

DIGITAL ART HASIL ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DI INDONESIA: PERSPEKTIF UU NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Ayu Arifah Sinaga¹, Abdul Rokhim², Yandri Radhi Anadhi³

Fakultas Hukum, Universitas Islam Malang
Jl. Mt. Haryono No. 193 Malang, 65144, 0341 551932, Fax: 0341-552249
Email : ayuarifahsinaga@gmail.com

ABSTRACT

Legal status and protection of digital artworks produced by Artificial Intelligence (AI) in the perspective of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. Along with the development of technology, AI is able to produce complex artworks, raising questions regarding the legal subject of the creator and the copyright of the work in Indonesian. The Copyright Law in Indonesian requires the existence of humans as creators to obtain legal protection, so that works that are entirely produced by AI have the potential to be outside the scope of existing legal protection. This study uses a normative legal approach by analyzing the concept of copyright in the context of AI and comparing it with international practices. The results of the study indicate a legal vacuum regarding the recognition and protection of copyright for AI works, so that regulatory updates are needed to answer the challenges of technological developments. This article recommends the formulation of inclusive policies to create legal certainty and encourage innovation in the field of AI-based digital art in Indonesian.

Key words: Digital Art, Artificial Intelligence, Copyright, Law No. 28 of 2014.

ABSTRAK

Kedudukan dan perlindungan hukum terhadap karya seni digital yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence (AI)* dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Seiring dengan perkembangan teknologi, AI mampu menghasilkan karya seni yang kompleks, menimbulkan pertanyaan terkait subjek hukum pencipta dan hak cipta karya tersebut di Indonesia. Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia mensyaratkan eksistensi manusia sebagai pencipta untuk memperoleh perlindungan hukum, sehingga karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI berpotensi berada di luar cakupan perlindungan hukum yang ada. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan menganalisis konsep hak cipta dalam konteks AI dan membandingkannya dengan praktik internasional. Hasil penelitian menunjukkan adanya kekosongan hukum terkait pengakuan dan perlindungan hak cipta untuk karya AI, sehingga diperlukan pembaruan regulasi untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi. Artikel ini merekomendasikan penyusunan kebijakan yang inklusif guna menciptakan kepastian hukum dan mendorong inovasi di bidang seni digital berbasis AI di Indonesia.

Kata kunci : Digital Art, Artificial Intelligence, Hak Cipta, UU No. 28 Tahun 2014.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia seni. Salah satu wujudnya adalah seni digital, yaitu karya seni yang dihasilkan melalui teknologi digital. Seni ini kini menjadi bentuk ekspresi kreatif yang semakin populer di kalangan para seniman maupun masyarakat luas.¹ Kehadiran *Artificial Intelligence* (AI) telah muncul sebagai alat yang kuat dalam menciptakan karya seni digital, dalam proses penciptaan *Digital Art* membuka paradigma baru dalam artis dan penciptaan karya. Karya-karya yang dihasilkan oleh AI memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari karya seni tradisional, baik dalam proses penciptaan maupun dalam aspek kepemilikan hak cipta. AI tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menjadi pencipta karya seni yang mandiri.²

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan peraturan utama di Indonesia yang mengatur perlindungan hak cipta, termasuk karya seni di dalamnya. Namun, dengan munculnya teknologi AI yang mampu menghasilkan karya seni tanpa keterlibatan manusia secara langsung, timbul pertanyaan mengenai bagaimana hukum hak cipta dapat diterapkan. Siapa yang memiliki hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh AI? Apakah pencipta algoritma, pengguna, ataukah AI itu sendiri? Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi sangat relevan di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya seni yang dihasilkan oleh AI.³

Dalam analisis ini, Penting untuk memahami konsep dasar mengenai hak cipta serta bagaimana Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 memberikan perlindungan terhadap karya seni. Berdasarkan Pasal 1 angka 1, hak cipta merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta untuk mengendalikan penggunaan atas karyanya. Namun, dalam konteks karya seni digital yang dihasilkan oleh AI, definisi pencipta menjadi kabur. Apakah pencipta adalah programmer yang mengembangkan algoritma, pengguna yang memberikan input kepada AI, atau AI itu sendiri? Hal ini memunculkan tantangan dalam penerapan UU dan perlindungan hak cipta di era digital.⁴

Penelitian oleh Kurniawan menunjukkan bahwa banyak negara, termasuk Indonesia, masih berjuang untuk menyesuaikan regulasi hak cipta dengan perkembangan teknologi digital. Negara seperti Amerika Serikat dan Uni Eropa telah mulai membahas isu ini, tetapi Indonesia

¹ Rakhman, A. *Seni Digital di Era Teknologi*, 2022.

² Putra, B. *Kecerdasan Buatan dan Seni: Sebuah Analisis*, 2021.

³ Rahardjo, S. *Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Indonesia*, 2014.

