

**URGENSI PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA ATAS
KARYA YANG DIHASILKAN OLEH *ARTIFICIAL
INTELLIGENCE* DI INDONESIA**

SKRIPSI

Oleh :

Bayu Pratama

1812011107



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

URGENSI PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA ATAS KARYA YANG DIHASILKAN OLEH *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DI INDONESIA

Oleh

Bayu Pratama

Pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, perkembangan *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa dampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk industri kreatif. Karya-karya yang dihasilkan oleh AI menimbulkan pertanyaan baru mengenai kepemilikan hak cipta, karena sistem AI tidak dapat dianggap sebagai "pencipta" dalam kerangka hukum yang berlaku di Indonesia, yang hanya mengakui manusia sebagai subjek pencipta. Hal ini memicu ketidakpastian hukum dan menimbulkan tantangan dalam menentukan siapa yang berhak atas karya yang dihasilkan oleh AI. Berdasarkan hal ini, permasalahan penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah urgensi perlindungan hukum hak cipta atas karya *artificial intelligence* tercermin dalam konteks perkembangan teknologi di Indonesia? (2) Bagaimana tantangan yang dihadapi dalam melindungi karya yang dihasilkan oleh AI sebagai hak cipta? dan (3) Apa solusi untuk mengatasi permasalahan perlindungan hukum hak cipta atas karya AI di Indonesia?.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan perbandingan. Data yang digunakan adalah data sekunder yang bersumber dari berbagai undang-undang, literatur hukum, dan kajian ilmiah terkait perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh AI, baik di Indonesia maupun di negara lain yang relevan dengan penelitian yang kemudian dianalisis secara kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat urgensi bagi pemerintah Indonesia untuk segera memperbaiki regulasi hak cipta, karena hukum yang ada saat ini belum mengakomodir karya yang dihasilkan oleh AI. Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum terkait kepemilikan hak cipta atas karya AI, serta tantangan dalam mengintegrasikan AI ke dalam konsep tradisional penciptaan karya. Untuk itu, penelitian ini merekomendasikan rekonseptualisasi hukum hak cipta dengan memperjelas status penciptaan karya AI, memperluas definisi pencipta untuk mencakup peran manusia dalam proses pengembangan AI, dan memberikan kerangka hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Hak Cipta, Perlindungan Hukum.

ABSTRACT

URGENCY OF LEGAL PROTECTION FOR COPYRIGHT ON WORKS PRODUCED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN INDONESIA

By

Bayu Pratama

In the era of Industry 4.0 and Society 5.0, the development of Artificial Intelligence (AI) has had a significant impact on various fields, including the creative industry. The works produced by AI raise new questions regarding copyright ownership, as AI systems cannot be considered "creators" within the legal framework in Indonesia, which only recognizes humans as the subjects of creation. This triggers legal uncertainty and poses challenges in determining who holds rights to works produced by AI. Based on this, the research problem is: (1) How is the urgency of legal protection for copyright over artificial intelligence works reflected in the context of technological development in Indonesia? (2) What are the challenges faced in protecting works produced by AI as copyright, and (3) What are the solutions to address the legal protection issues of AI works in Indonesia?

The research method used in this study is the normative legal method with approaches based on legislation, conceptual analysis, and comparison. The data used is secondary data sourced from various laws, legal literature, and scientific studies related to the protection of copyright for works produced by AI, both in Indonesia and in other countries relevant to the research, which are then analyzed qualitatively.

The research results show that there is an urgency for the Indonesian government to immediately update copyright regulations., as the existing laws do not accommodate works produced by AI. This creates legal uncertainty regarding copyright ownership of AI-generated works, as well as challenges in integrating AI into the traditional concept of creation. Therefore, this study recommends a reconceptualization of copyright law by clarifying the status of AI-generated works, expanding the definition of creator to include the human role in the AI development process, and providing a legal framework that is adaptive to technological advancements.

Keywords: *Artificial Intelligence, Copyright, Legal Protection.*

**URGENSI PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA ATAS KARYA
YANG DIHASILKAN OLEH *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DI
INDONESIA**

(Skripsi)

Oleh :

**Bayu Pratama
1812011107**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
Sarjana Hukum**

**Pada Bagian Hukum Keperdataan
Fakultas Hukum Universitas Lampung**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

Judul Skripsi

**URGENSI PERLINDUNGAN HUKUM HAK
CIPTA ATAS KARYA YANG DIHASILKAN
OLEH ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI
INDONESIA**

Nama Mahasiswa

Bayu Pratama

Nomor Pokok Mahasiswa

1812011107

Bagian

Hukum Keperdataan

Fakultas

Hukum



M. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum.

1971082520050111002

Dewi Septiana, S.H., M.H.

198009192005012003

2. Ketua Bagian Hukum Keperdataan

Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H.

197404132005011001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

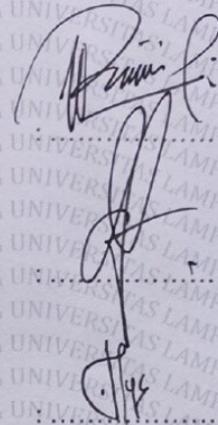
: M. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum.

Sekretaris/Anggota

: Dewi Septiana, S.H., M.H.

Penguji Utama

: Kasmawati, S.H., M.Hum.



2. Dekan Fakultas Hukum



Dr. M. Fakhri, S.H., M.S.

196412181988031002



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Januari 2025

PERNYATAAN

Nama : Bayu Pratama
Nomor Pokok Mahasiswa : 1812011107
Bagian : Hukum Keperdataan
Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa judul skripsi saya yang berjudul "**Urgensi Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Karya Yang Dihasilkan oleh *Artificial Intelligence Di Indonesia***" benar-benar hasil karya bukan plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Keputusan Rektor Nomor 3187/H26/DT/2010. Semua hasil tulisan yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 17 Januari 2025

Penulis



Bayu Pratama

NPM 1812011107

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Bayu Pratama, lahir di Lebak pada 09 April 1999. Penulis adalah anak dari Bapak Samba dan Ibu Babay. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 1 Cipeundeuy pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Malingping dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Malingping, di mana penulis lulus pada tahun 2018. Pada tahun yang sama, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif berorganisasi di UKM-F MAHKAMAH (Mahasiswa Pengkaji Masalah Hukum), Himpunan Mahasiswa Banten (HMB) Lampung, Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Komisariat Hukum Unila Cabang Bandar Lampung, serta Lembaga Kajian dan Bantuan Hukum Himpunan Mahasiswa Islam Cabang Bandar Lampung. Selain itu, penulis juga telah mengikuti program pengabdian langsung kepada masyarakat melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2021 di Desa Cikoneng, Kecamatan Anyar, Serang, Banten. Penulis menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum (S.H) pada FH Unila.

MOTO

Barangsiapa orang yang ikhlas mencintai gurunya, maka akan tercapai cita-citanya

(KH. Jamaludin)

Tertinggal bukan berarti gagal

(Halimatussadiyyah)

Setiap hari adalah kesempatan baru untuk memulai lagi

(Bayu Pratama)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, serta dengan tulus dan rendah hati, setelah melalui berbagai usaha dan pengorbanan, aku persembahkan karya ini kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

Kedua orang tua tercinta, Bapak Samba dan Ibu Babay, yang telah memberikan cinta, dukungan, dan doa yang tiada henti. Terima kasih atas pengorbanan dan pendidikan yang telah diberikan, yang menjadi landasan dalam setiap langkah penulis.

Keluarga Besarku

Untuk adik tersayang, yang selalu menjadi sumber semangat dan inspirasi. Semoga penulis dapat menjadi teladan yang baik dan mendukungmu dalam meraih cita-cita. Kepada nenek dan kakek, yang selalu memberikan kasih sayang dan kebijaksanaan. Terima kasih telah menjadi panutan dan sumber motivasi dalam hidup penulis.

Almamaterku Universitas Lampung

Dan terakhir, untuk almamater, Fakultas Hukum Universitas Lampung, yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga. Semoga penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat untuk kebaikan masyarakat.

SANWACANA

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Urgensi Perlindungan Hukum Hak Cipta atas Karya yang Dihasilkan oleh Artificial Intelligence di Indonesia". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Lampung.

Perlindungan hukum terhadap hak cipta merupakan aspek yang sangat penting dalam dunia kreatif, terlebih lagi dengan kemajuan teknologi yang pesat, khususnya dalam bidang kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Karya-karya yang dihasilkan oleh AI menimbulkan tantangan baru dalam hal pengakuan hak cipta, kepemilikan, dan perlindungan hukum. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji urgensi perlindungan hukum hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh AI di Indonesia, serta memberikan rekomendasi kebijakan yang relevan.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan penghormatan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. M. Fakhri, S.H., M.S., Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung, yang telah memberikan dukungan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H., selaku Ketua Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung, yang telah memberikan bimbingan dan fasilitas dalam penyelesaian skripsi ini.
3. M. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum., selaku Sekretaris Ketua Bagian Hukum Keperdataan dan Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing, memotivasi, dan memberikan masukan berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dewi Septiana, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan saran yang konstruktif.

5. Kasmawati, S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembahas I, yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat.
6. Siti Nurhasanah, S.H., M.H., selaku Dosen Pembahas II, yang telah membantu memberikan kritik, saran dan masukan dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan karyawan Fakultas Hukum Universitas Lampung, khususnya Bapak/Ibu Dosen Bagian Hukum Keperdataan, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga.
8. Kepada kedua orang tua saya, yang selalu memberikan dukungan, doa, dan cinta tanpa henti.
9. Keluarga besar saya, yang selalu menjadi sumber semangat dan motivasi.
10. Teman-teman HMB Lampung, yang telah menjadi sahabat dan mendukung saya dalam setiap langkah.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang perlindungan hak cipta di era kecerdasan buatan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Bandar Lampung, 17 Januari 2025
Penulis

Bayu Pratama

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
JUDUL DALAM	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHKAN	v
PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DATAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan	8
1.4 Kegunaan Penelitian	8

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Hak Cipta	10
2.1.1 Pengertian Hak Cipta	10
2.1.2 Ruang Lingkup Hak Cipta di Indonesia	13
2.1.3 Konsep Pencipta.....	15
2.2 Kajian Umum Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)	19
2.2.1 Pengertian Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)	19
2.2.2 Sejarah Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>).....	21
2.2.3 Contoh dan Penggunaan Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>).....	24
2.3 Kerangka Berfikir.....	26

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Tipe Penelitian	28
3.3 Metode Pendekatan Masalah	29
3.4 Data dan Sumber Data	30
3.5 Metode Pengumpulan Data	31
3.7 Analisis Data	33

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Urgensi Perlindungan Hak Cipta Atas Karya AI Tercermin Dalam Konteks Perkembangan Teknologi Di Indonesia	34
4.1.1 Adaptasi dan Harmonisasi Regulasi Hak Cipta terhadap Perkembangan Teknologi dan Globalisasi	34
4.1.2 Perlindungan Inovasi AI dan Manfaatnya Pada Industri Kreatif.....	41
4.2 Tantangan Yang Dihadapi Dalam Melindungi Karya Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan (AI) Sebagai Hak Cipta.....	49
4.3 Solusi Untuk Mengatasi Permasalahan Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Karya AI di Indonesia	53

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

DATAR TABEL

Tabel 1. Undang-Undang Perlindungan Hak Cipta atas Karya AI di Berbagai Negara dan Organisasi Internasional	35
Tabel 2. Peluang teknologi AI di Indonesia	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Cipta AI Pasangan Capres-Cawapres RI 2024	6
Gambar 2. Skema Jaringan Saraf Satu Lapisan Tersembunyi	50
Gambar 3. Contoh Lukisan Menuju Pintu Masuk Surga	51

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas dan hak cipta memiliki hubungan yang erat, di mana hak cipta berfungsi sebagai perlindungan hukum bagi karya-karya kreatif.¹ Hak cipta memberikan pengakuan dan hak eksklusif kepada pencipta atas hasil kreativitas. Dengan adanya hak cipta, pencipta didorong untuk terus berkarya, karena hak-hak mereka atas penggunaan, distribusi, dan eksploitasi karya tersebut dilindungi, sehingga kreativitas dapat berkembang dengan lebih bebas dan berkelanjutan.

