P-ISSN: 2548-5067
E-ISSN: 2598-6236
Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora
FISIP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TAPANULI SELATAN

Kepastian Hukum Hak Cipta Atas Karya Yang Dihasilkan Oleh *Artificial Intelligence*

Akhmat Yanuari Putra[1)], Abdul Halim Barkatullah[2)]

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Corresponding author: putraakhmat@gmail.com

Abstrak

Teknologi, terutama kecerdasan buatan (AI), telah menjadi penggerak utama kemajuan peradaban hingga era Revolusi Industri 5.0. Kemampuan AI dalam menciptakan karya intelektual secara mandiri menimbulkan persoalan hukum, khususnya terkait hak cipta di Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi kesiapan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dalam mengakomodasi karya AI dan menyoroti perlunya regulasi yang inklusif terhadap perkembangan teknologi. Dengan pendekatan normatif dan studi pustaka, temuan menunjukkan bahwa hukum Indonesia belum mengakui AI sebagai pencipta, sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum yang dapat mengancam ekonomi kreatif. Beberapa negara telah mulai merespons isu ini, sehingga Indonesia juga perlu mereformasi regulasinya untuk menjaga keseimbangan antara inovasi dan perlindungan hukum.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan; Hak Cipta; AI-Generated Content; Hukum Indonesia; Inovasi Teknologi

Abstract

Technology, especially artificial intelligence (AI), has become the main driver of civilization's progress until the Industrial Revolution 5.0 era. AI's ability to create intellectual works independently raises legal issues, especially related to copyright in Indonesia. This study aims to evaluate the readiness of Law No. 28 of 2014 in accommodating AI works and highlighting the need for inclusive regulations for technological developments. With a normative approach and literature study, the findings show that Indonesian law has not recognized AI as a creator, thus creating legal uncertainty that can threaten the creative economy. Several countries have begun to respond to this issue, so Indonesia also needs to reform its regulations to maintain a balance between innovation and legal protection.

Key words: *Artificial Intelligence; Copyright; AI-Generated Content; Indonesian Law; Technological Innovation*

PENDAHULUAN

Sejak dahulu, inovasi menjadi kunci kemajuan peradaban manusia, mulai dari penemuan roda hingga teknologi modern yang mengubah aspek sosial, ekonomi, dan politik (Jannah, 2018). Awalnya, program komputer bekerja dengan algoritma sederhana yang menghasilkan output terprediksi, namun kini algoritma lebih kompleks mampu menerima instruksi rumit dan menghasilkan berbagai output. Kita pun sedang memasuki era Revolusi Industri 5.0, dengan kecerdasan buatan (AI) sebagai teknologi utama yang dapat mempermudah kehidupan manusia dengan kemampuan analisis data besar. Kolaborasi AI dan manusia dianggap krusial untuk keberlanjutan masyarakat di masa depan (Ni Nyoman Lisna Handayani & Ni Ketut Erna Muliastrini, 2020).

AI adalah cabang ilmu komputer yang mengembangkan mesin pintar untuk tugas-tugas yang biasanya membutuhkan keahlian manusia. Meskipun berkembang pesat sejak 1980-an dan merambah banyak bidang, AI juga dipandang sebagai potensi ancaman jangka panjang (Assinen, 2018). Hak cipta merupakan hak pribadi yang berasal dari hasil kreativitas manusia, yang dapat dimiliki oleh individu, kelompok, atau badan hukum (Eddy Damian, 2005; Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2022). Hak cipta muncul dari cipta, rasa, dan karsa, dan tidak boleh berasal dari karya yang sudah ada atau bukan hasil kreativitas manusia (Saidin, 2015).

Tiga hal penting dalam hak cipta yaitu pencipta (individu atau kelompok yang menghasilkan karya), ciptaan (hasil karya yang bersifat khas dan nyata), dan pemegang hak cipta (pencipta atau penerima hak secara sah) (Wicaksono, 2014). Ketika ada kekosongan hukum (vacuum of norm), artinya tidak ada aturan yang mengatur suatu hal, hal ini bisa menimbulkan sengketa dan masalah dalam masyarakat serta sistem hukum (Candra, 2011).

Dalam pembahasan ini ada masalah yang menjadi fokus utama yaitu:

1. Bagaimana Kejelasan Hukum Mengenai Kepemilikan Hak Cipta Atas Karya Yang Dihasilkan *Artificial Intellligene*?
2. Siapa Yang Bertanggung Jawab Atas Pelanggaran Hak Cipta Yang Dihasilkan *Artificial Intelligence*?