⁴ UU No. 28 Tahun 2014 *Tentang Hak Cipta*, Pasal 1.

masih memerlukan kajian mendalam untuk menyusun regulasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dalam hal ini, penting bagi mahasiswa hukum untuk melakukan analisis yang komprehensif terhadap perlindungan hukum untuk *Digital Art* yang dihasilkan oleh AI, sehingga dapat memberikan rekomendasi yang relevan bagi pembuat kebijakan.⁵

Hak cipta adalah hak istimewa yang dimiliki oleh seorang pencipta terhadap karya yang telah diciptakannya. Namun, dalam konteks karya yang dihasilkan oleh AI, siapa yang seharusnya dianggap sebagai pencipta? Apakah AI dapat dianggap sebagai subjek hukum?⁶ Pentingnya perlindungan hukum terhadap *Digital Art* yang dihasilkan oleh AI tidak dapat diabaikan. Tanpa perlindungan yang memadai, seniman dan pencipta dapat menghadapi risiko kehilangan hak atas karya mereka.⁷

Digital Art dan AI telah menarik perhatian banyak pihak, termasuk akademisi, praktisi hukum, dan masyarakat umum. Diskusi mengenai perlindungan hukum terhadap karya ini menjadi semakin relevan dalam konteks globalisasi dan digitalisasi. Karya seni yang dihasilkan oleh AI sering kali menimbulkan dilema terkait kepemilikan dan hak cipta. Misalnya, apakah karya yang dihasilkan sepenuhnya oleh algoritma AI dapat dilindungi oleh hak cipta jika tidak ada campur tangan manusia?⁸

Perubahan cara orang berinteraksi dengan seni seiring dengan perkembangan teknologi memunculkan tantangan baru. Dalam konteks ini, UU Hak Cipta perlu ditinjau ulang untuk mengakomodasi perkembangan teknologi yang cepat. Berbagai negara memiliki pendekatan yang berbeda-beda dalam melindungi hak cipta untuk karya yang dihasilkan oleh AI bervariasi. Beberapa negara sudah mulai mengadaptasi hukum mereka untuk mengatasi isu-isu ini, sementara yang lain masih dalam tahap diskusi.⁹

“Di Indonesia, meskipun Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah memberikan perlindungan, penerapannya terhadap karya seni yang dibuat oleh AI masih menjadi perdebatan. Apakah undang-undang ini cukup untuk melindungi hak-hak seniman dan pencipta? Tantangan dalam penegakan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan oleh AI berkaitan dengan aspek teknis dan legal. Diperlukan pengembangan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana AI beroperasi dan pengaruhnya terhadap kreativitas manusia.

⁵ Kurniawan, A. "Hak Cipta dan Karya Digital di Era Teknologi." *Jurnal Hukum Teknologi*, 2021, 12(1), 45-67.

⁶ Santosa, M. *Karya Seni dan Subjek Hukum*, 2022.

⁷ Lestari, R. *Perlindungan Hukum untuk Seniman Digital*, 2023.

⁸ Ningsih, T. *Kepemilikan Karya Seni yang Dihasilkan oleh AI*, 2023.

⁹ Setiawan, D. *Perbandingan Perlindungan Karya Seni di Berbagai Negara*, 2023.

Perdebatan mengenai hak cipta untuk karya yang dihasilkan oleh AI juga mencakup isu etika. Apakah etis bagi AI untuk menciptakan karya seni yang dapat diperdagangkan tanpa pengakuan terhadap kontribusi manusia? Dalam konteks global, perlindungan terhadap karya seni yang dihasilkan oleh AI memerlukan kolaborasi antara negara-negara. Hal ini penting untuk menciptakan standar internasional yang dapat diadopsi oleh semua negara.¹⁰ Teknologi blockchain kini mulai diperkenalkan sebagai salah satu alternatif solusi dalam upaya melindungi hak cipta dalam dunia *Digital Art*. Dengan teknologi ini, pencipta dapat mencatat kepemilikan karya secara transparan dan aman. Keterlibatan seniman dalam proses penciptaan AI juga menjadi perhatian. Apakah seniman harus dilibatkan dalam setiap langkah pengembangan algoritma yang menghasilkan karya seni?

Perlunya pendidikan dan sosialisasi mengenai hak cipta bagi seniman digital dan pengembang AI menjadi semakin mendesak. Tujuannya untuk memastikan bahwa mereka mengerti hak-hak yang dimiliki dan bagaimana cara melindungi karya mereka.¹¹ Dampak ekonomi dari perlindungan hak cipta terhadap *Digital Art* juga tidak kalah penting. Dengan perlindungan yang tepat, seniman dapat memperoleh penghasilan yang lebih baik dari karya-karya mereka.¹²

Perlindungan hukum terhadap *Digital Art* yang dihasilkan oleh AI tidak hanya melindungi pencipta, tetapi juga meningkatkan nilai karya di pasar seni. Hal ini dapat mendorong lebih banyak inovasi dalam *Digital Art*. Sebagai kesimpulan, perlindungan hukum terhadap *Digital Art* yang dihasilkan oleh AI adalah isu yang kompleks dan memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. UU No. 28 Tahun 2014 perlu diperbarui untuk mengakomodasi perkembangan ini. Dalam konteks ini, pendidikan dan sosialisasi mengenai hak cipta menjadi sangat penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menghargai karya seni, termasuk yang dihasilkan oleh AI.

PEMBAHASAN

Digital Art adalah suatu bentuk ekspresi artistik yang memanfaatkan teknologi digital sebagai alat utama dalam proses penciptaannya. *Digital Art* juga mencakup beberapa kedisiplinan yakni animasi, seni grafis, seni suara dan instalasi berbasis teknologi. *Digital Art* juga mempunyai klasifikasi sesuai dengan Medium yang digunakan yakni seni berbasis representasi digital (*digitally rendered art*) dan seni berbasis pemrograman (*code-based art*).¹³

¹⁰ Adi, P. *Kolaborasi Internasional dalam Perlindungan Hak Cipta*, 2023.

¹¹ Mulyani, S. *Pendidikan Hak Cipta untuk Seniman Digital*, 2020.

