[13] Carlos Hernandez-Olivan dan Jose R. Beltran, "Music composition with deep learning: A review", Advances in speech and music technology: computational aspects and applications, 2022, hal. 40.
[14] Ryan Browne, “World’s first major law for artificial intelligence gets final EU green light”, https://www.cnbc.com/2024/05/21/worlds-first-major-law-for-artificial-intelligence-gets-final-eu-green-light.html, 2024, diakses tanggal 23 November 2024.
[15] John McCarthy, *op. cit*, 2007, hal. 8.

kemudian menghasilkan keluaran baru yang memiliki kemiripan dengan data yang telah dipelajari. GAI merupakan salah satu hasil yang didapatkan dari pesatnya perkembangan *deep learning*, dan kemajuan *deep learning* ini memungkinkan program-program AI untuk menghasilkan konten baru dari penggunaan statistik dan distribusi data yang kompleks[16].

Model yang paling dikenal dalam GAI adalah *Generative Adversarial Networks* (GAN), yang pertama kali diperkenalkan oleh Ian Goodfellow pada tahun 2020[17]. Konsep GAN melibatkan dua jaringan neural yang bersinggungan satu sama lain, dan mereka berdua bekerja secara *adversarial*, yang berarti "saling berlawanan". Singkatnya, kedua jaringan neural ini memegang peranan yang berbeda; jaringan neural pertama akan mengolah data-data yang dipelajari oleh jaringan neural pertama tersebut menggunakan metode *deep learning* dan menghasilkan suatu keluaran (*output*) dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian terhadap data yang dipelajari tersebut. Jaringan neural yang kedua memegang peran sebagai "penganalisis" dari keluaran yang dihasilkan oleh jaringan neural pertama. Adapun analisis yang dilakukan oleh jaringan neural kedua tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa keluaran yang dibuat oleh jaringan neural yang pertama merupakan keluaran yang tidak pernah dihasilkan sebelumnya.

Teknologi ini, apabila dilihat secara sekilas, tentu menghasilkan keuntungan bagi penggunanya. Dengan adanya GAI, pengguna dapat

[16] Leonardo Banh dan Gero Strobel, *Loc. Cit*, 2023
[17] Ian Goodfellow, *et. al.*, "Generative adversarial nets. Advances in neural information processing systems", Vol. 63, No. 11, 2020, hal. 140

menghasilkan ciptaan secara lebih efisien, baik dari segi waktu dan segi keuangan. Dari segi keuangan, pengguna tidak perlu mengeluarkan dana yang besar untuk menggunakan platform kecerdasan artifisial generatif. Dari segi waktu, pengguna hanya perlu menghabiskan waktu dalam hitungan menit atau detik untuk memberikan masukan dan mendapatkan hasilnya. Selain di bidang penghasilan ciptaan, GAI dapat membantu meningkatkan produktivitas di bidang-bidang lainnya, karena GAI merupakan salah satu bentuk dari otomatisasi yang, apabila kita melihat dari perjalanan sejarah, selalu meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Penelitian yang dilakukan oleh Noy dan Zhang menunjukkan bahwa Chat-GPT, salah satu program GAI, berhasil meningkatkan produktivitas secara substansial bagi karyawan-karyawan yang pekerjaannya berkaitan dengan penulisan profesional seperti sekretaris. Noy dan Zhang menemukan bahwa penggunaan Chat-GPT memotong waktu pengerjaan sebesar 40% dan meningkatkan kualitas tulisan yang dihasilkan sebesar 18% (delapan belas persen)[18]. Di samping itu, efisiensi di bidang customer service, pemasaran, pendidikan, dan hiburan juga mengalami peningkatan akibat penggunaan GAI.[19]

Kemunculan teknologi GAI dapat memicu timbulnya permasalahan yang kompleks apabila dikaitkan dengan pengaturan hukum yang ideal. Terdapat dua kategori risiko besar yang timbul dari berkembangnya GAI, sebagaimana disampaikan oleh Shi dalam artikelnya yang berjudul "*Study on security risks and*