Berdasarkan penelusuran atas hasil penelitian tesis sebelumnya terdapat penelitian yang juga menyangkut penelitian yang diangkat oleh penulis yaitu sebagi berikut:

1. Tesis atas nama Moh Firnas Dini yang berjudul “Problematika Hak Cipta Yang Dihasilkan *Artificial Intelligence* Studi Perbandingan Konsep Hukum Indonesia Dengan United Kingdom” dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Tahun 2023.
2. Tesis atas nama Muhammad Febrian Saputra yang berjudul “Kontruksi Pengaturan Produk *Artificial Intelligence* Sebagai Hasil Karya Intelktual Berdasarkan Rezim TRIPs” dari Universitas Lampung Tahun 2024

Dari seluruh tahapan penelitian ini ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis, antara lain:

a. Untuk mengetahui kejelasan hukum terkait hasil dari *Artificial Intelligency* dalam hak cipta.
b. Untuk mengetahui pihak yang bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta dari *Artificial Intelligency.*

Teori yang relevan yang digunakan untuk membahas obyek penelitian ini adalah Teori *Artificial Intellegence,* dan Teori Hak Cipta

a. Teori Artificial Intellegence
   Artificial Intelligence (AI) pada dasarnya merupakan sebuah teknologi yang telah lama dikembangkan dan seiring perkembangannya dapat mempengaruhi kehidupan manusia (Ramadhan, 2018).
b. Teori Hak cipta

Dalam bidang hak kekayaan intelektual, evolusi hak cipta telah terjadi dalam sejarah yang panjang. Ada dua konsep hak cipta yang saling memengaruhi, yaitu *Copyright* yang berasal dari Inggris dan negara-negara dengan sistem Common Law, serta konsep Droit d'Auteur yang berkembang di Perancis dan negara-negara dengan sistem Civil Law (Hidayah, 2018).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif, yang mempelajari masalah hukum secara mendalam berdasarkan norma-norma hukum yang berlaku. Penelitian normatif memandang hukum sebagai sistem norma yang meliputi asas, aturan, putusan pengadilan, perjanjian, dan doktrin (Mukti Fajar & Yulianto Achmad, 2010).

Penelitian ini fokus pada analisis kekosongan hukum di Indonesia terkait perkembangan zaman, seperti maraknya penggunaan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) yang belum diatur secara jelas dalam peraturan perundang-undangan. Pendekatan yang digunakan meliputi:

a. Pendekatan Perundang-undangan (Statute Approach),
b. Pendekatan Konseptual (Conceptual Approach),
c. Pendekatan Kasus (Case Approach).

Sifat penelitian ini adalah preskriptif analitis, bertujuan memberikan argumentasi berdasarkan hasil analisis. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder. Data dikumpulkan melalui analisis konsep hukum dan peraturan yang relevan, kemudian dikaitkan dengan fakta di masyarakat. Setelah data primer, sekunder, dan tersier dikumpulkan, bahan hukum tersebut diolah dan disusun sesuai dengan permasalahan untuk menjawab isu hukum yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KEPEMILIKAN HAK CIPTA ATAS KARYA YANG DIHASILKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

A. Pengaturan Mengenai Kepemilikan Hak Cipta Di Indonesia

Globalisasi ditandai dengan kemajuan teknologi elektronik yang sangat cepat, yang berdampak pada hampir seluruh aspek kehidupan serta aktivitas masyarakat (Abdul Halim Barkatullah dan Syahrida, 2019). Menurut Sudikno Mertokusumo, kepastian hukum merupakan jaminan bahwa hukum ditegakkan secara konsisten, hak-hak yang sah dihormati, dan keputusan hukum dapat dijalankan secara efektif. Di sisi lain, prinsip deklaratif menjelaskan bahwa perlindungan hukum atas karya cipta tidak bergantung pada proses pendaftaran. Selama karya tersebut telah memiliki bentuk konkret dan telah dipublikasikan, maka hak cipta secara otomatis berlaku. Dengan kata lain, pencipta tetap memiliki hak eksklusif untuk melarang penggunaan karyanya tanpa izin, meskipun karya tersebut belum didaftarkan (Chairul Arrasjid, 2008).

Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) mengatur secara khusus mengenai benda dan hak-hak kebendaan. Walaupun kecerdasan buatan (AI) belum secara eksplisit diatur dalam KUHPerdata, pendekatan yuridis memungkinkan AI untuk diklasifikasikan sebagai objek hukum dalam kerangka hukum perdata. Berdasarkan Pasal 499 KUHPerdata, benda didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dijadikan objek hak milik. Lebih lanjut, Pasal 503 dan 504 KUHPerdata membagi benda menjadi dua kategori: berwujud (materiel) dan tidak berwujud (immateriel), serta bergerak dan tidak bergerak. Berdasarkan klasifikasi ini, AI dapat dimasukkan ke dalam dua kategori utama:

1. AI sebagai Benda Tidak Berwujud, AI yang berbentuk software, algoritma, atau sistem berbasis data, tidak memiliki bentuk fisik sehingga dikategorikan sebagai benda tidak berwujud dan bergerak
2. AI sebagai Benda Berwujud Jika AI tertanam dalam perangkat fisik seperti robot atau mesin, maka secara hukum dapat dikategorikan sebagai benda bergerak berwujud. Dengan demikian, kepemilikan atas perangkat AI fisik tunduk pada ketentuan umum mengenai hak milik.

Sampai saat ini, KUHPerdata belum secara tegas mengatur mengenai kecerdasan buatan (AI). Hal ini dapat dimaklumi mengingat KUHPerdata merupakan produk hukum peninggalan kolonial Belanda (Burgerlijk Wetboek) yang belum mengalami pembaruan menyeluruh guna menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi modern. Walaupun belum ada ketentuan khusus mengenai AI dalam Buku II KUHPerdata, asas-asas umum tentang benda dan kepemilikan masih relevan untuk meninjau kedudukan hukum AI sebagai objek hukum. AI dapat diposisikan sebagai benda bergerak, baik dalam bentuk berwujud maupun tidak berwujud, yang tunduk pada ketentuan tentang kepemilikan dan pengalihan hak. Namun, dengan semakin luasnya peran AI dalam berbagai aspek kehidupan, pembaruan terhadap sistem hukum nasional menjadi kebutuhan mendesak guna menjawab persoalan hukum baru yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi.

Pemilik atau pemegang hak cipta atas suatu karya memiliki hak eksklusif yang mencakup hak ekonomi dan hak moral, sebagaimana diatur dalam Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) (Danang Sunyoto, 2016). Menurut Pasal 8 UUHC, hak ekonomi memberikan wewenang kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaan

tersebut. Sementara itu, hak moral sebagaimana disebutkan dalam Pasal 4 UUHC adalah hak yang secara permanen melekat pada diri pencipta, yang memberikan pengakuan terhadap identitas serta integritas ciptaan mereka:

a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada Salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
b. Menggunakan nama alias atau samarannya;
c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Jika seseorang hendak memperoleh pengakuan atas suatu karya cipta, jalur hukum yang tersedia adalah dengan mengajukan gugatan pembatalan pencatatan. Dalam praktik peradilan, gugatan pembatalan pencatatan seringkali diajukan bersamaan dengan gugatan ganti rugi dalam satu perkara. Meski demikian, sangat penting untuk menetapkan tujuan utama gugatan sejak awal proses, karena hal tersebut akan menentukan fokus objek sengketa serta pihak yang harus digugat. Ketidaktepatan dalam menentukan tujuan dapat berakibat serius. Sebagai contoh, apabila penggugat menuntut ganti rugi tetapi uraian dalam posita hanya memuat alasan untuk pembatalan pencatatan, maka hakim hanya dapat mengabulkan permohonan yang secara eksplisit diminta dalam petitum, demikian pula sebaliknya.

B. Urgensi Kepemilikan Hak Cipta Dari *Artificial Intelligence*

Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) telah berkembang pesat, dari fungsi dasar untuk menyederhanakan tugas administratif hingga kemampuan menciptakan karya secara mandiri, seperti yang terlihat pada teknologi Generative AI. Salah satu contoh aplikasinya adalah Midjourney, yang dapat secara otomatis mengubah perintah berbasis teks menjadi gambar. Dalam kerangka hukum Indonesia, AI dapat dikategorikan sebagai agen elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 angka 8 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yaitu sistem otomatis yang dapat dijalankan oleh individu maupun badan hukum. Lebih lanjut, Pasal 21 UU ITE menyatakan bahwa agen elektronik berwenang melakukan tindakan hukum melalui sarana digital. Penggunaan teknologi informasi serta transaksi elektronik kini menjadi elemen vital dalam mendorong pembangunan ekonomi nasional melalui pendekatan biaya rendah (low cost economic) (Abdul Halim Barkatullah, 2021).