¹² Nugroho, A. *Dampak Ekonomi dari Perlindungan Hak Cipta*, 2021.

¹³ Mitchell Whitelaw, *Metacreation: Art and Artificial Life* (Cambridge: MIT Press, 2004), hlm. 25.

Perkembangan teknologi AI telah membawa perubahan besar dalam cara seni diciptakan. Dengan menggunakan algoritma pembelajaran mesin dan jaringan saraf tiruan, AI dapat menganalisis gaya dan teknik dari berbagai seniman untuk menghasilkan karya baru yang meniru atau bahkan menggabungkan elemen-elemen dari berbagai sumber. Misalnya, aplikasi seperti *DALL-E* dan *Midjourney* memungkinkan pengguna untuk menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi teks dalam waktu singkat.

AI tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menciptakan karya seni tetapi juga sebagai mitra kreatif. Seniman dapat menggunakan AI untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menemukan inspirasi dari hasil yang tidak terduga. Dalam konteks ini, AI menjadi bagian integral dari proses kreatif yang memungkinkan seniman untuk memperluas batasan imajinasi mereka. *Digital art* di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan sejak diperkenalkan pada tahun 1980-an. Pada masa itu, teknologi komputer dan perangkat lunak desain grafis mulai masuk ke Indonesia, memungkinkan para seniman untuk mengeksplorasi medium baru dalam menciptakan karya seni. Sebelumnya, seni visual di Indonesia lebih banyak dipengaruhi oleh teknik tradisional seperti lukisan, patung, dan kerajinan tangan.

Digital Art yang dihasilkan oleh Artificial Intelligence (AI) sebagai Karya Cipta yang Memiliki Hak Cipta di Indonesia.

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dengan munculnya internet pada tahun 1990-an, seniman-seniman Indonesia mulai memanfaatkan platform digital untuk memperluas jangkauan karya mereka. Desain grafis dan multimedia mulai berkembang pesat, dan banyak seniman berhasil memasuki pasar global dengan karya-karya mereka. Hal ini menciptakan ruang bagi lahirnya berbagai bentuk seni baru yang menggabungkan elemen tradisional dengan inovasi digital.

Industri seni di Indonesia sedang menghadapi tantangan besar dengan adanya *digital art* AI. Banyak seniman lokal yang masih menggunakan medium tradisional seperti cat minyak, airbrush, dan lain-lain. Namun, dengan kemajuan teknologi, seniman-seniman muda di Indonesia mulai mengeksplorasi opsi digital untuk menciptakan karya seni yang lebih inovatif dan menantang. Contoh yang menarik adalah karya seniman visual asal Lombok, Mantra Ardhana. Beliau menggunakan kombinasi teknologi digital dan AI untuk menciptakan karya seni yang kompleks dan multi-medium. Proyek "*The Brayut*", misalnya, merupakan trilogi digital yang terintegrasi dengan grafika dan elektronik, menciptakan efek 3D yang impresif.

Di Indonesia, perkembangan *digital art* AI membawa dampak signifikan bagi seniman lokal. Banyak seniman muda mulai mengeksplorasi penggunaan teknologi ini untuk

menciptakan karya baru. Misalnya, Jemana Bayubrata Murti, seorang seniman asal Bali, menggunakan teknologi machine learning untuk menciptakan karya seni yang terinspirasi oleh budaya local. Dengan memanfaatkan AI, ia dapat menghasilkan desain baru yang menggabungkan elemen tradisional dengan inovasi modern. Namun, ada juga kekhawatiran bahwa penggunaan teknologi ini dapat mengurangi nilai dari karya seni tradisional. Seniman tradisional mungkin merasa terpinggirkan jika masyarakat lebih memilih hasil cepat dari mesin dibandingkan dengan proses kreatif manual yang lebih panjang dan rumit. Meskipun ada tantangan, penggunaan *digital art* AI juga membuka peluang baru bagi kolaborasi antara seniman manusia dan mesin. Seniman dapat menggunakan alat-alat berbasis AI untuk meningkatkan kreativitas mereka, mempercepat proses produksi, dan menjelajahi ide-ide baru. Dengan demikian, alih-alih melihat AI sebagai pesaing, seniman dapat memanfaatkannya sebagai mitra dalam proses kreatif mereka.

Kolaborasi ini dapat terlihat dalam berbagai bentuk—dari pameran seni interaktif hingga proyek-proyek komunitas di mana seniman bekerja sama dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman baru bagi penonton. Misalnya, pameran seperti *ArtXplosion* 2024 di Universitas Ciputra mengajak mahasiswa desain untuk menggunakan teknologi modern dalam menciptakan visualisasi data. Ini menunjukkan bagaimana integrasi teknologi dapat memperkaya pengalaman seni.

Untuk menghadapi perubahan ini, penting bagi institusi pendidikan seni di Indonesia untuk mengintegrasikan pembelajaran tentang teknologi digital dan AI ke dalam kurikulum mereka. Dengan memberikan pelatihan kepada mahasiswa tentang cara menggunakan alat-alat berbasis AI dalam proses kreatif mereka, institusi pendidikan dapat membantu mempersiapkan generasi seniman berikutnya untuk bersaing di pasar global. Selain itu, seniman juga perlu beradaptasi dengan perubahan ini agar tetap relevan. Mengikuti perkembangan terbaru dalam teknologi akan memberikan keuntungan kompetitif bagi mereka dalam industri seni. Ini termasuk memahami cara kerja alat-alat berbasis AI serta bagaimana menggunakannya secara etis dan efektif.