Perlindungan hak cipta secara internasional diatur oleh *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* (Berne Convention), yang menetapkan bahwa ruang lingkup hak cipta mencakup perlindungan terhadap karya sastra, seni, dan ilmu pengetahuan, termasuk buku, musik, lukisan, film, dan antologi.² Selain itu, *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS) juga mengatur standar minimum perlindungan hak cipta di tingkat global, memastikan bahwa karya-karya tersebut dilindungi secara konsisten di berbagai negara. Bersama dengan *WIPO Copyright Treaty* (WCT), konvensi ini memberikan kerangka hukum yang mendukung perlindungan hak cipta di era digital, termasuk terhadap distribusi online dan transmisi digital, sehingga menjamin hak-hak pencipta di seluruh dunia.

Di era digital yang terus berkembang, *artificial intelligence* (AI) telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan manusia.³ Hal tersebut

¹ Laporan Tim Naskah Akademik. *Rancangan Undang-Undang tentang Hak Cipta (Perubahan UU No. 19 Tahun 2002)*. (2008). Departemen Hukum dan HAM RI, Badan Pembinaan Hukum Nasional, hlm. 22.

² Tim Lindsey (ed), Eddy Damian, Simon Butt, dan Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual – Suatu Pengantar*, 2003, Penerbit Alumni Bandung dan Asian Law Group, hlm. 98.

³ Kretschmer, M., Meletti, B., & Porangaba, L. H. Artificial intelligence and intellectual property: copyright and patents—a response by the CREATE Centre to the UK Intellectual Property Office’s open consultation. (2022). *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 17(3), 321-326. (<https://doi.org/10.1093/jiplp/jpac013>) diakses pada 22 Maret 2024 Pukul 07:12

menandakan bahwa perkembangan kecerdasan buatan (AI) dalam era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan mendalam pada perilaku masyarakat yang kini dikenal sebagai Society 5.0. Dalam Society 5.0, AI memainkan peran sentral dalam mengatasi tantangan sosial, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas hidup manusia. Konsep ini, yang diperkenalkan di Jepang, menekankan integrasi teknologi seperti AI dalam berbagai aspek kehidupan, namun tetap memprioritaskan kesejahteraan manusia. Revolusi industri 4.0 bisa diartikan sebagai adanya ikut campur sebuah sistem cerdas dan otomasi dalam industry, hal ini digerakkan oleh data melalui teknologi *machine learning* dan AI.⁴

Revolusi Industri 5.0 berfokus pada penggabungan teknologi canggih seperti AI, IoT, dan robotik dengan kemampuan manusia serta inovasi yang dapat mempercepat terciptanya sistem produksi yang lebih efisien, adaptif, dan berkelanjutan, sambil mendongkrak kesejahteraan. Menurut Shinzo Abe, mantan perdana menteri Jepang, perbedaan antara revolusi industri 4.0 dan society 5.0 sebenarnya tidak terlalu signifikan. Revolusi industri 4.0 lebih menekankan pada penerapan kecerdasan buatan (AI), sementara society 5.0 lebih memusatkan perhatian pada dampaknya terhadap kualitas hidup manusia.⁵

Dimulai sejak awal tahun 2024, AI mengalami lonjakan signifikan dalam adopsi dan investasi, didorong oleh kemajuan pesat dalam teknologi AI generatif. Menurut laporan survei yang dilakukan oleh McKinsey, 40% responden pemimpin perusahaan meningkatkan investasi dalam AI, dengan sepertiga dari responden secara rutin menggunakan AI generatif dalam setidaknya satu fungsi bisnis. Pertumbuhan pasar AI diproyeksikan mencapai Tingkat Pertumbuhan Tahunan Majemuk (CAGR) sebesar 37,3% dari tahun 2023 hingga 2030. Selain itu, lebih dari 97% pemilik bisnis meyakini bahwa model bahasa AI generatif

⁴ Kementerian Komunikasi dan Informatika. (n.d.). "Apa itu Industri 4.0 dan bagaimana Indonesia menyongsongnya". (https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyong%20songnya/0/sorotan_media) diakses pada 23 April 2024, pukul 09:39.

⁵ Apa itu Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0?, (<https://tekno.tempo.co/read/1464019/apa-itu-revolusi-industri-4-0-dan-society-5-0>) diakses pada 24 April 2024, pukul 15:22.

seperti ChatGPT akan memberikan manfaat signifikan bagi bisnis.⁶ Data ini menunjukkan bahwa AI tidak hanya menjadi tren teknologi, tetapi juga menjadi alat vital yang diintegrasikan dalam berbagai aspek operasional bisnis untuk meningkatkan efisiensi dan inovasi. Sedangkan hasil survey IDC Asia/Pasific Cognitive/AI, penggunaan AI di Indonesia mencapai 24,6 persen, menduduki peringkat pertama pengguna AI terbanyak di Asia Tenggara.⁷

Lonjakan adopsi dan investasi dalam AI, seperti yang ditunjukkan oleh laporan McKinsey dan survei IDC, bukan hanya mencerminkan peningkatan kebutuhan akan teknologi canggih, tetapi juga mengindikasikan adanya pergeseran fundamental dalam cara bisnis beroperasi. AI tidak lagi dianggap sebagai alat tambahan, melainkan sebagai komponen integral dalam strategi bisnis modern. Fakta bahwa 40% pemimpin perusahaan meningkatkan investasi dalam AI, dan sepertiga dari mereka sudah menggunakan AI generatif secara rutin, menandakan bahwa AI menjadi solusi yang diandalkan untuk mengatasi tantangan operasional yang kompleks dan untuk memaksimalkan efisiensi. Penggunaan AI yang luas di Indonesia, mencapai 24,6% dan menempatkannya di peringkat teratas di Asia Tenggara, memperkuat argumen ini bahwa AI menjadi alat yang diperlukan untuk meningkatkan daya saing dalam ekonomi global.

Belakangan ini, perkembangan AI semakin merambah ke dalam industri kreatif, menunjukkan pengaruh yang signifikan dan tak terhindarkan. AI kini bukan hanya alat bantu, tetapi juga aktor yang aktif dalam proses kreatif, mampu menciptakan karya dengan kreativitas yang kompleks. Misalnya, ChatGPT telah membuka jalan baru dalam penulisan dan pengembangan konten. AI ini mampu menghasilkan teks yang tidak hanya informatif, tetapi juga imajinatif, memungkinkan penulis, jurnalis, dan konten kreator untuk mendapatkan inspirasi atau bahkan merangkai narasi yang kompleks. Dengan kehadiran AI ini, batas antara kreativitas manusia dan mesin semakin kabur.

⁶The state of AI in 2023: Generative AI's breakout year, (<https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/the-state-of-ai-in-2023-generative-ais-breakout-year>) diakses pada 25 April 2024, pukul 23:07

⁷Adopsi Kecerdasan Buatan Indonesia Tertinggi di Asia Tenggara, (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180715174749-185-314215/adopsi-kecerdasan-buatan-indonesia-tertinggi-di-asia-tenggara>) diakses pada 19 23 April 2024, pukul 18:55.

Microsoft Designer juga merupakan contoh cemerlang dari bagaimana AI mempermudah proses kreatif. Dengan hanya memasukkan deskripsi teks, AI ini mampu menghasilkan gambar yang sesuai dengan kebutuhan spesifik, mempercepat proses desain dan memungkinkan eksplorasi estetika yang sebelumnya memerlukan keahlian teknis yang mendalam.⁸ Hal ini tidak hanya menghemat waktu dan biaya tetapi juga memberikan kekuatan kreatif ke tangan lebih banyak orang, memungkinkan mereka untuk mewujudkan ide-ide visual tanpa harus menjadi ahli dalam desain grafis.

Selain itu, AI lain seperti DALL-E dari OpenAI menunjukkan kemampuan dalam menciptakan gambar yang sepenuhnya baru dari deskripsi teks, menciptakan karya seni digital yang orisinal dan imajinatif. Bahkan dalam musik, AI seperti Jukebox dari OpenAI mampu menggubah lagu-lagu baru dengan gaya berbagai genre musik yang berbeda. Semua ini menunjukkan bahwa AI tidak hanya menjadi alat bantu tetapi juga mitra kreatif dalam menghasilkan karya yang memiliki nilai artistik dan intelektual. Oleh sebab itu, berbagai program komputer dan sistem *Artificial Intelligence* telah digunakan sebagai alat untuk menciptakan karya seni oleh manusia untuk waktu yang relatif lama.⁹ AI melakukan tugas-tugas tertentu dengan menggunakan algoritma dan data yang diberikan¹⁰. AI dapat menghasilkan karya-karya seperti musik, seni visual, tulisan, dan bahkan penemuan ilmiah yang kesemuanya adalah objek yang dapat diberikan hak cipta.

Kemajuan teknologi AI tidak hanya membawa potensi besar dalam inovasi dan kreativitas, namun juga menimbulkan tantangan baru dalam perlindungan hak cipta. Di Indonesia, isu ini menjadi semakin relevan seiring dengan meningkatnya penggunaan AI dalam menciptakan karya-karya yang memiliki nilai intelektual. Mengingat, undang-undang hak cipta saat ini belum secara eksplisit mengatur perlindungan hukum atas karya-karya yang dihasilkan oleh sistem AI.

⁸Guy Parsons. "Cara menggunakan perintah gambar AI untuk menghasilkan karya seni menggunakan DALL-E." 2024. (<https://create.microsoft.com/en-us/learn/articles/how-to-image-prompts-dall-e-ai>) diakses pada 29 Mei 2024.

⁹ An, X. (2023). Legal rights protection of artificial intelligence generated works from the perspective of copyright. *The Frontiers of Society, Science and Technology*, 5(18), 30-34. (<https://doi.org/10.25236/FSST.2023.051805>) diakses pada 4 Februari 2024 pukul 02:46.

¹⁰ M. Sobron Yamin Lubis, *Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu*, Prosiding Seminar Nasional Teknik, 2021, hlm 1.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pemegang hak cipta adalah pencipta, yang didefinisikan sebagai seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.¹¹

Permasalahan muncul karena sistem AI tidak dapat dikategorikan sebagai "seorang atau beberapa orang" yang dapat disebut sebagai pencipta, karena AI bukanlah manusia dan tidak memiliki kepribadian hukum seperti manusia, dan tidak ada pula memiliki pengecualian seperti halnya badan hukum. Oleh karena itu tidak ditemukan adanya mekanisme pengakuan kepada suatu program dan algoritma komputer yang dapat diklasifikasikan sebagai subjek dan menciptakan suatu karya untuk kemudian diberikan perlindungan hukum. UU Hak Cipta di Indonesia hingga saat ini hanya memberikan dan mengatur perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh manusia.¹²

Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum mengenai kepemilikan hak cipta atas karya-karya yang dihasilkan oleh dan atau menggunakan sistem AI. Apakah hak cipta tersebut dimiliki oleh pengembang program AI, pengguna program AI, atau malah tidak ada pihak yang dapat mengklaim kepemilikannya (*Public domain*). Sedangkan menurut Ahmad Ramli pemanfaatan teknologi yang digunakan oleh masyarakat haruslah berdasar pada beberapa asas, di antaranya¹³

“Asas kepastian hukum memberikan dasar hukum yang jelas bagi masyarakat; prinsip kemanfaatan menekankan bahwa teknologi digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan; prinsip kehati-hatian mengharuskan setiap individu mempertimbangkan dampak potensial bagi diri sendiri dan orang lain; prinsip itikad baik memastikan tidak ada tujuan yang sengaja merugikan pihak lain; serta prinsip netralitas teknologi menegaskan bahwa penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik harus dapat mengikuti perkembangan zaman.”.