Di sisi lain, sistem hak cipta di Indonesia memberikan hak eksklusif kepada pencipta, meliputi hak moral dan hak ekonomi. Sebaliknya, apabila suatu hasil karya tidak memenuhi syarat sebagai ciptaan, maka karya tersebut tidak mendapat perlindungan hukum dan otomatis menjadi bagian dari domain publik. Meski demikian, pengguna tetap terikat pada ketentuan platform tempat karya tersebut dibuat atau diakses, termasuk syarat dan ketentuan penggunaan. Contohnya, platform Deep Dream Generator hanya memperbolehkan pemanfaatan komersial atas gambar apabila pengguna memiliki langganan aktif atau telah membeli paket energi tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta saat ini belum secara tegas mengatur perlindungan hukum atas karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI. Hal ini menimbulkan pertanyaan penting: apakah perlu dibuat regulasi khusus untuk mengatur karya AI? Mengingat bahwa konsep dasar hak cipta didasarkan pada pengakuan atas upaya kreatif manusia guna memberikan kontribusi bagi masyarakat, serta kenyataan bahwa AI tidak membutuhkan perlindungan moral maupun hak ekonomi, maka urgensi untuk mengaturnya secara khusus masih dapat diperdebatkan.

Dengan demikian, karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI belum dapat dikualifikasikan sebagai ciptaan yang dilindungi menurut sistem hukum hak cipta yang berlaku di Indonesia. Selain itu, AI belum dapat diakui sebagai pencipta. Meskipun begitu, pengguna tetap perlu memperhatikan syarat dan ketentuan dari platform yang digunakan, karena mereka tetap terikat oleh perjanjian yang mengatur hak dan tanggung jawab penggunaan karya tersebut.

Dalam konteks global, musik yang diciptakan sepenuhnya oleh AI umumnya tidak memperoleh perlindungan hak cipta di berbagai negara, kecuali terdapat intervensi kreatif manusia dalam proses pembuatannya. Namun, status hukum ini dapat berubah seiring dengan perkembangan regulasi internasional yang mungkin akan memberikan perlindungan lebih terhadap karya hasil AI di masa mendatang.

PIHAK YANG BERTANGGUNG JAWAB ATAS PELANGGARAN HAK CIPTA YANG DIHASILKAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

A. Peraturan Mengenai Pertanggung Jawaban Hak Cipta

Hak cipta secara otomatis melekat pada karya yang telah diciptakan, dan biasanya ditandai dengan simbol hak cipta saat dipublikasikan. Perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta bertujuan menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Dalam konteks ini, terdapat sejumlah istilah penting yang sering digunakan dalam sistem hak cipta:

a. **Pencipta**: Individu atau kelompok yang menciptakan karya berdasarkan inspirasi, imajinasi, dan keterampilan pribadi.
b. **Ciptaan**: Hasil karya asli pencipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.
c. **Hak Cipta**: Hak eksklusif pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan, memperbanyak, atau memberi izin atas karyanya sesuai hukum yang berlaku.
d. **Pemegang Hak Cipta**: Pencipta atau pihak yang menerima hak dari pencipta, baik langsung maupun melalui pihak lain.
e. **Pengumuman**: Penyebarluasan karya agar bisa dilihat, didengar, atau dibaca publik, termasuk melalui media digital.
f. **Perbanyakan**: Penggandaan karya secara penuh atau sebagian besar, baik secara permanen maupun sementara, dengan berbagai cara.
g. **Lisensi**: Izin resmi dari pemegang hak cipta kepada pihak lain untuk menggunakan karya dalam batas-batas tertentu.

1. Pengantar tentang Hak Cipta dan Pentingnya Perlindungan

Hak cipta merupakan salah satu bentuk hak kekayaan intelektual yang memberikan perlindungan hukum terhadap hasil karya individu di bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Tujuan utama dari perlindungan ini adalah untuk memberikan apresiasi atas karya kreatif serta mendorong terciptanya inovasi dalam masyarakat. Dalam hal terjadi pelanggaran terhadap hak cipta, sangat penting adanya pengaturan mengenai tanggung jawab hukum, agar pelaku pelanggaran dapat dikenai sanksi secara adil dan seimbang.

