

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut HKI) memiliki potensi ekonomi sangat besar dalam ekonomi nasional maupun internasional dan memiliki pengaruh terhadap perkembangan ekonomi kreatif. Adanya potensi pemanfaatan ekonomi tersebut mendorong negara untuk memberikan hak-hak eksklusif untuk pencipta sebagai suatu upah atas waktu, tenaga, dan pikiran yang telah digunakan oleh para pencipta untuk memperoleh sebuah produk maupun tahap yang bermanfaat (Asri, 2020, hal. 23). HKI dapat didefinisikan menjadi hak-hak eksklusif yang diperoleh dari negara untuk pencipta/pemegang hak terhadap sebuah produk maupun tahap yang berguna bagi umat manusia yang terlahir dari kemampuan intelektual dan daya kreasi manusia.

Era globalisasi ini, HKI menjadi kesatuan yang tidak terpisahkan dari perkembangan teknologi dan informasi. Internet dan kecerdasan buatan adalah bentuk-bentuk dari produk yang lahir dari berkembangnya industri teknologi informasi, di mana produk-produk tersebut mendorong adanya perubahan dalam kehidupan masyarakat seperti aspek kemasyarakatan, aspek ekonomi, dan aspek pendidikan, sehingga dalam guna memanfaatkan produk-produk tersebut masyarakat perlu melek teknologi (Kurniawatik et al., 2021, hal. 2). Internet sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan setiap orang di seluruh dunia dapat dimanfaatkan oleh pelaku HKI sebagai wadah publikasi, promosi, dan transaksi atas produk atau suatu proses yang

berguna. Salah satu cabang HKI yang dapat menggunakan internet sebagai wadah publikasi, promosi, dan transaksi adalah Hak Cipta.

Pengaturan Hak Cipta di Indonesia diatur oleh UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC), yang mana menurut Pasal 1 angka 1 UUHC, Hak Cipta adalah 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. Ruang lingkup dari hak cipta ditegaskan pada Pasal 40 ayat (1) UUHC seperti seni, sastra, dan ilmu pengetahuan yang terbagi menjadi:

1. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
2. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
3. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
4. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
5. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
6. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase; karya seni terapan; karya arsitektur; peta; karya seni batik atau seni motif lain; karya fotografi; Potret;
7. karya sinematografi;

8. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
9. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
10. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
11. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
12. permainan video; dan
13. Program Komputer.

Perlindungan Hak Cipta tidak lepas dari beberapa hak eksklusif yang diserahkan untuk pencipta karya maupun pemegang hak dari suatu karya sebagai suatu hak yang lahir dari kemampuan intelektual dan kreativitas manusia (Alfons, 2017, hal. 304). Adanya pemanfaatan hak eksklusif atas suatu karya yang tidak lepas dari status kepemilikan karya oleh pencipta mau pun pemegang hak membuat pihak lainnya tidak bisa menggunakan dan memanfaatkan sebuah karya tanpa izin (Sufiarina, 2012, hal. 270). Tetapi, maksud dari hak milik tidak sepenuhnya sebagaimana arti sesungguhnya, melainkan hak-hak untuk mengumumkan dan menggandakan (Saidin, 2015).

Hak Eksklusif ada dua bentuk, yakni hak ekonomi serta hak moral. Hak moral adalah hak yang mana identitas pencipta serta karya ciptaannya tak bisa dipisahkan atau dipindahkan ke orang lain, sehingga

identitas pencipta akan selalu melekat pada karya ciptaannya (Granstrand, 1999, hal. 415). Hak ini diberikan untuk menjaga integritas suatu karya terhadap perubahan yang dapat menghancurkan reputasi pencipta karya atau maksud penulis dari pesan yang terkandung dalam suatu karya. Sementara itu, hak ekonomi memiliki sifat yang berbeda dari hak moral, di mana hak ekonomi dapat dipisahkan dan dialihkan ke orang lain, sehingga pemegang hak eksklusif dapat memperoleh keuntungan dari manfaat ekonomi karya ciptaannya (Hapsari, 2012, hal. 462). Perolehan manfaat ekonomi oleh pemegang hak eksklusif yang ditegaskan pada Pasal 9 UUHC dapat dilakukan dengan Penerbitan ciptaan; Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; Penerjemahan ciptaan; Pengadaptasian, pengaransemenan, atau mentransformasikan ciptaan; Pendistribusian ciptaan atau salinannya; Pertunjukan ciptaan; Pengumuman ciptaan; Komunikasi ciptaan; dan Penyewaan ciptaan.