¹¹ Lihat pasal 1 ayat (2) UUHC

¹² Qur'ani Dewi Kusumawardani, “Hukum Progresif dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan”, *Jurnal Veritas et Justitia*, Vol 5, No 1, Juni (2019).

¹³ Ahmad Ramli, 2010, *Cyber Law dan HAKI*, Bandung, Refika Aditama, hal. 128

Contohnya, pada Oktober 2020, dengan bantuan AI, seorang penyanyi Korea Hayeon memulai debutnya Lagu yang dinyanyikan oleh Hayeon dibuat oleh AI, meskipun direvisi juga oleh manusia pada akhirnya, 236 Sophia juga menjual lukisan dirinya sendiri yang dibuat olehnya dan terjual seharga US \$700.000 (tujuh ratus ribu dollar Amerika). AI-Da juga merupakan AI pertama yang akan memiliki pameran atas karya lukisannya.¹⁴ Hal ini menimbulkan pertanyaan: Apakah AI seperti Sophia, AI-Da, dan AI lainnya dapat menjadi subjek pemegang hak kekayaan intelektual? meskipun dapat dikatakan bahwa AI tersebut membuat karya tanpa campur tangan orang lain, dan dengan *machine learning* AI dapat melakukan sesuatu layaknya manusia.

Contoh lainya pada pemilihan umum tahun 2024 di Indonesia, terlihat penggunaan kecerdasan buatan (AI) secara luas sebagai media kampanye untuk menarik perhatian para pemilih dengan memberikan kesan yang unik. Salah satu contohnya adalah melalui penggunaan *personal branding* "gemoy", seperti yang dilakukan oleh pasangan calon Presiden dan Wakil Presiden nomor urut 02, Prabowo Subianto dan Gibran Rakabuming Raka yang menjadi salah satu faktor penentu kemenangan pemilu.¹⁵

Gambar 1. Karya Cipta AI Pasangan Capres-Cawapres RI 2024



(Sumber: Dewantara news 2024)

¹⁴ Robintan Sulaiman. *Hukum di Era Artificial Intelligence*. Robin Sulaiman & Partners, 2021, hlm. 137.

¹⁵ "Faktor-Faktor Penyebab Kemangan Prabowo", Pinter Politik. Terdapat dalam (<https://www.instagram.com/reel/C3Y9MwRBSWm/?igsh=MTN4aTV2MzZmMXhu>) diakses pada 12 Februari 2024, pukul 15:27.

Penggunaan AI dalam kampanye politik telah menarik perhatian publik kepada calon presiden dan wakil presiden. Namun, ada aspek hukum yang perlu dipertimbangkan terkait pemanfaatan teknologi AI dalam konteks ini, salah satunya adalah aspek hak cipta. Jika ditelisik lebih jauh, gambar pasangan capres dan cawapres tersebut dapat menimbulkan persoalan hukum karena gambar tersebut dibuat menggunakan teknologi AI. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang siapa yang sebenarnya memiliki hak cipta atas karya tersebut.

Dengan semua kemajuan ini, AI bukan hanya alat tambahan tetapi telah menjadi mitra dalam proses kreatif. Keberadaannya mendorong kita untuk meninjau ulang konsep tradisional tentang kreativitas dan membuka kemungkinan baru di berbagai sektor kreatif. AI tidak hanya memperluas batasan kreativitas, tetapi juga memberikan akses lebih luas kepada individu untuk berpartisipasi dalam dunia penciptaan yang sebelumnya terbatas pada mereka yang memiliki keahlian khusus. Perkembangan ini mengisyaratkan era baru di mana kreativitas manusia dan kecerdasan buatan saling berinteraksi dan memperkaya satu sama lain.

Permasalahan utamanya adalah apakah karya yang dihasilkan oleh AI harus diberikan perlindungan hukum atau tidak, tentu ini adalah pilihan biner. Namun, jika ada alasan yang cukup kuat yang mengharuskan dibrikanya perlindungan atas karya AI, bentuk perlindungan tersebut harus ditentukan, dan berbagai pilihan dapat dipertimbangkan. Oleh karena itu, perlu ada pemikiran dan diskursus penting yang menjembatani antara kepentingan manusia dan penerapan teknologi AI melalui suatu kerangka hukum yang jelas. Sebaliknya, jika hukum tidak merespon permasalahan ini, tentu berpotensi menimbulkan persoalan hukum di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi yang adil dan seimbang dalam merespon perkembangan teknologi dalam hal perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap karya-karya yang dihasilkan oleh AI.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah urgensi perlindungan hukum hak cipta atas karya *artificial intelligence* tercermin dalam konteks perkembangan teknologi di Indonesia?
2. Bagaimana tantangan yang dihadapi dalam melindungi karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI) sebagai hak cipta?
3. Apa solusi untuk mengatasi permasalahan perlindungan hukum hak cipta atas karya AI di Indonesia?

1.3 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dari tulisan ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan memahami urgensi perlindungan hukum hak cipta atas karya *artificial intelligence* tercermin dalam perkembangan teknologi di Indonesia;
2. Untuk mengetahui dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam melindungi karya yang dihasilkan oleh AI sebagai hak cipta, dalam hal konsep tradisional pencipta yang mensyaratkan adanya kontribusi kreatif dari manusia, dan konsep orisinalitas yang *human centrik*.
3. Untuk mengajukan solusi atas permasalahan perlindungan hukum hak cipta atas karya AI di Indonesia.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kegunaan. Dalam konteks ini, penulis mengelompokkan kegunaan tersebut menjadi dua bagian, yaitu :

1. Secara teoritis
Sebagai upaya untuk mengembangkan pemahaman dalam ilmu pengetahuan hak kekayaan intelektual, terutama yang berkaitan dengan hak cipta dan kecerdasan buatan di Indonesia.
2. Secara praktis

- a Bagi masyarakat, dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk memahami seberapa pentingnya perlindungan hukum terhadap hak cipta atas hasil karya kecerdasan buatan di Indonesia.
- b Bagi penulis, penelitian ini merupakan bagian dari upaya menyelesaikan program studi Strata 1 Hukum sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh Universitas Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Hak Cipta

2.1.1 Pengertian Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif yang secara otomatis diberikan kepada pencipta begitu karyanya diwujudkan dalam bentuk nyata, dengan mengacu pada prinsip deklaratif. Hak ini berlaku tanpa perlu melalui proses pendaftaran resmi, namun tetap dibatasi oleh ketentuan (*legal provisions*) yang diatur dalam peraturan perundang-undangan. Sementara itu, pemilik hak cipta disebut sebagai pencipta, sesuai Pasal 1 ayat (2), yang mendefinisikan pencipta sebagai individu atau kelompok yang menciptakan karya yang unik dan mencerminkan kepribadian mereka.

Hak Cipta, juga dikenal sebagai *Copyright Law* atau *Auteurswet*, merupakan bentuk pengakuan terhadap karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hal ini memberikan perlindungan hukum terhadap hasil karya yang dihasilkan oleh seorang pencipta atau kelompok orang yang bekerja bersama-sama.¹⁶

Sejarah berlakunya hak cipta, yang dalam bahasa Belanda dikenal sebagai *auteursrecht*, dimulai dari *Auteurswet* 1912. Pada saat itu, Indonesia masih merupakan bagian dari Hindia Belanda dan diikutsertakan sebagai jajahan Belanda dalam Konvensi Bern yang diberlakukan pada 1 April 1913. Konvensi Bern bertujuan untuk melindungi hak pengarang (hak cipta) di bidang karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, negara-negara yang menjadi anggota konvensi ini memiliki kewajiban saling mendukung untuk mencegah pelanggaran atau tindakan kriminal terkait dengan hak cipta.¹⁷ Pada tahun 1958,

¹⁶ Sophar Maria Hutagalung. *Hak Cipta: Kedudukan & Peranannya dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2012, hlm. 126.

¹⁷ *Ibid*, hlm. 134 dan 137.

melalui pernyataan dari Kabinet Karya, Indonesia secara resmi memutuskan untuk tidak bergabung dalam Konvensi Bern. Keputusan ini didasarkan pada fakta bahwa Indonesia baru saja merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945, dan negara masih fokus pada upaya membangun kembali setelah masa penjajahan Belanda. Pemerintah Indonesia khawatir bahwa keanggotaan dalam Konvensi Bern dapat memperlambat proses pembangunan, terutama terkait dengan masalah hak cipta. Hal ini karena memperoleh izin, mengalokasikan waktu, biaya, dan membayar royalti kepada pencipta asing adalah hal yang sulit diwujudkan pada saat itu karena kondisi ekonomi Indonesia yang masih belum stabil. Selain itu, tidak ada jaminan bahwa pihak luar negeri akan memberikan izin untuk memanfaatkan hak cipta mereka.¹⁸

Indonesia telah meratifikasi konvensi-konvensi internasional tentang hak cipta, antara lain :

- a. *Agreement Establishing the World Trade Organization and Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*, disahkan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994
- b. *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, disahkan melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 khusus Hak Cipta.
- c. *World Intellectual Property Organization (WIPO) Copyrights Treaty*, yang disahkan melalui Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997 khusus Hak Cipta.

Undang-undang Hak Cipta telah mengalami beberapa kali perubahan. Awalnya, regulasi hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Kemudian, terjadi beberapa perubahan yang menghasilkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997, serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002. Saat ini, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 menjadi hukum yang mengatur hak cipta di Indonesia. Walaupun HKI telah diatur dalam peraturan perundang-undangan di hukum Indonesia sejak tahun 1840an, prinsip perlindungan hukum hak kekayaan intelektual yang

¹⁸ *Ibid*, hlm. 138.

menjadi patokan dalam tatanan dunia internasional adalah *the Agreement of Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights including Trade in Counterfeit Goods* (disingkat dengan TRIPs).