[18] Shakked Noy dan Whitney Zhang, "Experimental evidence on the productivity effects of generative artificial intelligence", Science Vol. 381, No. 6654, 2023, hal. 189.
[19] Dimple Patil, Nitin Liladhar Rane, dan Jayesh Rane, "Applications of ChatGPT and generative artificial intelligence in transforming the future of various business sectors", The Future Impact of ChatGPT on Several Business Sectors, 2024, hal. 8-13.

legal regulations of generative artificial intelligence"[20]. Kedua kategori risiko hukum tersebut meliputi risiko terkait data; Shi menekankan bahwa GAI dapat mengakibatkan semakin menyebarluasnya informasi yang bermutu rendah atau bahkan melanggar hukum di beberapa yurisdiksi. Shi menyatakan bahwa machine learning yang dilakukan oleh GAI adalah suatu proses yang bebas dari campur tangan manusia, dan oleh karena itu terdapat risiko kekeliruan informasi yang inheren karena tidak adanya penyaringan oleh manusia. Di samping itu, Shi juga memberikan suatu contoh kasus yang melibatkan pengguna Chat-GPT bernama "Walkerspider" yang memberikan perintah bagi Chat-GPT untuk melanggar panduan yang ditetapkan oleh OpenAI sebagai pembuat program Chat-GPT. Selain itu juga terdapat risiko adanya kebocoran data dan bias rasial[21].

Kategori risiko kedua berkaitan dengan risiko akan hak cipta. GAI, dalam menghasilkan ciptaan baru, memanfaatkan data-data yang diperoleh dari ciptaan terdahulu yang dipelajari oleh aplikasi GAI tersebut dan melakukan penyesuaian kecil melalui penggabungan data-data yang telah dipelajari olehnya. Hal ini dapat menimbulkan kontroversi hak cipta, terutama terkait siapa pihak yang akan menjadi pemilik hak cipta tersebut[22] dan pihak mana yang akan dipertanggungjawabkan apabila terdapat pelanggaran hak cipta, mengingat tidak ada hukum yang mengatur secara jelas mengenai penghasilan ciptaan menggunakan GAI.

---

[20] Yuzhuo Shi, "Study on security risks and legal regulations of generative artificial intelligence", Science of law journal Vol. 2, No. 11, 2023, hal.19.
[21] Bias rasial ini dikaitkan dengan ketidakmampuan AI untuk membedakan orang-orang keturunan Afrika dan Asia Timur dalam melakukan pengenalan wajah. Morgan Livingston, "Preventing Racial Bias in Federal AI", Journal of Science Policy dan Governance Vol. 16, No. 02, 2020
[22] Yuzhuo Shi, *op. cit.*, 2023, hal. 18.

Di Amerika Serikat contohnya, berbagai gugatan telah diajukan oleh pencipta-pencipta yang ciptaannya dijadikan bahan untuk melatih GAI. Salah satu contoh gugatan yang berkaitan dengan pelanggaran yang dilakukan oleh GAI adalah kasus Andersen *et al.* v. Stability AI Ltd[23]. Di dalam kasus tersebut, Andersen dan beberapa komikus lain melayangkan tuntutan kepada Stability, suatu platform GAI yang dapat menghasilkan gambar hanya dengan perintah tertulis. Kasus tersebut berakhir dengan ditolaknya semua kecuali satu tuntutan, yaitu tuntutan bahwa Stability telah melakukan pelanggaran hak cipta terhadap ciptaan Andersen dengan menggunakan ciptaan milik Andersen yang hak ciptanya telah didaftarkan untuk melatih platform GAI buatan Stability. Dalam kasus hukum lain, kumpulan penulis terkenal seperti Jodi Picoult dan George R.R. Martin yang tergabung dalam Authors Guild, juga melayangkan gugatan perwakilan kelompok terhadap OpenAI, perusahaan yang mengembangkan platform GAI Chat-GPT[24]. Bahkan, pada saat tesis ini disusun, terdapat suatu kekhawatiran bahwa ciptaan dari GAI yang satu dapat ditiru oleh GAI yang lain[25].