Era digitalisasi saat ini, seorang seniman sebagai pelaku hak cipta dapat mempromosikan hasil karya ciptaan melalui media sosial dan dapat berhubungan secara tidak langsung dengan setiap orang yang dapat mengakses sosial media dan menikmati hasil karya ciptaan seniman tersebut secara gratis maupun tujuan komersialisasi. Ada pun persoalan mengenai teknologi dan hak cipta yang sedang menjadi perhatian publik beberapa tahun terakhir yakni *Artificial Intelligence* (selanjutnya disebut *AI*) atau Kecerdasan Buatan, yang mana teknologi tersebut dapat membuat musik, literatur, dan lukisan dengan atau tanpa masukan dari manusia.

Menurut Copeland (2023), *AI* didefinisikan secara luas menjadi ‘kemampuan robot maupun komputer yang terkendali dari komputer guna mengerjakan berbagai tugas yang secara umum dilakukan oleh makhluk cerdas’. *AI* mampu membantu membuat keputusan dengan menganalisis dan menggunakan data dari sistem secara mandiri dengan cara menyerap dan mengasimilasi data (Lubis, 2021, hal. 1). Di tahun 2016, proyek ‘*The Next Rembrandt*’ menciptakan lukisan yang menunjukkan pria berkulit putih berumur antara 30 sampai 40 tahun, berjenggot, menggunakan pakaian hitam, topi, dan menghadap ke arah kanan dengan gaya lukis pelukis tersohor dari Belanda, Rembrandt van Rijn (1606-1669). Lukisan tersebut diciptakan menggunakan data dan teknologi pengenalan wajah dari 346 lukisan asli yang diciptakan Rembrandt semasa hidupnya, di mana algoritma teknologi pengenalan wajah tersebut akan mengidentifikasi dan mengklasifikasi pola-pola geometri untuk menciptakan fitur manusia, lalu dicetak 3 dimensi menggunakan 13 lapisan tinta UV untuk menciptakan tekstur lukisan cat minyak secara realistik (*Rembrandt goes digital*, 2016).

Lukisan yang diciptakan dalam proyek ‘*The Next Rembrandt*’ tersebut merupakan hasil ciptaan teknologi *AI Image Generator* yang di program untuk menciptakan suatu gambar dan/atau lukisan. Bahkan saat ini, tidak akan sulit untuk mencari karya seni yang memiliki klaim hasil ciptaan *AI* di media sosial seperti X, Facebook, dan Tiktok, di mana seseorang hanya membutuhkan internet dan mesin pencarian seperti Google atau Bing untuk mengakses *AI Image Generator* seperti DALL-E, Midjourney, StabilityAI

dan masih banyak lagi, untuk menciptakan gambar baru dalam beberapa detik.

Contoh penggunaan gambar hasil *AI Image Generator* adalah poster Kampanye Pemilihan Presiden (Pilpres) 2024 Pasangan Calon Presiden-Wakil Presiden nomor urut 02 Prabowo Subianto – Gibran Rakabuming Raka, di mana poster tersebut menggunakan gaya tiga dimensi (3D) atau juga dikenal sebagai *Computer Generated Images* (CGI) yang erat identitasnya dengan gaya animasi Disney dan Pixar. Tak hanya itu, saat ini di *e-commerce* seperti Shopee, banyak yang menjual gambar hasil ciptaan *AI Image Generator*.