Evolusi hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta, memiliki sejarah yang panjang. Dua konsep utama telah membentuk hukum hak cipta: sistem hak cipta yang berakar di Inggris dan yurisdiksi Common Law, dan konsep Droit d'Auteur yang muncul di Prancis dan negara-negara Civil Law.¹⁹

Hak cipta merupakan salah satu elemen dalam ranah hak kekayaan intelektual (HKI), yang memiliki peran sentral dalam dunia modern untuk melindungi dan memberikan penghargaan terhadap karya-karya individu. Istilah "hak kekayaan intelektual" berasal dari frasa "intellectual property rights". Menurut World Intellectual Property Organization (WIPO), hak kekayaan intelektual mencakup berbagai hasil pemikiran manusia, seperti penemuan, karya sastra, seni, desain, serta simbol dan nama yang digunakan dalam kegiatan perdagangan. Dalam pandangan G.W.A. Paton, kata "Property" merujuk pada "sesuatu yang menunjukkan kepemilikan, dan terkadang dipahami sebagai aset yang memiliki hak kepemilikan pribadi."²⁰

Perlindungan hak cipta hanya berlaku jika suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk yang berwujud, seperti buku, CD, atau lukisan. Namun, fokus hak cipta bukan pada bentuk fisiknya, melainkan pada gagasan dan konsep yang berasal dari kreativitas manusia, yang dipandang sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini menjadikan hak cipta sebagai objek hukum (benda kebendaan). Misalnya, dalam kasus buku, yang dilindungi hak cipta bukanlah buku fisiknya itu sendiri, karena buku tersebut dilindungi sebagai benda berwujud, melainkan konten atau gagasan di dalam buku tersebut, yang bersifat tidak berwujud.

¹⁹ Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Malang: Setara Press, 2018), 29.

²⁰ Erman Rajagukguk dalam Budi Agus Riswandi. *Hak Cipta di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*. Yogyakarta, 2009, hlm. 2.

Berdasarkan *Convention Establishing the World Intellectual Property Organization*, Hak Kekayaan Intelektual (HKI) secara tradisional dibagi menjadi dua kategori utama:²¹

- a. Kekayaan Industrial (*industrial property*) terdiri atas :
 - a) Invensi;
 - b) Merek;
 - c) Desain Industri;
 - d) Desain tata letak sirkuit terpadu;
 - e) Rahasia Dagang;
 - f) Varietas tanaman.
- b. Hak Cipta (*Copyright*) dan Hak Terkait (*Neighboring Right*) terdiri dari hak-hak yang dipunyai :
 - a) Pelaku pertunjukan (*Performer*)
 - b) Produser Rekaman Suara
 - c) Lembaga penyiaran

2.1.2 Ruang Lingkup Hak Cipta di Indonesia

Ciri-ciri hak cipta terdapat dalam pasal 16 ayat (1) dan ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang berbunyi:

- (1) Hak Cipta merupakan Benda bergerak tidak berwujud
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
 - a pewarisan;
 - b hibah;
 - c wakaf;
 - d wasiat;
 - e perjanjian tertulis; atau
 - f sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

²¹ *Ibid*

Menurut pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, ciptaan merujuk pada setiap hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Karya tersebut haruslah muncul dari inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian, dan diekspresikan dalam bentuk yang nyata. Karya cipta yang berhak mendapatkan perlindungan hak cipta adalah sebagai berikut:

- a. Karya yang muncul melalui proses penciptaan yang didorong oleh inspirasi, gagasan, atau ide, dengan memanfaatkan kemampuan, kreativitas, imajinasi, keterampilan, atau keahlian dari Pencipta.
- b. Karya tersebut harus diwujudkan dalam bentuk yang unik dan mencerminkan orisinalitas sebagai hasil penciptaan yang bersifat pribadi. Dengan kata lain, karya itu harus sudah dapat direalisasikan dalam bentuk yang bisa dilihat, didengar, atau dibaca, termasuk dalam bentuk huruf braille. Hak cipta tidak melindungi hanya ide semata, karena ide belum berada dalam bentuk yang bisa dilihat, didengar, atau dibaca.²²

Sedangkan berdasarkan ketentuan Pasal 40 UU Hak Cipta, Objek perlindungan hak cipta mencakup:

- a. Karya tulis, termasuk buku, pamflet, perwajahan, dan semua bentuk tulisan yang diterbitkan. Perwajahan karya tulis, yang dikenal sebagai typological arrangement, mencakup aspek seni dalam penyusunan teks, seperti format, dekorasi, komposisi warna, serta tata letak huruf yang menghasilkan tampilan khas.
- b. Karya lisan, seperti ceramah, kuliah, pidato, dan karya sejenis lainnya;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantonim;
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;

²² Rachmadi Usman. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia (Intellectual Property Rights Law in Indonesia)*. Yogyakarta: Deepublish, 2019, hlm. 121.

- g. Karya seni terapan;
- h. Karya arsitektur;
- i. Peta;
- j. Karya seni batik atau seni motif lain;
- k. Karya potografi;
- l. Potret;
- m. Karya sinematografi;
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemèn, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.

Selain ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta juga mengatur tentang ciptaan yang tidak mendapatkan perlindungan hak cipta, yaitu:

- a. Karya yang belum difiksasi, sehingga gagasan atau ide yang masih ada dalam pikiran tidak dapat dilindungi karena belum memiliki bentuk konkret;
- b. Ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan, atau data, meskipun telah dijelaskan, diilustrasikan, atau dimasukkan dalam suatu ciptaan, tetap tidak termasuk dalam objek perlindungan hak cipta; dan
- c. Alat, benda, atau produk yang dibuat semata-mata untuk menyelesaikan masalah teknis, di mana bentuknya hanya berfungsi untuk keperluan praktis. Kategori ini mencakup benda atau produk yang dirancang berdasarkan kegunaan dan fungsinya dalam memenuhi kebutuhan manusia..

2.1.3 Konsep Pencipta

Pencipta adalah individu atau kelompok yang melalui inspirasi mereka, menghasilkan suatu karya dengan menggunakan kemampuan berpikir, imajinasi, keterampilan, atau keahlian yang mereka miliki, karya tersebut mencerminkan

bentuk yang khas dan personal dari ekspresi mereka.²³ Kecuali ada bukti yang menunjukkan sebaliknya, seseorang dianggap sebagai pencipta apabila namanya:

- a. Tercantum dalam karya cipta,
- b. Dinyatakan sebagai pencipta dalam suatu ciptaan,
- c. Terdaftar dalam surat pencatatan ciptaan, dan/atau
- d. Dicantumkan dalam daftar umum ciptaan sebagai pencipta.

Kecuali terbukti sebaliknya, penceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa pencipta ceramah tersebut dianggap sebagai pencipta.²⁴ Jika suatu karya tidak terdaftar atau tidak memiliki surat pencatatan, kepemilikan suatu ciptaan dapat diidentifikasi melalui nama pencipta yang tercantum pada karya yang dipublikasikan. Penentuan Pencipta suatu karya didasarkan pada proses terciptanya karya tersebut, dengan ketentuan sebagai berikut:²⁵

- a. Karya yang terdiri dari beberapa bagian terpisah dan dikerjakan oleh dua orang atau lebih, pencipta diakui sebagai individu yang memimpin serta mengawasi proses penyelesaian keseluruhan karya. Apabila tidak terdapat sosok pemimpin, maka pencipta dianggap sebagai pihak yang menggabungkan bagian-bagian karya tersebut, tanpa mengurangi hak cipta masing-masing kontributor atas bagian yang mereka hasilkan..
- b. Jika karya dirancang oleh seseorang namun diwujudkan oleh orang lain di bawah arahan dan pengawasannya, desainer dianggap sebagai pencipta.
- c. Untuk karya yang dibuat dalam hubungan dinas, instansi pemerintah dianggap sebagai pemegang hak cipta, kecuali ada perjanjian lain yang menyebutkan nama pencipta. Jika karya tersebut digunakan secara komersial, pencipta dan/atau pemegang hak terkait hak atas royalti.

²³ Erna Tri Rasmala Ratnawati., *Dasar-Dasar Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, MaCell Press, Yogyakarta, 2009, hlm. 24.

²⁴ Pasal 32 UUHC

²⁵ Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*, (Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2020), hlm. 24.

- d. Untuk karya yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, pembuat karya dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali ada perjanjian lain yang menetapkan pemesan sebagai pemegang hak cipta.
- e. Jika badan hukum mengumumkan, menyebarkan, atau mengomunikasikan karya tanpa menyebutkan nama pencipta, maka badan hukum tersebut dianggap sebagai pencipta. Namun, jika nama pencipta disebutkan, maka orang yang tercantum namanya dianggap sebagai pencipta.

Agar seorang pencipta memiliki nilai hak cipta atas karyanya, sebuah ciptaan harus memenuhi standar berikut:²⁶

- b. Fiksasi atau perwujudan, yaitu karya harus memiliki bentuk nyata dalam media ekspresi tertentu. Proses ini terjadi ketika karya direproduksi atau direkam suaranya dengan izin atau otoritas dari pencipta, sehingga bentuknya tetap atau stabil dan dapat dilihat, direproduksi, atau dikomunikasikan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang memadai.
- c. Keaslian (originalitas), yang berarti sebuah karya tidak harus sepenuhnya baru atau unik, namun harus bersifat autentik dan belum menjadi milik umum.
- d. Kreativitas (*creativity*), yaitu karya harus menunjukkan adanya penilaian kreatif yang mandiri dari pencipta, di mana kreativitas tersebut mencerminkan orisinalitas karya.

Dalam perspektif hukum hak cipta, pencipta memiliki dua jenis hak utama, yakni hak moral dan hak ekonomi. Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 memberikan hak moral kepada pencipta untuk:

- a. Memilih untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya dalam publikasi karyanya,
- b. Menggunakan nama asli, alias, atau samaran,
- c. Melakukan perubahan terhadap ciptaannya selama sesuai dengan norma sosial,

²⁶ Golkar Pangatso R.W, *Penegakan Hukum Perlindungan Ciptaan Sinematografi*, PT Alumni, Bandung, hlm. 93

- d. Mengubah judul serta anak judul karyanya, dan
- e. Menjaga karyanya dari distorsi, mutilasi, atau modifikasi yang merugikan reputasi atau kehormatannya.

Prinsip dasar hakmoral merupakan dasar dari hak-hak alami yang merupakan hak-hak pokok manusia. Klaim terhadap hak-hak individu memiliki keterkaitan yang erat dengan prinsip hukum benda dan prinsip hukum kekayaan intelektual. Regulasi hukum kekayaan intelektual yang mencakup aspek-aspek hak alami ini dapat ditemukan dalam konteks hak cipta. Hak alami kemudian diterjemahkan ke dalam prinsip moral, yang kemudian dijabarkan menjadi norma-norma yang berwujud sebagai hak hukum, seperti hak moral.²⁷

Walaupun kepemilikan Hak Cipta dapat dialihkan kepada pihak lain, hak moralnya tetap melekat pada pencipta dan tidak dapat dipisahkan darinya. Hak moral merupakan hak yang khusus dan abadi yang dimiliki oleh pencipta terhadap karyanya, dan hak ini tidak dapat dipisahkan dari diri pencipta. Hak moral ini terdiri dari tiga aspek, yaitu hak untuk diakui sebagai pencipta (*the right of paternity*), hak untuk menjaga integritas karya (*the right of integrity*), dan hak untuk menentang perubahan yang merendahkan karya (*the right to object to derogatory treatment*).²⁸

Menurut Komen dan Verkade, hak moral yang melekat pada seorang pencipta mencakup beberapa aspek, yaitu:²⁹

- a. Pelarangan terhadap modifikasi atau perubahan dalam ciptaan,
- b. Larangan untuk mengganti atau mengubah judul ciptaan,
- c. Hak untuk menjaga identitas pencipta agar tidak diubah atau disalahartikan, serta
- d. Hak untuk melakukan perubahan pada ciptaannya sesuai keinginan pencipta.

²⁷ Bambang Pratama. *Prinsip Moral sebagai Klaim pada Hak Cipta dan Hak untuk Dilupakan (Right to be Forgotten)*. *Jurnal FH Unpar Veritas et Justitia*, vol. 2, no. 354, 2016.