Salah satu aspek menarik dari penggunaan AI dalam dunia seni adalah kemampuannya untuk membantu pelestarian seni tradisional. Melalui teknik *machine learning* dan pemrosesan citra, AI dapat digunakan untuk merekonstruksi dan merestorasi karya seni lama yang telah rusak atau hilang. Ini memberikan harapan bagi pelestarian warisan budaya yang sering kali terancam oleh waktu dan kerusakan fisik.

Meskipun ada banyak manfaat dari penggunaan AI dalam seni, tantangan etika juga perlu dipertimbangkan. Salah satu isu utama adalah potensi hilangnya nilai kultural ketika mesin digunakan untuk menciptakan karya seni berdasarkan elemen-elemen budaya tertentu tanpa pemahaman mendalam tentang konteks budaya tersebut. Ketika algoritma AI dilatih menggunakan data dari berbagai sumber tanpa mempertimbangkan konteks budaya atau filosofisnya, ada risiko bahwa hasilnya bisa menjadi distorsi dari makna asli suatu budaya. Misalnya, jika sebuah algoritma menghasilkan lukisan berdasarkan motif batik tetapi tidak memahami makna simbolis di balik motif tersebut, maka hasilnya mungkin tidak lagi mencerminkan nilai-nilai budaya asli.

Digital art yang diciptakan oleh kecerdasan buatan adalah fenomena kompleks yang membawa tantangan sekaligus peluang bagi industri seni di Indonesia. Meskipun ada kekhawatiran tentang dampaknya terhadap pekerjaan seniman tradisional dan masalah hak cipta, penggunaan teknologi ini juga membuka jalan bagi inovasi dan kolaborasi baru. Penting bagi para pemangku kepentingan—seniman, pendidik, pembuat kebijakan—untuk berdiskusi secara terbuka mengenai isu-isu ini dan mencari solusi bersama agar perkembangan teknologi tidak mengorbankan nilai-nilai seni tradisional.

Dengan pendekatan kolaboratif dan adaptif terhadap teknologi baru seperti AI, industri seni Indonesia dapat terus berkembang sambil mempertahankan keaslian dan nilai dari karya-karya seninya. Dalam menghadapi era digital ini, kita perlu ingat bahwa meskipun mesin dapat membantu menciptakan karya seni baru dengan cepat dan efisien, esensi dari seni itu sendiri tetap berada pada kemampuan manusia untuk mengekspresikan pengalaman hidupnya melalui berbagai medium—baik itu tradisional maupun modern.

Lebih dalam, Klasifikasi Ciptaan menurut Pasal 1 angka 3 UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta ialah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.¹⁴ Sesuai dengan klasifikasi Ciptaan maka *Digital Art* termasuk sebagai Ciptaan dan *Digital Art* bisa didaftarkan tentang Hak Ciptanya hal ini bisa dilihat dari contoh Hak Cipta dengan nomor EC00202316483.¹⁵

Artificial Intelligence (AI) atau biasa disebut dengan kecerdasan buatan sendiri dapat menciptakan *Digital Art*, hal ini seperti Lukisan "*Portrait of Edmond de Belamy*".¹⁶ Ada

¹⁴ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 1 Ayat (3).

¹⁵ Pangkalan Data Kekayaan Intelektual

¹⁶ Salihara.org. *Sekilas AI dan Penciptaan Karya Seni*. Diakses pada 7 Desember 2024, dari Sekilas AI dan Penciptaan Karya Seni - Komunitas Salihara.

beberapa proses-proses yang dibutuhkan untuk membuat *Digital Art* oleh *Artificial Intelligence* (AI) atau biasa disebut dengan kecerdasan buatan ialah:¹⁷

1. Input Data : Pengguna memberikan prompt atau instruksi kepada AI.
2. Pemrosesan : AI menganalisis input tersebut menggunakan algoritma pembelajaran mendalam (*deep learning*), yang melibatkan jaringan saraf untuk memahami konteks dan makna dari data.
3. Generasi Karya : Berdasarkan pemrosesan, AI menghasilkan karya baru dalam bentuk visual, audio, atau teks.
4. Iterasi : Proses ini dapat diulang untuk menyempurnakan hasil hingga mencapai kepuasan pengguna

Ditinjau dari klasifikasi Ciptaan, Digital Art yang dihasilkan oleh AI termasuk dalam Ciptaan. Namun AI merupakan kecerdasan buatan dan di Indonesia sendiri mengatur secara lebih eksplisit tentang karya cipta berhubung dengan Pencipta karya cipta hal ini termaktub dalam Pasal 1 angka 2 UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menyebutkan Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. AI bukan lah Manusia yang mana AI bukanlah subjek hukum, maka AI bukanlah seorang Pencipta.

Beberapa skenario yang memungkinkan pengakuan hak cipta atas karya seni digital yang dihasilkan oleh AI di Indonesia. Skenario tersebut meliputi:

- Pencipta adalah manusia yang memberikan instruksi, mengembangkan algoritma, atau mengedit hasil karya yang dihasilkan oleh AI.
- AI sebagai alat bantu, di mana peran AI dalam menghasilkan karya seni dianggap serupa dengan peran alat bantu lainnya seperti kamera atau perangkat lunak desain grafis.
- Reformasi hukum untuk memberikan pengakuan khusus terhadap karya yang dihasilkan oleh AI.