Selain persidangan yang diadakan antara komikus dan perusahaan AI, terdapat kekhawatiran oleh Barry Diller, seorang taipan media massa yang menjabat sebagai pimpinan IAC dan Expedia, bahwa meluasnya penggunaan GAI mengakibatkan hukum di Amerika Serikat yang memuat unsur *fair use* menjadi

---

[23] Andersen v. Stability AI Ltd., 23-cv-00201-WHO (N.D. Cal. Oct. 30, 2023)

[24] Todd Spangler, "George R.R. Martin Among 17 Top Authors Suing OpenAI, Alleging ChatGPT Steals Their Works: 'We Are Here To Fight'". https://variety.com/2023/digital/news/openai-chatgpt-lawsuit-george-rr-martin-john-grisham-1235730939/, 2023, diakses pada 23 November 2024

[25] Lea Frerman, Shaanan Cohney, " OpenAI says DeepSeek 'inappropriately' copied ChatGPT – but it's facing copyright claims to". https://theconversation.com/openai-says-deepseek-inappropriately-copied-chatgpt-but-its-facing-copyright-claims-too-248863, 2025, diakses pada 22 Februari 2025

tidak cukup lagi untuk memberikan perlindungan hukum bagi pencipta yang karyanya dimanfaatkan tanpa izin oleh GAI. Hal tersebut yang mendorong pemerintah Amerika Serikat untuk menyusun suatu laporan mengenai keberlakuan hukum hak cipta di hadapan popularitas penggunaan GAI dalam bentuk suatu laporan berjudul "*Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability, 2025*"[26].

Di Indonesia, AI merupakan teknologi yang disambut dengan baik dan digadang-gadang akan menjadi teknologi yang bisa memajukan negara[27]. Keberadaan AI sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi dapat menjadi salah satu unsur pembantu bagi pemerintah untuk membantu menyejahterakan rakyatnya dan memenuhi cita-cita bangsa Indonesia sebagaimana tertuang dalam alinea keempat pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yaitu memajukan kesejahteraan umum serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagaimana disebutkan di atas paragraf, AI telah digunakan di berbagai bidang pekerjaan, dan salah satu bentuk AI dapat dilihat di bidang pekerjaan penerjemahan.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan telah membawa transformasi signifikan dalam cara manusia melakukan pekerjaan penerjemahan. Sistem penerjemahan yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara manual kini telah digantikan (atau dibantu) oleh alat bantu penerjemahan otomatis berbasis GAI.

---

[26] United States Copyright Office, "*Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability".* https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf, 2025, diakses pada 30 Mei 2025

[27] Andreas Tjendra, "Urgensi Memaksimalkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI) di Indonesia". https://www.cnbcindonesia.com/opini/20240507211402-14-536542/urgensi-memaksimalkan-potensi-kecerdasan-buatan--ai--di-indonesia, 2024, diakses pada 21 November 2024

Penerjemahan dokumen yang tadinya memakan waktu yang relatif lama dapat dipersingkat dengan adanya terjemahan otomatis yang disusun oleh GAI.

Sejarah penerjemahan mesin dimulai dengan pendekatan *rule-based machine translation* (RBMT), yang mengandalkan himpunan aturan linguistik dan kamus buatan. Sistem ini tidak melibatkan proses pembelajaran, dan karenanya menghasilkan terjemahan yang cenderung mekanis. Seiring waktu, pendekatan *statistical machine translation* (*SMT*) mulai berkembang, memanfaatkan korpus besar teks dwibahasa untuk mempelajari pola terjemahan berdasarkan probabilitas statistik. Meski lebih fleksibel dibandingkan RBMT, SMT tetap memiliki keterbatasan dalam menangani konteks kalimat secara menyeluruh karena pendekatan SMT masih belum mempertimbangkan lanskap budaya dari negara di mana bahasa target digunakan.