²⁸ Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Ibid.* hlm 91

²⁹ C.J.T Simorangkir, *Hak Cipta Lanjutan II*, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1979, hlm. 39

Ketentuan terkait hak moral menetapkan bahwa pencipta suatu karya memiliki hak-hak khusus yang melindungi integritas dan penghargaan terhadap karya tersebut. Hak moral ini meliputi:

- a. Hak atas pencantuman nama atau nama samara, pada karya cipta dan salinannya, khususnya dalam kaitannya dengan penggunaannya di ruang publik. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pencipta mendapatkan pengakuan atas hasil karyanya.
- b. Hak untuk mencegah distorsi, mutilasi, atau perubahan lainnya, seperti pemutarbalikan, pemotongan, perusakan, atau penggantian yang dapat mengubah esensi atau makna karya cipta. Perubahan tersebut tidak hanya berdampak pada karya itu sendiri tetapi juga berpotensi merusak apresiasi publik terhadap karya dan reputasi penciptanya.
- c. Hak pencantuman nama pencipta yang berlaku tanpa batas waktu, sehingga pengakuan terhadap identitas pencipta tetap terjamin, bahkan setelah hak cipta ekonominya berakhir.
- d. Hak untuk melarang perubahan karya tanpa persetujuan pencipta atau ahli warisnya, yang berlaku selama masa perlindungan hak cipta. Ini menunjukkan bahwa penghormatan terhadap karya cipta harus tetap dijaga selama karya tersebut dilindungi secara hukum.

Selain hak moral, pencipta juga memiliki hak ekonomi, yaitu hak eksklusif untuk memperoleh manfaat finansial dari karyanya. Setiap pihak yang ingin memanfaatkan hak ekonomi tersebut wajib memperoleh izin dari pencipta atau pemegang hak cipta.

2.2 Kajian Umum Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

2.2.1 Pengertian Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

Kata "*intelligence*" berasal dari bahasa Latin "*intelligo*," yang memiliki arti "saya memahami," sehingga dapat disimpulkan bahwa inti dari *intelligence* adalah kemampuan untuk memahami dan bertindak. Istilah *intelligence* sendiri memiliki makna yang kompleks dan dapat dijelaskan melalui berbagai aspek, seperti logika,

pemahaman, pembelajaran, perencanaan, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Sementara itu, "artificial" merujuk pada sesuatu yang tidak alami atau tidak asli, sering kali dipandang sebagai hasil dari simulasi atau representasi buatan.³⁰

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) merujuk pada kemampuan sistem komputer atau robot yang dikendalikan oleh perangkat lunak untuk melaksanakan tugas-tugas yang umumnya memerlukan kecerdasan manusia. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan pengembangan teknologi yang memiliki sifat intelektual seperti manusia, termasuk kemampuan bernalar, memahami makna, membuat generalisasi, serta belajar dari pengalaman sebelumnya.³¹

Russell dan Norvig mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, istilah kecerdasan buatan sering dikaitkan dengan mesin atau komputer yang meniru proses kognitif manusia, termasuk kemampuan belajar dan pemecahan masalah. Sementara itu, Aristotelis Tsirigos, seorang ahli di bidang AI, data, hak kekayaan intelektual, kebijakan, dan inovasi, serta Direktur Applied Bioinformatics Laboratories di NYU School of Medicine, mendefinisikan kecerdasan buatan sebagai:³²

“Dalam beberapa tahun terakhir, urbanisasi semakin cepat globalisasi dan kelimpahan produk, layanan dan informasi sudah mulai fundamental mentransformasikan masyarakat kita. Sebagai individu, kita memang demikian mengalami masa yang semakin kompleks dan lingkungan yang menuntut. Sebagai tanggapan, ponsel aplikasi dan area layanan otomatis dikembangkan, memungkinkan kita bernavigasi dengan lebih efektif dunia baru yang kompleks ini. Semua ini dimungkinkan oleh algoritme kuat yang diperoleh secara perlahan kemampuan mendasar seperti manusia, seperti penglihatan, pidato dan navigasi. Secara kolektif, komputer ini algoritma

³⁰ Mochon, F., & Baldominos, A. *Towards an Intelligent Society: Advances in Marketing and Neuroscience*. *International Journal of Interactive and Artificial Intelligence*, 5(6), 2019, hlm. 3.

³¹BJ. Copeland, ‘*Artificial Intelligence*’, Terdapat dalam <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence>, Diakses pada 5 November 2023. Diakses pukul 14:47

³² WIPO (2019), *Technology Trends 2019: Artificial Intelligence*, World Intellectual Property Organization. Geneva-Switzerland, hlm 21.

disebut kecerdasan buatan (AI). Selain meniru kemampuan manusia biasa, AI dengan cepat Bergerak maju untuk menguasai lebih banyak tugas khusus yang dilakukan secara rutin oleh manusia ahli”.

Kesimpulan penulis tentang teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), yaitu kemampuan sistem komputer atau mesin untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, ini mencakup berbagai aspek seperti pemecahan masalah, pembelajaran, pengenalan suara, pengenalan wajah, dan pengambilan keputusan, sistem AI dirancang untuk meniru fungsi kognitif manusia dan dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang, termasuk pemrosesan bahasa alami, visi komputer, robotika, dan banyak lagi.

2.2.2 Sejarah Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

Konsep kecerdasan buatan pertama kali diperkenalkan oleh John McCarthy pada tahun 1956 melalui konferensi akademis pertama yang membahas topik tersebut. Namun, pencarian untuk memahami apakah mesin benar-benar dapat berpikir sudah dimulai jauh sebelumnya. Dalam karya pentingnya yang berjudul *As We May Think*, Vannevar Bush mengusulkan sistem yang dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman manusia. Lima tahun setelah itu, Alan Turing menulis sebuah artikel mengenai ide mesin yang dapat meniru kemampuan manusia serta melakukan tugas-tugas cerdas, seperti bermain catur.³³

Diskusi utama Turing berfokus pada pertanyaan kunci: Bisakah mesin berpikir? Hal ini memunculkan Turing Test yang terkenal, di mana mesin dan manusia dibandingkan secara buta untuk menentukan apakah mesin tidak dapat dibedakan dari manusia. Pada saat itu, di MIT LL, terdapat beberapa peneliti yang bereksperimen dengan teknik pengenalan pola dan penerapannya pada komputer modern. Penelitian ini diterbitkan dalam Konferensi Komputer Gabungan Barat di bawah sesi tentang *Learning Machines*. Para peserta dari MIT LL dalam konferensi ini adalah Wes Clark (dari Group 63; Digital Development Group),

³³ Smith, Chris, Brian McGuire, Ting Huang, dan Gary Yang. *The History of Artificial Intelligence*. University of Washington, 2006, hlm. 4.

Gerald Dineen (dari Group 24; Data Processing Group), dan Oliver Selfridge (dari Group 34; Communication Techniques Group).³⁴

Proyek penelitian musim panas Dartmouth dianggap sebagai awal dari AI. Pertemuan musim panas yang sebenarnya berlangsung pada tahun 1956 setelah pendanaan untuk 10 peneliti diberikan oleh Rockefeller Foundation. John McCarthy dianggap sebagai orang yang mencetuskan istilah "*artificial intelligence*". Selain para raksasa AI yang mengajukan proposal proyek, ada juga peserta lain yang berpartisipasi dalam proyek penting musim panas ini, termasuk Oliver Selfridge. Selfridge adalah *supervisor* Marvin Minsky selama awal karir Minsky. Pada akhir 1950-an dan awal 1960-an, saat di MIT LL, Minsky menulis makalah berjudul "*Steps Towards Artificial Intelligence*", yang menetapkan visi awal yang kemudian mengarah pada MIT AI Laboratory yang terkenal di mana Minsky menjadi direktur pertamanya.

Pada tahun 1950-an dan 1960-an, terdapat aktivitas signifikan dalam pengembangan AI. Frank Rosenblatt, seorang pengajar di Cornell University dan pemimpin upaya sistem kognitif, menerbitkan salah satu makalah pertama tentang perceptron. Perceptron adalah pendahulu sederhana dari apa yang sekarang kita kenal sebagai jaringan saraf tiruan. Marvin Minsky dan Seymour Papert menulis sebuah buku berjudul *Perceptrons: An Introduction to Computational Geometry*, di mana mereka menjelaskan matematika di balik perceptron sebagai salah satu ilustrasi pertama dari sebuah mesin yang dapat diajarkan untuk melakukan tugas-tugas sederhana dengan menggunakan data pelatihan sebagai contoh. Perceptron dianggap sebagai contoh model dalam kerangka "konnektionis".

Model AI lain pada tahun 1960-an mulai menunjukkan hasil yang mengesankan dengan memanfaatkan penalaran serial dari ekspresi simbolik—teknik ini termasuk dalam kerangka "symbolists". Minsky dan Papert, dalam edisi terbaru buku mereka, menjelaskan bahwa baik pembelajaran konnektionis (seperti *perceptron*) maupun penalaran simbolis merupakan teknik penting dalam ruang lingkup kecerdasan mesin. Pada tahun 1988, mereka menekankan bahwa

³⁴Dave Martinez, Andre King, Nick Malyska, Rich Lippmann, Bill Streilein, Benjamin Miller, Rajmonda Caceres, et al. *Artificial Intelligence: Short History, Present Developments, and Future Outlook. Final Report*. Massachusetts Institute of Technology, 2019, hlm. 13

pendekatan konnektionis akan berkembang pesat ("...dan kami berharap masa depan mesin pembelajaran berbasis jaringan akan sangat kaya melebihi imajinasi").³⁵

Teknologi AI yang muncul dalam era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 merupakan hasil dari kemajuan perkembangan AI yang sebelumnya telah diidamkan sekitar tahun 1950-an, terutama di negara-negara Barat. Sejarah singkat perkembangan teknologi kecerdasan buatan terjadi melalui 7 tahap di dunia Barat, mencakup beberapa fase seperti:³⁶

- a. Tahun 1956 – Istilah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) pertama kali diperkenalkan dalam Konferensi Dartmouth, menandai AI sebagai disiplin akademik yang resmi.
- b. Tahun 1956-1974 – Masa keemasan bagi AI dengan dukungan pendanaan pemerintah yang berfokus pada pendekatan logis dalam penyelesaian masalah.
- c. Tahun 1974-1980 – Terjadi penurunan pendanaan dan minat penelitian dalam AI, yang kemudian dikenal sebagai "AI winter" pertama.
- d. Tahun 1980-1987 – Sistem berbasis pengetahuan mulai berkembang pesat, menarik kembali perhatian serta pendanaan untuk penelitian AI.
- e. Tahun 1987-1993 – "AI winter" kedua terjadi akibat kemunduran industri perangkat keras dan meningkatnya persepsi negatif terhadap AI di kalangan pemerintah serta investor.
- f. Tahun 1993-2011 – AI kembali berkembang dengan dukungan peningkatan daya komputasi, menjadikannya lebih berbasis pengolahan data.
- g. Tahun 2012 dan seterusnya – Kemajuan dalam machine learning, neural networks, dan deep learning semakin pesat berkat ketersediaan data yang lebih besar, konektivitas yang lebih baik, serta peningkatan daya komputasi. Hal ini memicu optimisme baru dan peningkatan investasi dalam AI.

³⁵ *Ibid*, hlm.15.

³⁶ WIPO (2019), *Op.Cit.*, hlm. 19.