Dalam *Digital Art* yang dihasilkan oleh AI dan hubungannya dengan Subjek Hukum terdapat 2 Subjek Hukum yakni Pembuat AI dan Pemberi prompt atau intruksi kepada AI. Hal ini dikarenakan dalam proses pembuatan Digital Art oleh AI terdapat 2 Subjek Hukum sebagai Pencipta dan jika dihubungkan dengan apa itu Ciptaan, kedua Subjek Hukum tersebut berhak mengakui Hak Cipta atas karya cipta yang dihasilkan oleh AI. Hal ini dikarenakan AI

¹⁷ Wisnu Heru Luhur. *Penerapan Teknologi Kecerdasan Buatan dalam Proses Penciptaan Karya*, 2023, Halaman 325-335.

mempunyai Penciptanya sendiri dan Subjek Hukum yang memberikan intruksi kepada AI juga berhak dikarenakan keterampilan yang ia tuangkan dalam prompt atau intruksinya.

Dalam Lukisan "*Portrait of Edmond de Belamy*", Hak Cipta atas lukisan ini dimiliki oleh kolektif seni bernama *Obvious*, yang terdiri dari seniman *Hugo Caselles-Dupré*, *Pierre Fautrel*, dan *Gauthier Vernier*.¹⁸ Lukisan ini dihasilkan menggunakan algoritma *Generative Adversarial Networks* (GAN).¹⁹ Algoritma ini terdiri dari dua komponen utama yaitu generator dan discriminator. Prosesnya dimulai dengan memasukkan dataset yang terdiri dari sekitar 15.000 potret dari karya seni yang ada, terutama potret-potret yang dibuat antara abad ke-14 hingga ke-20.²⁰ Berikut ialah cara kerja dari Generator dan Discriminator pada *Generative Adversarial Networks* (GAN):²¹

1. Generator: Bertugas menciptakan gambar baru berdasarkan pola yang dipelajari dari dataset.
2. Discriminator: Memeriksa gambar yang dihasilkan oleh generator dan membandingkannya dengan gambar dari dataset untuk menentukan apakah gambar tersebut tampak seperti karya seni yang dibuat oleh manusia.

Proses ini berlanjut hingga generator dapat menghasilkan gambar yang tidak dapat dibedakan dari karya asli oleh discriminator. Ditinjau dari kasus Lukisan "*Portrait of Edmond de Belamy*", dari kedua Subjek Hukum yang ada yakni Pencipta *Generative Adversarial Networks* (GAN) yakni *Ian Goodfellow*, dan Pencipta prompt atau intruksi kepada AI yakni Kolektif Seni *Obvious*, Hak Cipta atas lukisan ini dimiliki oleh Pencipta prompt atau intruksi kepada AI.²²

Ditinjau dari Konsep Pemrosesan terbentuknya Lukisan "*Portrait of Edmond de Belamy*", Lukisan ini terinspirasi dari 15.000 potret karya seni yang dibuat antara abad ke-14 hingga abad ke-20. Dan ditinjau dari Konsep Pemrosesan yang dilakukan oleh komponen Generator dari *Generative Adversarial Networks* (GAN), Generator ini menciptakan gambar baru yang terinspirasi dari pola-pola dari 15.000 potret. Apabila ditinjau, pembuatan Digital Art ini ialah pembuatan karya baru dan perihal 15.000 potret yang ada jika sesuai dengan prosedur komponen generator 15.000 potret tersebut hanyalah inspirasi dan menurut definisi yang

¹⁸ Olivia Hicks (2019). *ART-ificial Intelligence: The Curious Case of Edmond De Belamy*. Diakses pada 7 Desember 2024 dari ART-ificial Intelligence: The Curious Case of Edmond De Belamy – The Isis.

¹⁹ Ibid

²⁰ Ibid

²¹ Ibid

²² Reku.id. *Memahami Generative Adversarial Networks (GANs) dan Cara Kerjanya*. Diakses pada 7 Desember 2024, dari Memahami Generative Adversarial Networks (GANs) dan Cara Kerjanya.

dimaksud Ciptaan dan merujuk kasus Lukisan ini, maka Digital Art yang dihasilkan oleh AI ialah sebuah Karya Cipta yang dapat mempunyai Hak Cipta dan Kepemilikan Hak Cipta ini ialah berdasarkan Pencipta prompt atau intruksi kepada AI.

Setiap karya yang di ciptakan terdapat kriteria yang dapat dikategorikan sebagai hak cipta sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia. Dengan demikian kriteria-kriteria tersebut dapat dikategorikan sebagai hak cipta. Menurut Pasal 40 ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014, ada beberapa kriteria ciptaan yang dapat dilindungi meliputi:

- Harus Merupakan Ciptaan di Bidang Seni, Ilmu Pengetahuan, atau Sastra
- Harus Original atau Bersifat Orisinal
- Harus Berbentuk Nyata (Fixation in Tangible Form)
- Melanggar Ketentuan Undang-Undang
- Karya Harus Termasuk dalam Lingkup Perlindungan Hak Cipta
- Karya Tidak Termasuk dalam Pengecualian Hak Cipta
- Ciptaan Harus Didaftarkan (Opsional, tetapi Disarankan)
- Durasi Perlindungan Hak Cipta
- Ciptaan yang Tidak Dilindungi Hak Cipta.