Transformasi paling signifikan terjadi dengan diperkenalkannya teknologi *neural machine translation* (NMT), yang dikembangkan berdasarkan jaringan saraf tiruan. NMT memungkinkan sistem memahami dan menghasilkan terjemahan secara lebih alami dengan mempertimbangkan konteks kalimat secara utuh[28]. Inovasi lebih lanjut muncul dalam bentuk kecerdasan buatan generatif, yang tidak hanya menerjemahkan, tetapi juga dapat menciptakan teks baru berdasarkan pemahaman semantik dan sintaksis yang kompleks. Teknologi seperti ini diadopsi oleh berbagai platform terkemuka, termasuk DeepL, Google

[28] Felix Stahlberg, "Neural Machine Translation: A Review", Journal of Artificial Intelligence Research, Vol. 69, 2020, hal. 343.

Translate, dan model-model bahasa besar seperti ChatGPT dan GPT-4, yang mampu menghasilkan terjemahan secara kontekstual dan kreatif.

Munculnya AI generatif menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai kedudukan hukum dari hasil terjemahan yang dihasilkannya. Dalam ranah hak cipta, terjemahan dipandang sebagai karya derivatif yang dilindungi apabila memenuhi syarat orisinalitas dan diciptakan oleh manusia. Namun, keterlibatan AI dalam proses kreatif, termasuk dalam penerjemahan, menimbulkan perdebatan apakah hasil tersebut dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi hak cipta dan siapa yang layak menjadi pemegang hak tersebut—apakah pengembang GAI, pengguna, atau bahkan tidak ada yang dapat diklaim sebagai penciptanya.

Oleh karena itu, riwayat penggunaan GAI sebagai alat bantu penerjemahan tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi, tetapi juga menimbulkan implikasi hukum yang kompleks. Perlu ada penelaahan yang mendalam mengenai karakteristik karya terjemahan yang dihasilkan oleh AI generatif dan bagaimana sistem hukum, khususnya hukum hak cipta di Indonesia, merespons perubahan ini. Hal ini menjadi penting mengingat potensi besar AI dalam memperluas akses terhadap informasi lintas bahasa, sekaligus menantang definisi tradisional mengenai ciptaan dan kepemilikan hak atas karya.

Kendati demikian, maraknya penggunaan GAI dalam penerjemahan juga dapat menimbulkan suatu tantangan hukum yang serius, khususnya dalam menyoroti pelindungan hak cipta atas hasil terjemahan yang dihasilkan oleh GAI. Indonesia memiliki hukum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Hak Cipta (“UU 28/2014”) sebagai kerangka pengaturan hukum utama

terkait hak cipta, tetapi UU 28/2014 masih belum memberikan pengaturan yang memadai mengenai hak cipta atas hasil terjemahan (atau ciptaan secara luas) yang dibuat dengan menggunakan GAI. Undang-Undang tersebut mengatur adanya konsep pencipta dan pemegang hak cipta. Dalam ranah pembuatan ciptaan secara tradisional (bukan secara elektronik), hukum hak cipta yang berlaku sudah cukup komprehensif untuk mengatur siapa pencipta, siapa pemegang hak cipta, dan siapa yang akan menanggung pertanggungjawaban perdata maupun pidana apabila terjadi pelanggaran hak cipta. Namun demikian, menyebarluasnya penggunaan GAI dapat menyamarkan batasan antara siapa pihak yang menjadi pencipta dan siapa pihak yang menjadi pemegang hak cipta.