Hak cipta memberikan hak eksklusif secara otomatis kepada pencipta sejak karya tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata, dan pendaftaran dapat dilakukan untuk memperkuat posisi hukum pencipta. Cakupan perlindungan ini mencakup hak moral—seperti hak untuk diakui sebagai pencipta—dan hak ekonomi—seperti hak memperoleh keuntungan finansial dari penggunaan karya tersebut. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital yang memungkinkan akses dan distribusi karya secara instan melalui internet, urgensi perlindungan hak cipta menjadi semakin tinggi, guna mencegah praktik pembajakan dan pemanfaatan karya secara ilegal (Simanjuntak, 2021).

2. Landasan Hukum Perlindungan Hak Cipta di Indonesia

Di Indonesia, perlindungan terhadap hak cipta diatur melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Regulasi ini memberikan pengakuan dan perlindungan secara otomatis terhadap karya-karya yang telah diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa mewajibkan proses pendaftaran. Perlindungannya mencakup berbagai bentuk ciptaan, seperti karya tulis,

musik, seni rupa, perangkat lunak, dan karya intelektual lainnya. Dalam Pasal 9 hingga Pasal 12, undang-undang ini secara rinci menjelaskan mengenai hak moral dan hak ekonomi milik pencipta, serta perlindungan terhadap tindakan eksploitasi tanpa izin.

Undang-undang tersebut merupakan hasil revisi dari peraturan sebelumnya, dengan tujuan utama untuk menyesuaikan ketentuan hukum hak cipta terhadap dinamika dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu ketentuannya adalah bahwa untuk jenis karya tertentu, perlindungan hukum berlaku hingga 70 tahun setelah wafatnya pencipta. Selain itu, ruang lingkup objek perlindungan diperluas, mencakup karya digital seperti perangkat lunak, situs web, dan berbagai konten multimedia (Pratama, 2021). Meskipun proses pendaftaran bersifat opsional, namun sangat dianjurkan guna memperkuat posisi hukum pencipta dalam menghadapi potensi sengketa di pengadilan (Hutagalung, 2019).

3. Bentuk Pertanggungjawaban Perdata

Dalam ranah hukum perdata, pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak untuk mengajukan gugatan ke pengadilan guna menuntut kompensasi atas pelanggaran hak cipta yang dialaminya. Gugatan tersebut dapat mencakup tuntutan atas kerugian secara materiil maupun imateriil. Mahkamah Agung Republik Indonesia telah menetapkan tata cara penyelesaian perkara hak cipta melalui jalur pengadilan niaga, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Mahkamah Agung (Perma) Nomor 4 Tahun 2019.

Tanggung jawab perdata dalam kasus pelanggaran hak cipta diwujudkan melalui gugatan yang diajukan oleh pihak yang merasa dirugikan, yaitu pencipta atau pemegang hak, terhadap pelaku pelanggaran. Dalam proses ini, penggugat dapat menuntut ganti rugi atas kerugian keuangan yang nyata (materiil) maupun kerugian non-ekonomi (imateriil), seperti pencemaran nama baik atau kehilangan potensi komersial. Selain tuntutan ganti rugi, gugatan juga dapat disertai permohonan kepada pengadilan untuk memerintahkan penghentian tindakan pelanggaran dan menarik produk yang melanggar dari peredaran (Lestari, 2019).

Contoh Kasus Pelanggaran Hak Cipta Musik: Spotify vs. LMKN (Lembaga Manajemen Kolektif Nasional)

Salah satu contoh pelanggaran hak cipta di bidang musik yang sempat menarik perhatian publik terjadi pada tahun 2020 dan melibatkan layanan streaming digital Spotify dengan Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN). Inti dari permasalahan ini adalah dugaan ketidaksesuaian dalam pembayaran royalti kepada para pencipta lagu dan musisi oleh pihak Spotify. LMKN menilai bahwa Spotify tidak menjalankan kewajiban pembayaran lisensi sebagaimana diatur dalam regulasi yang berlaku. Platform tersebut dituding memanfaatkan karya musik untuk kepentingan komersial tanpa terlebih dahulu memperoleh izin dari LMKN, yang berwenang mewakili kepentingan pemegang hak cipta musik berdasarkan penunjukan resmi dari pemerintah (Kompas.com, 2020).