2.2.3 Contoh dan Penggunaan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)

Contoh dari teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dapat dikelompokkan menjadi dua kategori sesuai dengan cakupan tindakan masing-masing, antara lain :

a. *cyberspace*

Teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) beberapa dibuat secara khusus untuk memberikan tindakan dalam menyelesaikan masalah di lingkungan dunia maya secara digital, contohnya mencakup:

- 1) *Search Engine*
- 2) *Recommended Engine* pada aplikasi pemutar music atau pemutar film *streaming*
- 3) Aplikasi *Auto Correct* pada tulisan seperti *grammarly*
- 4) Chat Bot pada layanan *customer service*
- 5) Marketing Bot pada *E-Commerce*
- 6) *Chat tools*
- 7) *Image Recognition* pada computer, gawai atau social media
- 8) *Voice/smart* assistant seperti Siri atau Google Assisten

b. *Realspace*

Beberapa teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dirancang untuk memberikan solusi pada masalah dengan tindakan yang mampu memengaruhi dunia nyata seperti yang dilakukan manusia dengan menggunakan bagian tubuhnya. Selain itu, teknologi ini juga dapat memengaruhi dunia siber melalui tindakan tersebut. Contoh implementasinya mencakup:

- 1) *Humanoid/Robotics* seperti Tesla Bot
- 2) *iRobot*
- 3) *Manufacturing Robot*
- 4) *Self-driving car*

Bahkan tanpa disadari, saat ini kecerdasan buatan (AI) telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia dan diterapkan dalam berbagai aktivitas yang membantu mempermudah kehidupan, seperti:

- a. Pengenalan wajah melalui sistem ponsel (face recognition);
- b. Pengenalan suara atau deteksi ucapan melalui asisten suara seperti Google Assistant, Alexa, dan Siri;
- c. Penggunaan pembayaran elektronik;
- d. Penerjemahan bahasa secara otomatis;
- e. Pelaksanaan pendataan di platform media sosial;
- f. Rekomendasi produk dan penyederhanaan proses pencarian dalam aplikasi e-commerce, dan sebagainya.

Selain aktivitas yang disebutkan sebelumnya, kecerdasan buatan (AI), yang merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan mesin yang dapat meniru dan menjalankan tugas seperti manusia, juga telah merambah ke berbagai aplikasi modern. Sebagai contoh, implementasi dalam pengenalan suara dan wajah, bahkan melibatkan aspek hiburan seperti robot yang mampu bermain catur, tenis meja, dan bahkan musik, telah mewujudkan impian para peneliti.³⁷ Robot yang dapat bermain catur, tenis meja, dan bahkan menciptakan musik secara otomatis menjadi bukti nyata bagaimana AI telah melampaui batas-batas ekspektasi dan memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan teknologi.

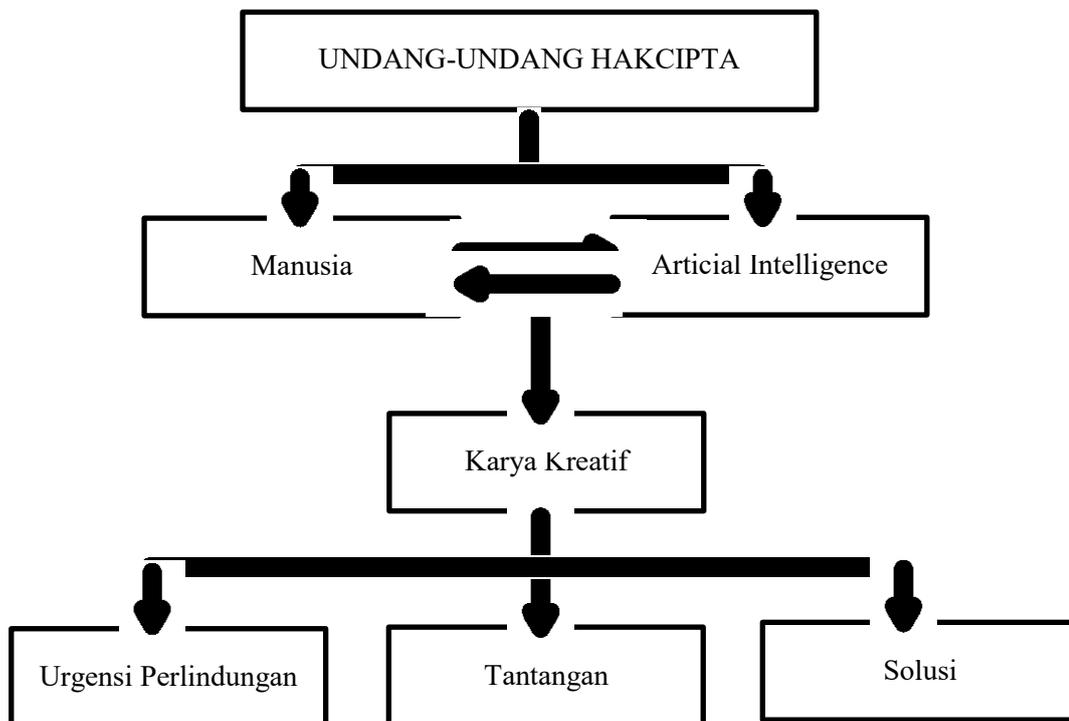
Dari perspektif filosofis, kecerdasan buatan (AI) dapat dibedakan menjadi dua tipe utama, yaitu AI lemah (weak Artificial Intelligence) dan AI kuat (strong Artificial Intelligence). AI lemah mengacu pada sistem yang beroperasi dengan cara yang meniru kecerdasan manusia, namun tetap berada di bawah kendali penuh manusia. Meskipun mesin dapat melakukan tugas-tugas tertentu yang tampaknya membutuhkan kecerdasan, sistem ini tidak memiliki kesadaran atau pemahaman yang sesungguhnya. Dalam AI lemah, interaksi manusia tetap menjadi kunci dalam menentukan bagaimana sistem tersebut berfungsi, baik dalam memberikan input maupun dalam mengarahkan output. Mesin ini hanya mengikuti instruksi dan program yang telah ditentukan, tanpa kemampuan untuk belajar secara

³⁷ Mochammad Haldi Widiyanto, "Pecatur Terbaik Dunia Melawan Program AI", Terdapat dalam (<https://binus.ac.id/bandung/2020/04/pecatur-terbaik-dunia-melawan-program-ai/>) Diakses pada 03 November 2023, pukul 15:23.

mandiri atau berkembang di luar batasan yang telah ditetapkan oleh pembuatnya.³⁸

Walaupun AI lemah tidak memiliki kecerdasan sejati atau kesadaran, keberadaannya tetap memberikan manfaat praktis yang signifikan dalam mempermudah pekerjaan manusia, seperti dalam otomatisasi tugas atau pengenalan pola. Namun, pada titik tertentu, batasan-batasan ini memunculkan pertanyaan lebih dalam tentang potensi perkembangan menuju AI yang lebih mandiri dan cerdas, yang bisa mengarah pada AI kuat, yang mampu melakukan tugas tanpa batasan manusia.

2.3 Kerangka Berfikir



Undang-Undang Hak Cipta sebagai landasan normatif yang mengatur perlindungan hukum terhadap karya-karya cipta, yang secara tradisional telah dikhususkan bagi manusia. Temprorer ini manusia juga menggunakan AI untuk

³⁸ Ellen Glover, "Strong AI vs. Weak AI: What's the Difference?", Terdapat dalam (<https://builtin.com/artificial-intelligence/strong-ai-weak-ai>) Diakses pada 03 November 2023, pukul 15:47

menciptakan karya kreatif atau bahkan AI itu sendiri dapat menciptakan karya kreatif secara otonom tanpa kontribusi manusia. Dalam hubungan ini, perbedaan antara proses kreatif manusia dan/atau menggunakan AI dalam menghasilkan karya akan menjadi bagian penting dari analisis.

Fokus kemudian dilanjutkan pada urgensinya perlindungan atas karya kreatif yang dihasilkan oleh manusia menggunakan AI atau oleh AI itu sendiri. Kemudian akan diidentifikasi berbagai tantangan yang muncul dalam memberikan perlindungan hukum atas karya cipta AI, seperti Subjektivitas kreativitas dan seberapa besar peran manusia dalam proses kreatif AI. Terakhir penulis menyajikan solusi atau rekomendasi yang relevan untuk mengatasi tantangan tersebut dalam konteks hukum Indonesia.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan isu dan topik utama, jenis penelitian penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif mengkaji hukum yang dipandang sebagai sistem norma atau aturan yang berlaku dalam masyarakat, yang berfungsi sebagai pedoman perilaku individu. Penelitian hukum normatif sering juga disebut sebagai penelitian dogmatik atau teoritis, karena tidak menitikberatkan pada penerapan hukum dalam praktik. Jenis penelitian ini lebih fokus pada analisis data sekunder yang terkait dengan isu-isu hukum yang menjadi objek kajian.³⁹

Penelitian hukum normatif relevan untuk mengkaji urgensi perlindungan hukum hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* (AI) di Indonesia karena fokusnya pada norma dan aturan hukum yang berlaku. Dalam konteks ini, penelitian tersebut dapat menganalisis undang-undang hak cipta yang ada serta bagaimana konsep hukum tradisional tentang penciptaan karya dapat atau harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi AI. Dengan demikian, penelitian ini memberikan landasan teoritis yang kuat untuk menilai apakah hukum yang ada cukup memadai atau memerlukan reformasi agar perlindungan hak cipta tetap relevan dan adil di era digital.

3.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, yang secara khusus merupakan jenis penelitian hukum yang bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang keadaan hukum di suatu tempat dan waktu tertentu, atau tentang fenomena yuridis yang ada, atau mengenai peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.⁴⁰

Dalam hal ini, penulis akan merinci dan menjelaskan secara terperinci, jelas, dan terstruktur temuan penelitian dalam format skripsi sebagai sebuah karya ilmiah

³⁹ Abdul Kadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti; Bandung, 2004, hlm. 52.

⁴⁰ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Pres, 2006, hlm.63

yang membahas tentang urgensi perlindungan hukum terhadap hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) di Indonesia. Dalam penelitian ini, akan diuraikan dengan lengkap mengenai pentingnya perlindungan hukum terhadap karya yang dihasilkan oleh AI, mengingat perkembangan teknologi AI yang semakin pesat dan peranannya yang semakin dominan dalam kreativitas.

Selain itu, akan dibahas pula analisis terperinci mengenai tantangan hukum yang muncul seiring dengan pertumbuhan AI, serta implikasi dari kurangnya perlindungan hukum terhadap hak cipta atas karya AI tersebut. Melalui pendekatan yang sistematis dan ilmiah, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang mendalam dan solusi yang berbasis bukti terhadap permasalahan perlindungan hukum terhadap hak cipta atas karya AI di Indonesia, untuk menjaga keberlanjutan dan inovasi dalam dunia teknologi.

3.3 Metode Pendekatan Masalah

Dalam melakukan penelitian, Penulis menggunakan tiga metode pendekatan, yakni pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan perbandingan (*comparative approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

1. Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*), yang juga dikenal sebagai penelitian normatif, menggunakan analisis terhadap peraturan perundang-undangan sebagai metode utamanya. Hal ini dilakukan karena penelitian berfokus pada aturan hukum yang menjadi tema sentral kajian.⁴¹ Dalam hal ini, pendekatan perundang-undangan diterapkan dengan menganalisis regulasi yang relevan terkait topik penelitian, yaitu pentingnya perlindungan hukum terhadap hak cipta karya *artificial intelligence* di Indonesia..
2. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*) adalah metode yang berangkat dari prinsip-prinsip dasar hukum yang diambil dari pandangan para ahli atau doktrin-doktrin hukum.⁴² Pendekatan ini digunakan ketika belum ada, atau tidak ditemukan, aturan hukum yang secara spesifik

⁴¹ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2017, hlm. 137

⁴² *Ibid*, hlm. 177

mengatur masalah yang sedang dibahas. Melalui pendekatan ini, analisis dilakukan dengan mengandalkan konsep-konsep hukum yang telah berkembang di kalangan akademisi dan praktisi hukum untuk memberikan solusi atau pemahaman terhadap isu hukum yang baru muncul.