Perlindungan Hukum *Digital Art* yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence (AI)* menurut UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Menurut UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, terdapat klasifikasi agar Hak Cipta dapat diberikan kepada suatu karya cipta. Klasifikasi tersebut terbagi atas Pencipta dan Ciptaan. Definisi Pencipta menurut UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta ialah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.²³ Maka, Pencipta sesuai ketentuan UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta haruslah seseorang baik berkelompok maupun tidak dan karya ciptanya harus bersifat khas atau pribadi. Sedangkan Ciptaan menurut UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta ialah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.²⁴ Lebih rinci lagi tentang ruang lingkup Hak Cipta terdapat pada Penjelasan Bagian Umum dari UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan,

²³ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

²⁴ Ibid.

“ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literar*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer”.

Karya seni digital merupakan salah satu jenis karya cipta yang diatur dalam Pasal 40 Ayat (1) huruf (j) UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Berdasarkan ketentuan ini, karya seni digital termasuk kategori ciptaan yang dilindungi karena memiliki wujud ekspresi yang nyata.²⁵ Namun, ketentuan ini secara eksplisit menyatakan bahwa perlindungan hak cipta hanya diberikan kepada karya cipta yang dihasilkan oleh manusia sebagai subjek hukum.

Pasal 1 Ayat (2) UU Hak Cipta mendefinisikan pencipta sebagai "seorang atau beberapa orang yang menghasilkan ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi."²⁶ Dengan demikian, karya seni digital yang dihasilkan oleh AI tidak termasuk dalam kategori yang dimaksud dalam UU Hak Cipta karena AI bukan subjek hukum. Hal ini diperkuat oleh doktrin hukum hak cipta yang berkembang di Indonesia, yang menyatakan bahwa pencipta adalah individu yang memiliki jiwa kreativitas dan kemampuan imajinasi manusiawi. Misalnya, konsep originality mensyaratkan bahwa karya cipta memiliki kontribusi intelektual manusia sebagai elemen dasar perlindungannya.²⁷ Dalam kasus karya seni digital yang dihasilkan oleh AI, originality ini dipertanyakan karena AI bekerja berdasarkan algoritma, machine learning, dan data yang diprogram oleh manusia tanpa elemen subjektivitas pribadi.²⁸

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, kehadiran kecerdasan buatan (AI) dalam menciptakan karya seni digital telah menimbulkan berbagai permasalahan hukum, khususnya terkait pengakuan hak cipta atas karya tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah karya seni digital yang dihasilkan oleh AI dapat diakui sebagai karya cipta yang memiliki hak cipta di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Pertama, berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karya cipta adalah setiap hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan oleh kemampuan, pemikiran, imajinasi, kreativitas, keterampilan, dan keahlian manusia. Kedua, konsep

²⁵ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 40 Ayat (1).

²⁶ Ibid., Pasal 1 Ayat (2).

²⁷ Susanti, Rina. "Konsep Originalitas dalam Hak Cipta." *Jurnal Hukum dan Hak Kekayaan Intelektual*, Vol. 7 No. 1, 2021, hlm. 45.

²⁸ Pratama, Aditya. "Analisis Perlindungan Hak Cipta Terhadap Program Komputer." *Jurnal Ilmu Hukum dan Teknologi*, Vol. 9 No. 2, 2022, hlm. 112.

orisinalitas dalam hak cipta turut menjadi permasalahan dalam konteks karya seni digital berbasis AI. UU Hak Cipta Indonesia mengatur bahwa karya cipta harus memiliki orisinalitas, yaitu karya tersebut harus dihasilkan secara mandiri dan mengandung kreativitas. Walaupun karya seni digital yang dihasilkan oleh AI tidak dapat dikategorikan sebagai karya cipta yang dilindungi hak cipta, perlindungan terhadap karya tersebut tetap dapat dilakukan melalui beberapa mekanisme hukum, yaitu:

- a. Perlindungan terhadap Programmer atau Pengembang AI
- b. Pengaturan dalam Perjanjian Lisensi atau Kontrak
- c. Perlindungan Melalui Undang-Undang Lain

Berdasarkan penelitian, terdapat beberapa kelemahan dalam perlindungan hukum karya seni digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) atau biasa disebut dengan kecerdasan buatan di Indonesia:

- a. Ketiadaan Pengakuan Hukum terhadap AI sebagai Subjek Hukum
- b. Kurangnya Kejelasan dalam Ketentuan mengenai Originalitas
- c. Ketiadaan Regulasi Khusus tentang AI dalam Hak Kekayaan Intelektual

Diperlukan revisi terhadap UU Hak Cipta yang mencakup ketentuan mengenai pengakuan terhadap karya yang dihasilkan oleh AI. Pengakuan ini dapat dilakukan dengan menetapkan programmer atau pengguna AI sebagai pemegang hak cipta. Penyusunan Regulasi Khusus tentang AI yang dimana regulasi khusus yang mengatur AI dan hasil karyanya perlu disusun untuk memberikan kepastian hukum dan perlindungan bagi karya seni digital berbasis AI. Regulasi ini dapat mencakup definisi AI, mekanisme pendaftaran karya AI, dan hak serta kewajiban pemilik AI.²⁹

Berdasarkan Pasal 1 Ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014, hak cipta didefinisikan sebagai “hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.³⁰ Adapun cakupan ciptaan yang dilindungi meliputi karya di

²⁹ Rahmawati, Diah. "Urgensi Regulasi Khusus untuk Karya AI." **Jurnal Legislasi Nasional**, Vol. 4 No. 1, 2024, hlm. 56.