Penyelesaian Kasus Pelanggaran Hak Cipta Musik Spotify vs. LMKN

Penyelesaian awal atas sengketa tersebut ditempuh melalui jalur non-litigasi, di mana LMKN memilih pendekatan klarifikasi dan negosiasi dengan pihak perwakilan Spotify Indonesia. Dalam proses ini, LMKN menekankan urgensi membangun kesepahaman mengenai kewajiban pembayaran lisensi atas pemanfaatan karya musik dalam platform digital. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mencegah penyelesaian melalui proses hukum formal, sekaligus memberikan ruang bagi Spotify untuk menyesuaikan operasionalnya dengan kerangka hukum yang berlaku di Indonesia.

Setelah melalui beberapa tahap diskusi dan pertemuan bilateral, Spotify akhirnya menyatakan komitmennya untuk menjalin kerja sama dengan LMKN. Kedua belah pihak sepakat untuk menyusun mekanisme pembayaran royalti yang transparan dan akuntabel. Sebagai bagian dari proses tersebut, dilakukan audit independen atas data pemutaran lagu di platform Spotify Indonesia, serta disusun ketentuan teknis mengenai pembagian royalti kepada para pemegang

hak cipta. Kesepakatan ini disambut secara positif oleh komunitas musisi dan pencipta lagu, yang melihatnya sebagai kemajuan signifikan dalam penegakan hak ekonomi atas karya mereka

B. Identifikasi Tanggung Jawab Hukum Atas Pelanggaran Hak Cipta Oleh Artificial Intelligence

Beberapa hasil karya AI tidak diragukan lagi akan melanggar hak cipta. Para cendekiawan termasuk Matthew Sag, James Grimmelmann, dan Timothy Lee telah menunjukkan bagaimana sistem AI generatif dapat menghasilkan gambar yang melanggar konten berhak cipta seperti anjing beagle kartun *Peanuts* Snoopy , pahlawan tukang ledeng Italia dari Nintendo Mario , dan mural *Girl with Balloon* yang ikonik karya Banksy Pada bulan Maret, Pengadilan Internet Guangzhou di Tiongkok mengeluarkan putusan pertama yang melibatkan pelanggaran hak cipta dan AI generatif, yang menyatakan bahwa hasil karya yang dipermasalahkan melanggar hak cipta untuk pahlawan super Jepang Ultraman. (Dalam kasus tersebut, pengadilan memutuskan penyedia AI bertanggung jawab atas hasil karya yang melanggar hak cipta.) Pertanyaan tentang siapa yang harus bertanggung jawab khususnya menantang karena sistem AI adalah kotak hitam. Pengembang dan pengguna tidak dapat secara tepat memprediksi atau menjelaskan mengapa keluaran tertentu terjadi. Kantor Hak Cipta Amerika Serikat menolak pendaftaran hak cipta untuk karya yang dihasilkan oleh AI karena sifat "kotak hitam" dari sistem AI, yang berarti AI tidak dianggap sebagai pencipta atau pengguna yang menghasilkan karya ekspresif tertentu. Selain itu, Kantor Paten dan Merek Dagang AS juga menolak pengakuan sistem AI sebagai penemu dalam konteks hukum paten. Ketidakpastian dan karakter semiotonom AI membuat banyak ahli menyarankan perlunya perubahan mendasar dalam hukum agar sesuai dengan perkembangan era AI (Michael P., 2024).

Dalam kasus pelanggaran yang termasuk perbuatan melawan hukum, pelaku wajib menanggung konsekuensi hukum atas tindakannya karena perbuatan tersebut menimbulkan kerugian atau dampak negatif. Tanggung jawab di sini merupakan kewajiban moral dan hukum yang harus dipenuhi oleh individu atas perilakunya, yang kemudian bisa menjadi dasar untuk menuntut pertanggungjawaban secara hukum, baik dalam ranah perdata maupun pidana. Dalam studi hukum, terdapat dua pendekatan utama terkait konsep tanggung jawab. Yang pertama adalah tanggung jawab dalam arti sempit, yakni jenis pertanggungjawaban yang tidak diiringi oleh penerapan sanksi hukum.