3. Pendekatan Perbandingan (*Comparative Approach*) merupakan metode yang digunakan untuk membandingkan sistem hukum dari berbagai negara.⁴³ Dalam konteks penelitian ini, pendekatan perbandingan bertujuan untuk memperoleh pemahaman dan perbandingan tentang perlindungan hukum terhadap karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI) di berbagai yurisdiksi, termasuk Amerika Serikat, Australia, Uni Eropa, Inggris, dan China, serta membandingkannya dengan regulasi di Indonesia. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan perbedaan dan persamaan dalam perlindungan hak cipta terkait AI, yang akan memberikan wawasan mendalam bagi pengembangan regulasi yang lebih komprehensif di Indonesia.

3.4 Data dan Sumber Data

Data hukum berperan penting sebagai dasar dalam penelitian hukum untuk menyelesaikan isu-isu hukum yang muncul. Dalam penelitian hukum normatif, peneliti menggunakan data sekunder berupa sumber hukum yang meliputi bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Ketiga jenis bahan hukum ini menjadi rujukan utama dalam mengkaji dan menganalisis permasalahan hukum secara mendalam, dengan bahan hukum primer sebagai acuan utama, sedangkan bahan sekunder dan tersier berfungsi sebagai pendukung dalam memperkaya pemahaman atas isu yang dibahas. Berdasarkan jenis data nya penelitian ini merupakan penelitian melalui data sekunder yang dibagi menjadi 3 golongan⁴⁴ :

1. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan-bahan hukum yang berhubungan dan mengikat, berupa Peraturan Perundang-undangan, yaitu:
 - a *World Intellectual Property Organization Copyright Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO).

⁴³ *Ibid*, hlm. 178.

⁴⁴ Soerjono Soekanto, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, 2005, hlm. 51-52.

- b Trade Related Intellectual Property Right Agreement (TRIPs).
 - c *Berne Convention the Protection of Literary and Artistic Works* (Konvensi Berne untuk Karya Cipta Seni dan Sastra).
 - d Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Bahan Hukum Sekunder merupakan sumber yang memberikan penjelasan lebih lanjut tentang bahan hukum primer. Seperti hasil penelitian, artikel, buku-buku referensi, jurnal dan media informasi lainnya seperti internet yang juga menjadi tambahan bagi tesis ini sepanjang memuat informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Dengan memanfaatkan bahan hukum sekunder, penulis dapat memperdalam kajian mengenai bagaimana negara lain mengatur hak cipta untuk karya AI, serta bagaimana regulasi tersebut dapat diadaptasi di Indonesia.
 3. Bahan Hukum Tersier adalah sumber yang memberikan petunjuk dan penjelasan mengenai bahan hukum sekunder. Dalam penelitian Urgensi Perlindungan Hukum Hak Cipta atas Karya yang Dihasilkan oleh Artificial Intelligence di Indonesia, bahan hukum tersier seperti kamus hukum, kamus umum, dan ensiklopedia membantu dalam memperjelas istilah dan konsep yang digunakan dalam bahan hukum sekunder. Sumber-sumber ini menyediakan definisi yang lebih spesifik dan terstruktur, sehingga membantu peneliti dalam memahami konteks hukum yang lebih luas serta memperjelas interpretasi terhadap bahan hukum primer dan sekunder yang dibahas.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, digunakan teknik pengumpulan data berupa penelitian kepustakaan, atau sering disebut sebagai *literature research*. Metode ini mengacu pada proses pengumpulan data dari berbagai sumber seperti peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen resmi, publikasi, dan hasil penelitian yang telah diterbitkan secara luas dan dibutuhkan dalam penelitian normatif.⁴⁵ Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam mengumpulkan data hukum untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁴⁵ Zainuddin Ali, 2014, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm.107.

1. Mengidentifikasi sumber-sumber bahan hukum yang relevan, di mana bahan hukum yang digunakan penulis diperoleh dari perpustakaan dan berbagai tulisan hukum dan non-hukum dari sumber elektronik resmi.
2. Menyusun daftar bahan hukum yang diperlukan sesuai dengan fokus penelitian, khususnya yang terkait dengan perlindungan hukum terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.
3. Merujuk dan mengutip bahan hukum yang telah diinventarisasi sesuai dengan relevansinya terhadap penelitian yang sedang dilakukan.
4. Menganalisis bahan hukum yang telah dikumpulkan untuk mendapatkan jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian ini.

F. Metode Pengolahan Data

Pada penelitian ini, metode pengolahan data dilakukan secara bertahap sesuai dengan pendekatan kualitatif. Pengolahan data tidak terbatas dilakukan setelah seluruh data terkumpul, tetapi dapat dilakukan secara paralel dengan pengumpulan data untuk mengidentifikasi kebutuhan tambahan informasi.

Langkah-langkah pengolahan data meliputi:

1) Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penyaringan informasi yang dilakukan untuk menyederhanakan, memilih, dan memfokuskan data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Langkah ini mencakup pengelompokan informasi yang relevan dengan rumusan masalah, membuang data yang tidak diperlukan, serta mengorganisasikan data sehingga lebih terstruktur. Melalui proses ini, data mentah yang bersifat kompleks disaring agar lebih spesifik dan mudah dikelola untuk analisis lebih lanjut.

2) Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Data yang telah terorganisasi disusun dalam bentuk yang informatif dan sistematis agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Penyajian data dapat berupa narasi deskriptif, tabel, diagram alur, atau bentuk visualisasi lainnya. Langkah ini bertujuan untuk memberikan gambaran hubungan antarvariabel yang mendukung analisis dan penarikan kesimpulan.

3) Kesimpulan dan Verifikasi

Tahap terakhir dari pengolahan data adalah menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Kesimpulan dibuat dengan mengidentifikasi pola, hubungan, atau keteraturan dalam data yang telah disajikan. Sebelum kesimpulan final diambil, dilakukan verifikasi untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh konsisten dengan data yang dianalisis. Kesimpulan ini disajikan dalam bentuk narasi yang terstruktur sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian.

3.7 Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis kualitatif. Pendekatan kualitatif berfokus pada penafsiran makna yang terkandung dalam fenomena sosial dan empiris yang diamati. Dengan metode ini, peneliti berupaya untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai perlindungan hukum atas karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI) di Indonesia. Hasil dari analisis kualitatif ini akan berbentuk deskripsi atau penjelasan yang detail terkait urgensi pengaturan hak cipta terhadap karya-karya AI dalam konteks hukum Indonesia, serta dampaknya terhadap perkembangan teknologi dan perlindungan hak intelektual.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian pada bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya mengenai perlindungan hukum hak cipta untuk karya yang dihasilkan oleh AI, berikut adalah kesimpulan :

1. Urgensi perlindungan hukum terhadap karya kecerdasan buatan (AI) terletak pada perlunya adaptasi hukum terhadap perkembangan teknologi yang dapat menghasilkan karya dengan tingkat kreativitas seperti manusia, namun belum diakui dalam hukum hak cipta, sehingga dapat memicu ketidakpastian hukum dan konflik di masyarakat. Perlindungan ini penting untuk memberikan insentif kepada inovator, menjamin penghargaan atas kontribusi kolektif manusia dan AI, serta mencegah dampak negatif pada pasar kreatif akibat kompetisi tidak adil antara karya manusia dan AI. Selain itu, perlindungan hukum diperlukan agar perkembangan teknologi AI dapat mendukung inovasi, mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, dan tetap menjaga keadilan sosial dalam pengelolaan kekayaan intelektual.
2. Tantangan utama dalam melindungi karya AI terletak pada konsep tradisional "pencipta" yang menekankan kontribusi kreatif manusia serta konsep orisinalitas yang berpusat pada manusia. Karena AI bukan manusia, maka tidak diakui sebagai pencipta dan tidak dapat memiliki hak cipta. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai siapa pencipta dan pemilik yang berhak atas karya tersebut, pengembang AI, pengguna, atau pemilik program AI. Selain itu, undang-undang hak cipta di Indonesia belum memberikan pedoman jelas mengenai hal ini, sehingga diperlukan reformasi hukum yang komprehensif.
3. Solusinya Indonesia perlu mengikuti langkah beberapa negara yang telah mengakomodasi karya AI dalam peraturan hak ciptanya. Perlu ada pengakuan bahwa karya yang dihasilkan oleh AI, dengan atau tanpa kontribusi manusia, dapat memiliki nilai intelektual dan ekonomi yang

layak dilindungi. Solusi yang diusulkan mencakup pembaruan undang-undang untuk memberikan kepemilikan hak cipta kepada pengguna AI atau entitas yang bertanggung jawab atas program AI, serta mekanisme hukum yang adil untuk mengatasi potensi konflik di masa depan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang relevan dan adaptif:

1. Pemerintah Indonesia perlu segera mengkaji ulang Undang-Undang Hak Cipta agar mampu mengakomodasi perkembangan teknologi AI. Perlindungan hukum atas karya yang dihasilkan oleh AI harus diperjelas, baik dari sisi hak cipta maupun kepemilikan hak atas karya tersebut.
2. Pemerintah dan lembaga hukum di Indonesia perlu melakukan studi komparatif dengan negara-negara yang sudah lebih maju dalam mengatur karya berbasis AI, seperti Uni Eropa atau Amerika Serikat. Studi komparatif ini akan membantu Indonesia dalam menyusun regulasi yang seimbang, tidak hanya melindungi hak penciptaan tetapi juga mendorong inovasi teknologi dan kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Cahyadi, Antonius., E. Fernando M. Manullang. 2007. *Pengantar ke Filsafat Hukum*. Jakarta: Kencana, hlm. 45.
- Groves, Peter. 1993. *Intellectual Property, and the Internal Market of the European Community*. London: Graham & Trotman.
- Gwijangge, Diaz. 2011. Makalah: “Peran TIK Dalam Pembangunan Karakter Bangsa”. (Disampaikan dalam workshop: Pemanfaatan Jejaring E-Pendidikan, yang diselenggarakan Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional), Sulawesi Selatan, 14 Juni.
- Hutagalung, Sophar Maria. 2012. *HAK CIPTA Kedudukan & Peranannya dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Lindsey, Tim (ed), Eddy Damian, Simon Butt, Tomi Suryo Utomo. 2003. *Hak Kekayaan Intelektual – Suatu Pengantar*. Bandung: Penerbit Alumni dan Asian Law Group.
- Lubis, M. Sobron Yamin. 2021. *Implementasi Artificial Intelligence Pada Sistem Manufaktur Terpadu*. Prosiding Seminar Nasional Teknik.
- Manan, Abdul. 2006. *Aspek-aspek Pengubah Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Marzuki, Peter Mahmud. 2017. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Muhammad, Abdul Kadir. 2004. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Ramli, Ahmad. 2010. *Cyber Law dan HAKI*. Bandung: Refika Aditama.
- Rifkin, J. 2014. *The Zero Marginal Cost Society: The Internet of Things, The Collaborative Commons, and the Eclipse of Capitalism*. US: Palgrave Macmillan.
- Sanggono, Bambang. 2002. *Metodologi Penelitian Hukum: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- WIPO. 2006. *Inventing the Future: An Introduction to Patents for Small and Medium Sized Enterprises*. Geneva: WIPO.