Kurang kuatnya pengaturan hukum ini semakin diperkuat dengan fakta bahwa Indonesia masih belum memiliki kerangka pengaturan khusus terkait AI dan penggunaan AI, terlebih lagi AI yang berjenis GAI. Di samping itu, terdapat kekhawatiran bahwa UU 28/2014 belum siap untuk menghadapi berkembang pesatnya teknologi yang mengakibatkan ciptaan digital semakin meluas, sehingga terdapat ujaran-ujaran yang menyatakan bahwa diperlukan revisi terhadap UU 28/2014 yang saat ini berlaku[29].

Meskipun pemerintah Indonesia telah menyusun suatu instrumen yang berupaya menangani keberadaan AI, khususnya melalui Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial ("SE Kominfo 9/2023"), dibuatnya SE Kominfo 9/2023 tidak dapat

[29] Anggi Tondi Martaon, "Revisi UU Hak Cipta Dinilai Solusi Hadapi Kemajuan Platform Digital". 2024, https://www.metrotvnews.com/read/KRXC5P9B-revisi-uu-hak-cipta-dinilai-solusi-hadapi-kemajuan-platform-digital, diakses pada 22 Februari 2025

dijadikan suatu indikator bahwa pemerintah telah benar-benar berupaya untuk memberikan kepastian hukum mengenai AI. Hal ini disebabkan karena Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika yang dinyatakan di atas, meskipun sudah memberikan definisi yang lebih pasti kecerdasan artifisial, masih hanya berlaku sebagai pemberitahuan, penjelasan dan/atau petunjuk, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 1 butir 43 dari Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 55 tahun 2010 tentang Tata Naskah Dinas di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri, dan bukan sebagai hukum positif yang mengikat dan mengatur karena memang tidak ada sanksi yang ditetapkan terkait dengan pelanggaran surat edaran tersebut.

Tanpa adanya kejelasan akan hal ini, hak moral dan hak ekonomi pencipta bukan pengguna GAI dan pengguna GAI tidak akan dapat dilindungi dengan baik, dan oleh karena itu, UU 28/2014 tidak akan dapat berfungsi secara penuh untuk memberikan perlindungan bagi hak moral dan hak ekonomi. Padahal, perlindungan terhadap keduanya merupakan hal yang sangat penting untuk memastikan bahwa motivasi pencipta untuk tetap berkreasi tetap terjaga, sebagaimana tertuang dalam bagian Penjelasan dari UU 28/2014.

Sampai detik ini, kerangka pengaturan di Indonesia belum sepenuhnya siap untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh GAI. Tanpa kerangka hukum yang jelas, para pencipta pelaku ekonomi kreatif bukan pengguna dan pengguna GAI berisiko menghadapi masalah hukum yang sulit dipecahkan yang berasal dari ketidakpastian hukum. Batasan antara pencipta dan pemegang hak cipta tidak akan mudah untuk ditetapkan. Tanpa adanya kepastian hukum terkait AI dan terlebih lagi GAI, cita-cita mewujudkan kesejahteraan umum dalam alinea keempat

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 tidak akan bisa tercapai dengan sepenuhnya. Pernyataan ini dikaitkan dengan ketentuan yang termuat dalam Pasal 28C dari Perubahan Kedua Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, yang membahas mengenai hak asasi manusia dikaitkan dengan penggunaan teknologi untuk membantu menyejahterakan hidupnya. Apabila tidak ada kepastian hukum terkait hak cipta atas ciptaan yang digunakan dengan menggunakan GAI, kesejahteraan pencipta sebagai bagian dari masyarakat, baik pencipta yang menggunakan GAI dan yang tidak menggunakan GAI, tidak akan terwujud.

Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa terdapat urgensi untuk melakukan penelitian ini demi memastikan terwujudnya kepastian hukum bagi pencipta, baik bagi yang menggunakan GAI maupun bagi yang tidak ingin ciptaannya digunakan secara semena-mena oleh program GAI. Bagi para pencipta pengguna GAI, kerangka pengaturan hukum yang kuat mengenai ciptaan yang diciptakan menggunakan GAI akan membantu mereka untuk memastikan bahwa ciptaan yang mereka ciptakan dengan bantuan GAI dapat memperoleh perlindungan hukum yang jelas dan memungkinkan mereka untuk memperoleh manfaat dari hak moral dan hak ekonomi yang didapatkan olehnya. Di sisi lain, pencipta bukan pengguna GAI juga akan mendapatkan ketenangan dan kepastian bahwa ciptaan mereka akan dilindungi secara memadai dari platform GAI yang ‘mencuri’ semua ciptaan yang sudah mereka terbitkan melalui proses *deep learning* yang digunakan oleh GAI untuk memperkaya basis datanya. Selain itu, adanya kepastian hukum terkait hak cipta atas ciptaan yang menggunakan GAI

juga dapat dijadikan suatu landasan bagi anak bangsa yang di kemudian hari ingin membantu mengembangkan program AI maupun GAI miliknya sendiri untuk membantu membawa kemajuan bagi Indonesia di bidang teknologi.

Sebelum menyusun tesis ini, penulis telah terlebih dahulu melakukan beberapa pencarian mengenai penelitian-penelitian yang pernah dilakukan oleh penulis sebelumnya. Penelitian-penelitian tersebut meliputi:

1. Artikel jurnal yang berjudul KEPASTIAN HUKUM KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP KARYA ILMIAH YANG DIHASILKAN CHATGPT yang disusun oleh Chama Lamellosa Nararya, *et. al.* dari Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Kendari. Penelitian yang dilakukan oleh Nararya, *et. al.* menetapkan bahwa terdapat ketidakpastian hukum hak cipta atas ciptaan ilmiah yang dihasilkan menggunakan GAI dan perlu adanya pengaturan yang lebih jelas dan komprehensif[30]. Namun demikian, penelitian ini tidak mengaitkan teori kepastian hukum terhadap ciptaan yang dihasilkan menggunakan GAI dan membatasi diri pada ciptaan ilmiah, bukan ciptaan yang dilindungi hak cipta secara luas.
2. Artikel jurnal yang berjudul "Penegakan Pelindungan Hak Cipta Bagi Karya Buatan *Artificial Intelligence* Menggunakan Doktrin *Work Made For Hire*"[31], yang dilakukan oleh Irsyad Maulana Achmadi, *et. al.*

[30] Chama Lamellosa Nararya, *et. al.*, "Kepastian Hukum Kekayaan Intelektual Terhadap Karya Ilmiah Yang Dihasilkan ChatGPT", Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol. 5, No. 4, 2024

[31] Irsyad Maulana Achmadi, *et. al.*, "Penegakan Perlindungan Hak Cipta Bagi Karya Buatan Artificial Intelligence Menggunakan Doktrin Work Made For Hire", Prosiding Lomba Karya Tulis Ilmiah Dr. Mochtar Riady Legal Week 2023, 2024

Penelitian ini membahas mengenai kekosongan hukum hak cipta yang ada di Indonesia seiring semakin masifnya penggunaan GAI dan menetapkan bahwa konsep *work made for hire* merupakan konsep yang dapat memberikan jawaban atas kekosongan hukum hak cipta di Indonesia. Tetapi, penulis berpendapat bahwa penelitian ini belum sepenuhnya memberikan jawaban yang definitif atas siapa pihak yang akan menanggung tanggung jawab atas pelanggaran hak cipta.

3. Artikel jurnal dengan judul URGENSI PENGATURAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) DALAM BIDANG HUKUM HAK CIPTA DI INDONESIA[32] yang disusun oleh Bagus Gede Ari Rama, *et. al.* Dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa terdapat suatu peluang bagi Indonesia untuk menjadikan AI sebagai subjek hukum dan sama seperti penelitian nomor dua di atas, menyarankan agar doktrin *work-made-for-hire* yang diberlakukan dalam pengaturan hak cipta di Amerika Serikat juga turut diberlakukan di Indonesia. Di samping itu, penelitian ini juga menyatakan bahwa konsep ini sesuai dengan doktrin pertanggungjawaban pidana yang bersifat *vicarious liability* di Indonesia, sehingga konsep *work made for hire* juga sesuai dengan hukum Indonesia. Tetapi, penelitian yang dilakukan oleh Bagus Gede Ari Rama, *et. al.* ini belum mempertimbangkan perbedaan syarat dan