Pengertian tanggung jawab meliputi beberapa unsur penting, yakni kecakapan hukum, kewajiban, dan tindakan. Tindakan di sini merujuk pada segala aktivitas atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, tanggung jawab dapat diartikan sebagai suatu kondisi di mana individu atau badan hukum dianggap memiliki kemampuan hukum serta mampu menanggung kewajiban yang muncul akibat dari setiap tindakan yang dilakukannya. Secara umum, dalam bidang hukum dikenal lima prinsip utama mengenai tanggung jawab, yaitu prinsip tanggung jawab berdasarkan kesalahan atau kelalaian, prinsip tanggung jawab mutlak (absolute liability), prinsip praduga bertanggung jawab, prinsip praduga tidak bertanggung jawab, dan prinsip tanggung jawab dengan pembatasan (AZ Nasution, 2022).

Tanggung jawab selalu terkait dengan kewajiban, dimana dalam konteks hukum kewajiban muncul karena adanya aturan hukum yang menetapkan dan mengatur kewajiban bagi subjek hukum. Subjek hukum yang menerima kewajiban tersebut wajib melaksanakannya sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Istilah tanggung jawab dalam pengertian liability bisa disamakan dengan tanggung gugat, yang merupakan terjemahan dari kata aansprakelijkheid, yaitu bentuk khusus dari tanggung jawab hukum dalam ranah hukum perdata. Tanggung gugat menggambarkan posisi seseorang atau badan hukum yang diwajibkan untuk membayar ganti kerugian atas suatu peristiwa yang telah terjadi (Peter Mahmud Marzuki, 2008).

Dalam kaitannya dengan perbuatan melawan hukum, terdapat dua konsep utama mengenai bentuk tanggung jawab. Pertama, tanggung jawab yang didasarkan pada kelalaian atau wanprestasi (prinsip liability karena kesalahan), dan kedua, tanggung jawab atas tindakan yang melanggar hukum. Kedua konsep ini memiliki kesamaan pada unsur kesalahan, yakni bahwa

pertanggungjawaban hanya dapat diajukan jika terbukti adanya kesalahan dari pelaku.

Dalam konteks pelanggaran hak cipta, pelaku harus diminta pertanggungjawaban atas tindakan yang telah dilakukannya. Hal ini menyangkut bagaimana proses penyelesaian pelanggaran hak cipta dijalankan sebagai bentuk pemenuhan tanggung jawab hukum. Misalnya, dalam kasus perekaman dan penyebaran cuplikan film tanpa izin, bentuk tanggung jawab yang paling relevan adalah tanggung jawab atas dasar kesalahan, karena perbuatan tersebut jelas merupakan tindakan yang bertentangan dengan hukum. Oleh karena itu, penyelesaian kasus pelanggaran hak cipta semacam ini akan lebih mudah dilakukan karena adanya dasar hukum yang kuat dalam menilai dan menetapkan pertanggungjawaban pelaku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa dalam sistem hukum positif Indonesia maupun dalam rezim hukum hak cipta internasional, Artificial Intelligence (AI) belum diakui sebagai subjek hukum. Oleh karena itu, AI tidak dapat dianggap sebagai pencipta atau pemegang hak cipta atas karya yang dihasilkannya. Hak cipta hanya dapat dimiliki oleh manusia atau badan hukum yang sah secara hukum. Meskipun demikian, melalui pendekatan analogi dan interpretasi yuridis, kepemilikan hak cipta atas karya AI cenderung dialihkan kepada pihak yang menciptakan, memprogram, atau mengendalikan AI tersebut. Hal ini menunjukkan adanya kekosongan hukum (legal vacuum) dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang belum secara eksplisit mengatur mengenai kepemilikan hak atas karya yang sepenuhnya atau sebagian besar dihasilkan oleh AI. Selain itu, karena AI bukan subjek hukum dan tidak memiliki kehendak bebas, maka AI juga tidak dapat dimintai pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran hak cipta. Tanggung jawab sepenuhnya berada pada manusia atau entitas hukum yang menggunakan atau mengoperasikan AI tersebut. Oleh karena itu, pemerintah melalui Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia perlu segera merevisi UU Hak Cipta dengan memasukkan ketentuan khusus terkait karya yang dihasilkan oleh AI. Regulasi ini penting untuk menetapkan status hukum AI, kriteria pencipta, dan kepemilikan yang sah. Di sisi lain, kolaborasi antara akademisi, praktisi hukum, dan pengembang teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan literasi hukum dan etika dalam penciptaan karya berbasis AI. Pemerintah juga disarankan untuk melakukan studi perbandingan dengan negara-negara seperti Inggris, Amerika Serikat, dan Uni Eropa yang telah merumuskan kebijakan lebih lanjut terkait AI dan hak cipta. Selain itu, perlu ada regulasi yang secara tegas menetapkan tanggung jawab hukum apabila terjadi pelanggaran hak cipta oleh AI, dengan pendekatan berbasis risiko dan kontrol. Pihak yang memiliki kendali terbesar atas sistem AI, baik dalam desain, pelatihan, maupun penggunaannya, harus memikul tanggung jawab hukum yang proporsional, terutama dalam konteks penggunaan oleh korporasi atau pelaku usaha.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Halim Barkatullah dan Syahrida, 2010. *Sengketa Transaksi E-Commerce Internasional,* Bandung: Nusa Media.