Jurnal :

Adha, L. Hadi., Asyhadie Zaeni., Kusuma Rahmawati. 2020. *Digitalisasi Industri dan Pengaruhnya Terhadap Ketenagakerjaan dan Hubungan Kerja di Indonesia*. Jurnal Kompilasi Hukum, Vol. 5 No. 5, 272.

An, X. 2023. *Legal Rights Protection of Artificial Intelligence Generated Works from the Perspective of Copyright*. The Frontiers of Society, Science and Technology, 5(18), 30-34. <https://doi.org/10.25236/FSST.2023.051805>. Diakses pada 4 Februari 2024 pukul 02:46 WIB.

Anantrasirichai, P., Bull, D. R. 2021. *Artificial Intelligence in the Creative Industries: A Review*. Artificial Intelligence Review, Vol. 55 No. 1, 1-68. <https://doi.org/10.1007/s10462-021-10039-7>.

Andrini, Laurensia. *Redesigning Indonesia Copyright Act to Accommodate Autonomous Intelligent System: Status Quo and Room for Improvement*. Asian Journal of Law and.

Argatov, Ivan. 2019. *Artificial Neural Networks (ANNs) as a Novel Modeling Technique in Tribology*. Frontiers in Mechanical Engineering, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.3389/fmech.2019.00030>. Diakses pada 22 Agustus 2024 pukul 08:00 WIB.

Babina, T., Fedyk, A., Hed, A., Hodson, J. 2024. *Artificial Intelligence, Firm Growth, and Product Innovation*. Journal of Financial Economics, Vol. 151, 1-26. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0304405X2300185X>. Diakses pada 20 Agustus 2024.

Budhijanto, Danrivanto. 2011. *Pembentukan Hukum Yang Antisipatif Terhadap Perkembangan Zaman Dalam Dimensi Konvergensi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 14 No. 2, 226.

Diaz Gwijangge. 2011. Makalah: “Peran TIK Dalam Pembangunan Karakter Bangsa”. (Disampaikan dalam workshop: Pemanfaatan Jejaring E-Pendidikan, yang diselenggarakan Pusat Teknologi Informasi dan

Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional), Sulawesi Selatan, 14 Juni, hlm. 1.

Drexl, Josef., Hilty, Reto M., et al. 2021. *Artificial Intelligence and Intellectual Property Law Position Statement of the Max Planck Institute for Innovation and Competition of 9 April 2021 on the Current Debate*. Max Planck Institute for Innovation and Competition Research Paper No. 21-10. https://www.ip.mpg.de/fileadmin/ipmpg/content/stellungnahmen/MPI_PositionPaper_SSRN_21-10.pdf. Diakses pada 5 Maret 2024 pukul 18:58 WIB.

Dwisivimia, Inge. 2011. *Keadilan dalam Perspektif Filsafat Ilmu Hukum*. Jurnal Ilmiah: Keadilan, 11(3), 52. <http://dx.doi.org/10.20884/1.jdh.2011.11.3.179>. Diakses pada 28 Juli 2024.

Fauzy, Elpian. *Rekonseptualisasi Perlindungan Hukum atas Hak Cipta terhadap Artificial Intelligence di Indonesia*. Tesis, Universitas Islam Indonesia, Fakultas Hukum, Program Studi Hukum Program Magister.

Glover, Ellen. *Strong AI vs. Weak AI: What's the Difference?* Terdapat dalam <https://builtin.com/artificial-intelligence/strong-ai-weak-ai>. Diakses pada 03 November 2023.

Grech, V., Cuschieri, S., Eldawlatly, A. A. 2023. *Artificial Intelligence in Medicine and Research - The Good, The Bad, and The Ugly*. Saudi Journal of Anaesthesia, 17(3), 401-406. https://doi.org/10.4103/sja.sja_344_23. Diakses pada 26 Juli 2024.

Kretschmer, M., Meletti, B., Porangaba, L. H. 2022. *Artificial Intelligence and Intellectual Property: Copyright and Patents—A Response by the CREATE Centre to the UK Intellectual Property Office's Open Consultation*. Journal of Intellectual Property Law & Practice, 17(3), 321-326. <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpac013>. Diakses pada 22 Maret 2024.

- Kusumawardani, Qur'ani Dewi. 2009. *Hukum Progresif dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan*. Jurnal Veritas et Justitia, Vol. 5 No. 1.
- Liu, Y., Saleh, S., Huang, J., Syed Mohamad, S. S. 2020. *Review of the Application of Artificial Intelligence in Education*. International Journal of Innovation, Creativity and Change, 12(8). https://www.ijicc.net/images/vol12/iss8/12850_Yufei_2020_E_R1.pdf.
- Mulyadi, Lilik. *Teori Hukum Pembangunan Prof. Dr. Mochtar Kusumaatmadja, S.H., LL.M.: Sebuah Kajian Deskriptif Analitis*. https://badilum.mahkamahagung.go.id/upload_file/img/article/doc/kajian_deskriptif_analitis_teor_i_hukum_pembangunan.pdf. Diakses pada 1 Agustus 2024 pukul 13:29 WIB.
- Nizwana, Yulia. 2022. *Kekayaan Intelektual Komunal dalam Perspektif Teori Hak Milik*. Jurnal Dedikasi Hukum (JUDAKUM), Vol. 1(2). Universitas Dharma Andalas. E-ISSN: 2961-9327. <https://jurnal.unidha.ac.id/index.php/JDH/article/view/667>. Diakses pada 28 Juli 2024.
- Paisley, Kathleen., Sussman, Edna. 2018. *Artificial Intelligence Challenges and Opportunities for International Arbitration*. NYSBA New York Dispute Resolution Lawyer, Vol. 11 No. 1. <https://sussmanadr.com/wp-content/uploads/2018/12/artificial-intelligence-in-arbitration-NYSBA-spring-2018-Sussman.pdf>. Diakses pada 5 Maret 2024.
- Paserangi, H. 2011. *Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer di Indonesia*. Jurnal Hukum, 20-35. Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar.
- Sharma, A., Virmani, T., Pathak, V., Sharma, A., Pathak, K., Kumar, G., Pathak, D. 2022. *Artificial Intelligence-Based Data-Driven Strategy to Accelerate Research, Development, and Clinical Trials of COVID Vaccine*. BioMed Research International, 2022, 7205241. <https://doi.org/10.1155/2022/7205241>. Diakses pada 26 Juli 2024.

- Simatupang, K. M. 2021. *Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital (Juridical Review of Copyright Protection in Digital Sector)*. Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, 15(1), 67-80.
- Smith, Chris., Brian McGuire., Ting Huang., Gary Yang. 2006. *The History of Artificial Intelligence*. University of Washington.
- Tim Naskah Akademik. 2008. *Rancangan Undang-Undang tentang Hak Cipta (Perubahan UU No. 19 Tahun 2002)*. Departemen Hukum dan HAM RI, Badan Pembinaan Hukum Nasional.
- Trapova, Alina. 2023. *Copyright for AI-Generated Works: A Task for the Internal Market?*. European Law Review, 48(2), 187-205. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4418936#paper-references-widget. Diakses pada 18 Agustus 2024 pukul 21:20 WIB.
- Wang, F. F. 2023. *Copyright Protection for AI-Generated Works: Solutions to Further Challenges from Generative AI*. Amicus Curiae Series 2, 5(1), 88-103. <https://journals.sas.ac.uk/amicus/article/view/5663>. Diakses pada 30 Agustus 2024.
- Widianto, Mochammad Haldi. *Pecatur Terbaik Dunia Melawan Program AI*. Terdapat dalam <https://binus.ac.id/bandung/2020/04/pecatur-terbaik-dunia-melawan-program-ai/>. Diakses pada 03 November 2023.
- Winosa, Yosi. *Pemilik Tiktok Akuisisi Perusahaan AI Jukeddeck*. Terdapat dalam <https://ekonomi.republika.co.id/berita/ekonomi/fintech/19/07/27/pva05o17000-pemilik-tiktok-akuisisi-perusahaan-ai-jukeddeck>. Diakses pada 1 November 2023.
- Yoo, Inhye., Yi, Chan.-Goo. 2022. *Economic Innovation Caused by Digital Transformation and Impact on Social Systems*. Sustainability, 14(5), 2600. <https://doi.org/10.3390/su14052600>. Diakses pada 8 Januari 2024.
- Zhang, Jie., Xie, Xin. 2023. *Research on the Copyright Protection of Artificial Intelligence Generation in the Smart Media Environment*. N. Akhtar et al.

(Eds.): PMIS 2023, AHIS 8, 655–665. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-200-2_68. Diakses pada 5 Maret 2024.

Web :

Besar. 2016, Juni 30. *Utilitarianisme dan Tujuan Perkembangan Hukum Multimedia di Indonesia*. Rubrik of Faculty Members, Fakultas Humaniora, Universitas Bina Nusantara. <https://business-law.binus.ac.id/2016/06/30/utilitarianisme-dan-tujuan-perkembangan-hukum-multimedia-di-indonesia/>. Diakses pada 30 Agustus 2024.

Faktor-Faktor Penyebab Kemangan Prabowo. *Pinter Politik*. Terdapat dalam <https://www.instagram.com/reel/C3Y9MwRBSWm/?igsh=MTN4aTV2MzZmMXhu>. Diakses pada 12 Februari 2024.

Grech, V., Cuschieri, S., & Eldawlatly, A. A. 2023. *Artificial Intelligence in Medicine and Research - The Good, The Bad, and The Ugly*. Saudi Journal of Anaesthesia, 17(3), 401–406. https://doi.org/10.4103/sja.sja_344_23. Diakses pada 26 Juli 2024.

Parsons, Guy. 2024. *Cara Menggunakan Perintah Gambar AI untuk Menghasilkan Karya Seni Menggunakan DALL-E*. <https://create.microsoft.com/en-us/learn/articles/how-to-image-prompts-dall-e-ai>. Diakses pada 29 Mei 2024.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2023, Oktober 13. *Siaran Pers: Menparekraf: Tenaga Kerja Sektor Ekonomi Kreatif Terbukti Lebih Cepat Pulih dari Pandemi*. <https://kemenparekraf.go.id/berita/menparekraf-tenaga-kerja-sektor-ekonomi-kreatif-terbukti-lebih-cepat-pulih-dari-pandemi>. Diakses pada 17 Agustus 2024.

Thaler v. Perlmutter, Kasus No. 1:22-cv-01564 (DDC). Terdapat dalam <https://www.klgates.com/Federal-Court-Rules-Work-Generated-by-Artificial-Intelligence-Alone-Is-Not-Eligible-for-Copyright-Protection-8-30-2023>. Diakses pada 3 November 2023, pukul 20:08 WIB.

The State of AI in 2023: Generative AI's Breakout Year.
<https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/the-state-of-ai-in-2023-generative-ais-breakout-year#>. Diakses pada 25 April 2024.

Winosa, Yosi. *Pemilik Tiktok Akuisisi Perusahaan AI Jukedek*. Terdapat dalam <https://ekonomi.republika.co.id/berita/ekonomi/fintech/19/07/27/pva05o17000-pemilik-tiktok-akuisisi-perusahaan-ai-jukedek>. Diakses pada 1 November 2023.