[32] Bagus Gede Ari Rama, *et. al.*, "Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence (AI) Dalam Bidang Hukum Hak Cipta di Indonesia", Jurnal Rechtens, Vol. 12, No. 2, 2023

ketentuan antara setiap program GAI, khususnya terkait pemberian ganti rugi apabila terdapat pelanggaran hak cipta.

Mengingat penelitian-penelitian di atas masih belum membahas secara lebih terperinci mengenai pengaturan yang dapat memberikan perlindungan hukum bagi pencipta yang menggunakan dan tidak menggunakan GAI, khususnya apabila dihubungkan dengan hak cipta atas ciptaan berwujud terjemahan, penulis hendak menyusun suatu penelitian yang berjudul "Pelindungan Hukum Hak Cipta Atas Ciptaan Yang Dibuat Menggunakan Kecerdasan Buatan Generatif".

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian singkat mengenai latar belakang masalah di atas, penulis telah menyusun rumusan-rumusan pokok permasalahan yang hendak dijawab melalui penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana bentuk kepastian hukum terkait hak cipta atas terjemahan yang dibuat menggunakan GAI berdasarkan kerangka pengaturan hukum Indonesia yang berlaku saat ini?
2. Bagaimana konsepsi pengaturan hukum yang ideal untuk mengatur hak cipta atas terjemahan yang dibuat menggunakan GAI?

1.3. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, berikut merupakan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh penulis:

1. Memecahkan ketidakpastian hukum hak cipta yang ditimbulkan dari ciptaan berbentuk terjemahan yang dihasilkan dengan menggunakan GAI di Indonesia.
2. Melakukan pengembangan ilmu hukum di Indonesia dengan mempertimbangkan eksistensi GAI sebagai dampak dari kemajuan teknologi.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Secara teoritis, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi suatu acuan untuk memahami lebih lanjut mengenai ketidakpastian hukum hak cipta yang ditimbulkan dengan menyebarluasnya penggunaan GAI di Indonesia dalam kaitannya dengan pelindungan hak cipta.

1.4.2. Secara praktis, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan suatu gambaran kepada pemangku kepentingan mengenai urgensi pentingnya kepastian hukum terkait hak cipta untuk menghindari terjadinya ketidakadilan dan ketidakpastian hukum terkait hak cipta atas ciptaan berbentuk terjemahan yang diciptakan dengan menggunakan GAI.

1.5. Sistematika Penulisan

Tesis ini terdiri dari lima bab, yaitu Pendahuluan di Bab I, Tinjauan Pustaka di Bab II, Metode Penelitian di Bab III, Pembahasan di Bab IV, dan Saran dan Kesimpulan di Bab V. Adapun Bab I terdiri dari Latar Belakang mengenai hak cipta atas ciptaan

berbentuk terjemahan buatan GAI dan permasalahan yang berkaitan dengannya, Rumusan Masalah yang memuat dua pertanyaan yang relevan dengan penelitian, serta Tujuan dan Manfaat diadakannya penelitian. Bab II terdiri dari Tinjauan Teori, yang akan membahas teori kepastian hukum dan Tinjauan Konseptual yang menjabarkan legalitas hak cipta atas ciptaan berbentuk terjemahan buatan GAI. Bab III akan menguraikan metode-metode penelitian dan pengumpulan data. Bab IV merupakan bagian yang memuat data yang dikumpulkan penulis yang bersifat relevan dengan penelitian serta hasil analisis penulis atas permasalahan yang dibahas dalam penelitian dengan menggunakan pisau analisis yang disampaikan dalam Bab III. Bab V berisi saran dan kesimpulan yang disusun dari hasil analisis penulis.