³⁰ Ibid., Pasal 1 Ayat (1).

bidang seni, sastra, termasuk ciptaan yang diwujudkan dalam bentuk digital, seperti yang disebutkan dalam Pasal 40 Ayat (1). Hal ini menunjukkan bahwa karya seni digital memiliki potensi untuk dilindungi sebagai hak cipta, asalkan memenuhi unsur-unsur perlindungan hukum yang ada di Indonesia saat ini.³¹

Berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014, karya seni digital yang dihasilkan oleh AI menghadapi beberapa tantangan seperti ketiadaan pencipta karena AI bukan subjek hukum, hasil karya AI tidak memiliki pencipta yang sah menurut hukum. Namun, pemilik AI atau pengguna dapat mengklaim hak atas karya tersebut jika ada peran signifikan dalam proses kreatif. Ketergantungan pada interpretasi dimana pengakuan hukum terhadap karya AI masih bergantung pada tafsir hakim dan implementasi hukum. Dalam praktiknya, pengguna atau pemrogram AI sering kali dianggap sebagai pemilik hak cipta, meskipun tidak ada pengaturan eksplisit di UU No. 28 Tahun 2014. Kebutuhan pembaruan hukum UU No. 28 Tahun 2014 belum sepenuhnya mampu mengakomodasi perkembangan teknologi AI. Perlunya pembaruan hukum menjadi penting agar karya seni digital dari AI dapat memiliki kepastian hukum yang jelas.

Pemerintah dan pembuat Kebijakan dalam rangka merespons perkembangan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan implikasinya terhadap hak cipta, pemerintah perlu melakukan revisi atau penyesuaian terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. UU tersebut saat ini masih berfokus pada karya cipta yang dihasilkan oleh manusia, sehingga belum mengakomodasi karya yang dihasilkan oleh AI. Regulasi yang lebih inklusif perlu dibentuk agar:

- Pengakuan hukum terhadap karya seni digital berbasis AI dapat memiliki kepastian hukum. Hal ini penting untuk melindungi kepentingan pencipta, pemrogram, atau pihak yang berkontribusi dalam proses penciptaan karya AI.

- Pemerintah dapat memberikan kriteria yang jelas mengenai pihak yang berhak atas kepemilikan hak cipta karya yang dihasilkan oleh AI, apakah pemilik hak cipta adalah pengembang AI, pengguna AI, atau bahkan AI itu sendiri. Hal ini penting untuk mencegah terjadinya sengketa hukum di masa depan.

- Membentuk lembaga atau badan pengawas yang secara khusus bertanggung jawab dalam menilai dan mengatur karya cipta berbasis AI, sehingga mampu memberikan solusi

³¹ Ibid., Pasal 40 Ayat (1).

konkret terhadap permasalahan hak cipta yang semakin kompleks akibat perkembangan teknologi.

- Melakukan studi perbandingan hukum dengan negara-negara lain yang lebih maju dalam mengatur karya AI, seperti Uni Eropa dan Amerika Serikat, agar dapat diadopsi dalam sistem hukum nasional secara selektif dan sesuai kebutuhan di Indonesia.

Dengan adanya revisi UU Hak Cipta yang lebih modern dan inklusif, diharapkan perlindungan hukum terhadap karya seni digital yang dihasilkan oleh AI dapat diberikan secara adil dan proporsional. Merumuskan regulasi tambahan dalam bentuk Peraturan Pemerintah (PP) atau Peraturan Menteri sebagai pedoman teknis yang lebih spesifik. Regulasi tambahan ini bertujuan untuk memberikan kejelasan lebih lanjut mengenai karya seni digital berbasis AI dan mekanisme perlindungan hak ciptanya. Tak hanya itu regulasi ini bisa membantu kalangan masyarakat kedepannya mengenai *digital art* yang di hasilkan oleh *Artificial Intelligence (AI)* di Indonesia.

KESIMPULAN

1. *Digital art* yang dihasilkan oleh AI belum sepenuhnya diakomodasi dalam UU Hak Cipta Indonesia, karena undang-undang tersebut mensyaratkan adanya unsur "pencipta manusia" yang memiliki kemampuan intelektual dan emosional dalam menciptakan suatu karya. AI, sebagai entitas non-manusia, tidak dapat dianggap sebagai subjek hukum yang memiliki hak cipta, sehingga karya yang dihasilkan olehnya tidak memenuhi kriteria karya cipta menurut ketentuan yang berlaku. Walaupun AI tidak dapat diakui sebagai pencipta, hasil *digital art* yang dihasilkan oleh AI dapat dilindungi secara hukum jika melibatkan manusia sebagai pihak yang menginisiasi, mengendalikan, atau berkontribusi (instruksi, input, atau mengedit karya tersebut) secara signifikan dalam proses penciptaan. Dalam hal ini, manusia tersebut dapat diakui sebagai pencipta atau pemegang hak cipta berdasarkan prinsip inisiatif dan tanggung jawab kreatif.
2. Perlindungan hukum terhadap karya seni digital yang dihasilkan oleh AI dalam perspektif UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih menghadapi tantangan. Pertama, UU Hak Cipta mengatur perlindungan terhadap karya cipta yang dihasilkan oleh manusia, sementara *digital art* yang dihasilkan oleh AI menimbulkan ketidakjelasan dalam hal status pencipta dan hak cipta. Kedua, meskipun terdapat potensi untuk memberikan perlindungan hukum terhadap karya seni yang dihasilkan oleh AI, namun perlindungan tersebut memerlukan klarifikasi lebih lanjut melalui peraturan perundang-undangan atau kebijakan yang lebih spesifik. Di sisi lain, berdasarkan prinsip-prinsip yang ada dalam UU Hak Cipta,

karya seni digital yang dihasilkan oleh AI tetap dapat dilindungi, asalkan memenuhi syarat-syarat tertentu, seperti orisinalitas dan bentuk yang dapat dilihat atau didengar.