Abdul Halim Barkatullah. 2021. *Perkembangan Teknologi Informasi hingga Perkembangan Transaksi Elektronik*. Yogyakarta: Nusamedia

Adri Akim, Dapid Abdurrohman, Loiss. 2019 Pertanggung Jawaban Pidana Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Dalam Memperbanyak Kaos Logo Arema (Analisis). *Jurnal Putusan* Nomor 1139

Assinen, S. (2018). Tesis: *European Union Copyright Protection for AI-Generated Works*.

AZ Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen (Suatu Pengantar),* Diadit Media, Jakarta, 2022,

Calvin Wankhede. 2025, Diakses melalui https://www.androidauthority.com. diakses pada tanggal 11 April 2025

Chairul Arrasjid*.* 2008, *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, Jakarta, Sinar Grafika.

Danang Sunyoto. 2016. *Hukum Bisnis*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta.

Eddy Damian. 2005, *Hukum Hak Cipta*, Bandung: Sinar Grafika.

Hakim Agung Ramadhan. 2018. *Big Data, Kecerdasan Buatan, Blockchain, dan Teknologi Finansial di Indonesia, CIPG (Centrefor Innovation Policy and Governance)*, Working Paper.

Hutagalung, A. 2019. Perlindungan Hak Cipta di Era Digital*. Jurnal Hukum dan Teknologi*, 5(2),

Irawan Candra. 2011. *Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia (Kritik Terhadap WTO/Trips Agreement dan Upaya Membangun Hukum Kekayaan Intelektual demi Kepentingan Nasional).* Bandung: CV Mandar Maju

Jannah, M. 2018.Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Dalam Hak Cipta di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Advokasi*.Vol 6, no 2.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 2022.

Khoirul Hidayah. 2018. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Malang: Setara Press

Lestari, M. D. 2018. Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital: Studi Kasus dan Implikasinya. *Jurnal Ilmu Hukum,* 6(3),

Michael, P. 2024. Who Is Responsible for AI Copyright Infringement? *Issues in Science and Technology* 41, no. 1 (Fall 2024): 31–33.

Moh. Firnas Dini. 2023. *Problematika Hak Cipta Yang Dihasilkan Artificial Intelligence Studi Perbandingan Konsep Hukum Indonesia Dengan United Kingdom*. UIN Sunan Kalijaga.

Muhammad Febrian Saputra. 2024. *Kontruksi Pengaturan Produk Artificial Intelligence Sebagai Hasil Karya Intelktual Berdasarkan Rezim TRIPs*" Universitas Lampuang.

Mukti Fajar & Yulianto Achmad. 2010. *Dualisme Penelitian Normatif dan Empiris*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Ni Nyoman Lisna Handayani dan Ni Ketut Erna Muliastrini. 2020. *Pembelejaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar)*, Prosiding Webinar Nasional IAHNTP Palangka Raya.

OK. Saidin. 2015. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Peter Mahmud Marzuki. 2005. *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

Pratama, R. 2021. Pertanggungjawaban Korporasi dalam Kasus Pelanggaran Hak Cipta di Indonesia. *Jurnal Hukum IUS*, 9(1), 34-47.

Simanjuntak, R. (2020). Sanksi Pidana terhadap Pelanggaran Hak Cipta sebagai Upaya Perlindungan Hukum. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 50(4), 611-630.

Wicaksono Nur. 2014. Penegakan Hukum Terhadap Pelanggran Hak Cipta Lagu di Daerah Istimewa Yogyakarta. Undergraduate *thesis*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Jurusan Ilmu Hukum.