SARAN

1. Penyusunan regulasi yang lebih jelas mengenai status kepemilikan karya seni digital oleh AI.
2. Penyesuaian UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dengan perkembangan teknologi yang pesat, termasuk dalam hal penciptaan karya seni digital oleh AI.
3. Peningkatan pemahaman dan sosialisasi kepada pengguna dan pencipta karya seni digital mengenai hak cipta dan perlindungannya terhadap karya seni digital yang dihasilkan oleh AI perlu diperluas.
4. Pentingnya penguatan lembaga perlindungan hak cipta untuk memfasilitasi perlindungan karya seni digital yang dihasilkan oleh AI.
5. Peningkatan kerja sama internasional dalam perlindungan hak cipta digital bagi Indonesia untuk memperkuat kerja sama internasional dalam bidang perlindungan hak cipta.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-Undangan

Republik Indonesia. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pub. L. No. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 28 (2014).

Republik Indonesia. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), Pub. L. No. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 11 (2008).

Republik Indonesia. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE, Pub. L. No. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 19 (2016).

Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun 2018 tentang Pelayanan Perizinan Berusaha Terintegrasi Secara Elektronik (OSS)

Peraturan Menteri Hukum dan HAM No. 38 Tahun 2018 tentang Tata Cara Permohonan Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait Secara Elektronik.

Buku

Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative Adversarial Networks, Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms. *Proceedings of the Eighth International Conference on Computational Creativity*.

Kate Brown, "AI-Generated Portrait Sells for \$432,000 at Auction, Raising Questions About the Future of Art," Artnet News, 25 Oktober 2018.

Kurniawan, Afandy, "Urgensi Pengaturan Keadaan Darurat (Force Majeure) Dalam Pasar Modal Syariah (Studi Perbandingan Hukum Dengan Bursa Malaysia Islamic Market)" (Skripsi, Malang, Universitas Brawijaya, 2018).

Nasution, Andi Muhammad. "Kesenjangan Regulasi Hak Kekayaan Intelektual di Era AI." Jurnal Regulasi dan Kebijakan Teknologi, 2019.

Olivia Hicks (2019). *ART-ificial Intelligence: The Curious Case of Edmond De Belamy*. Diakses pada 7 Desember 2024 dari ART-ificial Intelligence: The Curious Case of Edmond De Belamy – The Isis.

Rendy Nugroho. *Memahami Generative Adversarial Networks (GANs) dan Cara Kerjanya*. Diterbitkan pada 7 Desember 2024, dari Memahami Generative Adversarial Networks (GANs) dan Cara Kerjanya.

Jurnal

Adi, P. (2023). Kolaborasi Internasional dalam Perlindungan Hak Cipta.

Adisumarto, H. (1989). *Hak Milik Intelektual Paten dan Merek*. Akademika Pressindo.

Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Rajawali Pers, 2006).

Cohen, N., & Thorburn, D. (2003). *Digital Arts and Culture: Explorations in the Humanities*. Cambridge, MIT Press.

European Parliament, *Artificial Intelligence Act: EU Proposal for Harmonized Rules on AI*, (2023).

European Union. (2022). AI and Copyright: Emerging Trends and Challenges. *Official Journal of the European Union*.

Indrajit, R. E. (2016). "Perlindungan Hukum Karya Seni di Era Digital", Jurnal Hukum dan Hak Asasi Manusia.

McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. (2019). *Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art*.

Pratama, Aditya. "Analisis Perlindungan Hak Cipta Terhadap Program Komputer." Jurnal Ilmu Hukum dan Teknologi.

Prof Dr Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi* (Prenada Media, 2017).

Rahayu, S. A., "Orisinalitas dalam Perlindungan Hak Cipta Karya Digital," Jurnal Hukum dan Teknologi.

Rahmawati, Diah. "Urgensi Regulasi Khusus untuk Karya AI." Jurnal Legislasi Nasional.

Richard S. Arnold, "The Role of Human Contribution in Copyright Law," *Journal of Intellectual Property Law*.

Rizaldi, J. (2009). *Perlindungan Kemasan Produk Merek Terkenal Terhadap Persaingan Curang (Pertama)*. Alumni.

Salihara.org. *Sekilas AI dan Penciptaan Karya Seni*. Diakses pada 7 Desember 2024, dari Sekilas AI dan Penciptaan Karya Seni - Komunitas Salihara.

Samuelson, P. (2022). *AI and the Originality Standard in Copyright Law*. Journal of the Copyright Society of the USA.

Setiawan, D. (2023). *Perbandingan Perlindungan Karya Seni di Berbagai Negara*.

Susanti, Rina. "Konsep Originalitas dalam Hak Cipta." Jurnal Hukum dan Hak Kekayaan Intelektual.

U.S. Copyright Office. (2023). *Compendium of U.S. Copyright Office Practices* (Third Edition), § 313.2.

WIPO, *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, Article.

World Intellectual Property Organization (WIPO), *Copyright Exceptions and Limitations*, diakses pada 5 Januari 2025.

Internet

Hukum Online, “*Tantangan Regulasi Hak Cipta dalam Era Artificial Intelligence*”,
<https://www.hukumonline.com/>. 10 Desember 2024.