Gambar 1.1 Gambar Prabowo-Gibran Hasil AI Image Generator

Sumber: SinPo.id



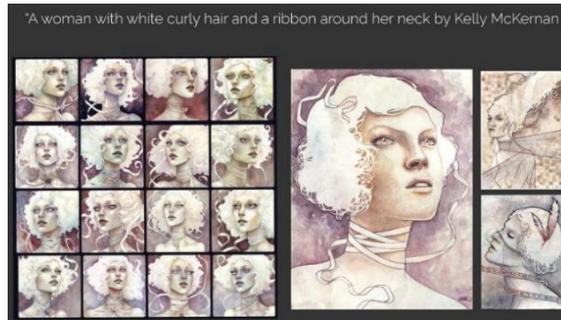
Gambar 1.2 Toko Yang Menjual Gambar Hasil AI Image Generator

Sumber: Shopee Indonesia (2024)

Maraknya penggunaan *AI Image Generator* menimbulkan permasalahan dan tantangan di bidang hukum hak cipta, di mana data-data dalam program *AI Image Generator* berasal dari karya-karya Seniman asli yang diambil oleh perusahaan atau pengembang mesin *AI Image Generator* tanpa seizin Seniman asli tersebut. Hal ini diakui oleh David Holz, salah satu CEO *AI Image Generator* yakni Midjourney, bahwa data masukan (*input*) Midjourney menggunakan data terbuka (*open data*) di internet dan tidak memiliki izin dari Seniman Asli (Salkowitz, 2022). Penggunaan data terbuka tersebut memungkinkan lukisan/gambar milik Seniman Asli di seluruh dunia termasuk Indonesia, yang memanfaatkan internet sebagai sarana promosi akan masuk ke dalam *dataset AI Image Generator* tanpa seizin dan sepengetahuan seniman tersebut.

Pada bulan Mei 2022, Kelly McKernan, seorang seniman berasal dari Amerika Serikat, menemukan bahwa kurang lebih 50 lukisan miliknya telah diambil oleh LAION 5B, *dataset* untuk melatih AI. Kemudian, McKernan menemukan lukisannya telah dilatih oleh *AI Image Generator* dan dari lukisan aslinya telah menghasilkan ciptaan baru yang dilatih berdasarkan nama dan gaya lukisnya (McKernan, 2023). Di bulan Januari 2023, McKernan bersama dua seniman lainnya—Sarah Andersen dan Kayla Ortiz—menggugat empat Perusahaan yakni Stability AI Ltd., Stability AI, Inc., Midjourney, Inc., dan DeviantArt, Inc. untuk pelanggaran hak cipta yang mana memasukkan jutaan data gambar tanpa izin seniman dan tanpa memberikan kompensasi kepada seniman, lalu gambar-gambar tersebut

dijadikan *'Training Images'*. Gugatan ini diajukan ke Pengadilan Distrik California Utara.



Gambar 1.3 Ciptaan hasil *AI Image Generator* (kiri) dan lukisan karya Kelly McKernan pada tahun 2009 sampai 2011 (kanan)

Sumber: Situs Web Kelly McKernan

Pada bulan Februari 2023, Perusahaan agen penyedia foto berbasis di Amerika Serikat yakni Getty Images, menggugat Perusahaan *AI Image Generator Stability AI Inc.* atas penggunaan lebih dari 12 juta gambar berasal dari *dataset* Getty Images untuk melatih *AI Image Generator*-nya tanpa memperoleh lisensi (Brittain, 2023).

Indonesia saat ini tidak memiliki pengaturan khusus mengenai Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence*. Eksistensi *AI Image Generator* ini menimbulkan permasalahan dalam perlindungan Hak Cipta, sebab data masukan yang diolah menjadi *'Training Images'* menghilangkan hak-hak eksklusif seperti hak ekonomi dan moral Seniman Asli, sebagaimana yang ditegaskan pada Pasal 5 ayat (2) serta Pasal 9 ayat (1) UUHC. Proses ratusan ribu data dapat menghasilkan Ciptaan *AI Image Generator* menghilangkan 'tanda' yang sering ditinggalkan oleh Seniman Asli sebagai bentuk identifikasi seniman yang membuat lukisan tersebut,

serta tidak memperoleh keuntungan dari penggandaan ciptaannya sebab *AI Image Generator* tidak memiliki izin dari Seniman Asli. Ada pun Penggunaan Wajar atau Doktrin *Fair Use* yang diatur dalam Pasal 43 s.d. Pasal 51 UUHC.

Pengaturan *AI Image Generator* sebagai teknologi informasi diatur melalui melalui UU No.1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), yang mana *AI Image Generator* memiliki konsep yang sama pada sistem elektronik sesuai dengan yang ditegaskan pada Pasal 1 angka 5 UU ITE dan agen elektronik pada Pasal 1 angka 8 UU ITE.

Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Marcelina Sutanto (2021) yang judulnya “Perlindungan Hukum Atas Ciptaan Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan” berfokus kepada ciptaan hasil *AI* menjadi objek yang dilindungi oleh hak cipta serta penggunaan doktrin *Works Made For Hire* terhadap sistem *AI*. Penelitian ini memiliki objek serupa, namun penelitian tersebut membahas mengenai *AI* secara keseluruhan, sementara Penulis berfokus kepada *AI Image Generator*.

Penelitian lain dilakukan oleh Nicholas Glenn Dimas Adilang (2022) dengan judul “Analisis Hak Cipta dari Artificial Intelligence-Generated Works dalam Bentuk Text-to-Images Art dalam Hukum Hak Cipta Indonesia” yang mengkaji hasil ciptaan *AI* berdasarkan unsur originalitas dan *fixation*, serta praktik perlindungan hak cipta di beberapa negara *common law* terhadap hasil ciptaan *AI*. Penelitian ini memiliki objek

penelitian yang sama, yakni *AI Image Generation* yang menghasilkan ciptaan baru dengan *text-to-images*, yang membedakan dengan penelitian Penulis berfokus pada perlindungan ciptaan Seniman Asli yang kemudian menjadi ‘Training Images’ dan implementasi *fair use* di Indonesia.

Penelitian oleh Galih Dwi Ramadhan (2022) yang judulnya “Perlindungan Hukum Atas Invensi Artificial Intelligence di Era Revolusi Industri 4.0 & Society 5.0” berfokus pada perlindungan paten terhadap *AI* sebagai teknologi. Persamaan penelitian ini terdapat pada objek *AI*, namun Penulis mengkaji mengenai perlindungan hak cipta.

Penelitian “Masa Depan Hak Cipta: Tinjauan Keabsahan Hasil Karya Kecerdasan Artifisial di Indonesia” oleh Rizki Fauzi, Tasya Safiranita Ramli dan Rika Ratna Permata (2022) mengkaji keabsahan hasil ciptaan *AI* tanpa melibatkan intervensi manusia berdasarkan UUHC. Objek penelitian tersebut dengan serupa dengan penelitian Penulis, perbedaannya adalah Penulis berfokus pada perlindungan hak eksklusif Seniman Asli.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian akan mengkaji bagaimana perlindungan hak cipta atas hak-hak eksklusif terhadap pelukis asli ditinjau dari hukum positif di Indonesia. Oleh sebab itu, peneliti akan membuat tulisan karya ilmiah berbentuk skripsi pada judul **“PERLINDUNGAN HUKUM BAGI SENIMAN ASLI TERHADAP HASIL CIPTAAN PENGHASIL GAMBAR BERBASIS KECERDASAN BUATAN (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE IMAGE*)”**

GENERATOR) BERDASARKAN PERSPEKTIF HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat permasalahan-permasalahan yang dapat dirumuskan antara lain:

1. Bagaimana peraturan perlindungan hukum bagi Seniman Asli terhadap Hasil Ciptaan Penghasil Gambar Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence Image Generator*) berdasarkan perspektif Hak Kekayaan Intelektual?
2. Bagaimana akibat hukum bagi seniman asli terhadap hasil ciptaan Penghasil Gambar Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence Image Generator*) berdasarkan perspektif Hak Kekayaan Intelektual?
3. Bagaimana penyelesaian permasalahan Hak Cipta yang dapat dilakukan oleh Seniman Asli atas pelanggaran Hak Cipta oleh pihak lain berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisa peraturan perlindungan hukum bagi seniman asli terhadap hasil ciptaan Penghasil Gambar Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence Image Generator*) berdasarkan perspektif Hak Kekayaan Intelektual.
2. Untuk mengetahui akibat hukum bagi seniman asli terhadap hasil ciptaan Penghasil Gambar Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial*

Intelligence Image Generator) berdasarkan perspektif Hak Kekayaan Intelektual.

3. Untuk mengetahui penyelesaian permasalahan yang dapat dilakukan oleh Seniman Asli terhadap pelanggaran Hak Cipta oleh pihak lain berdasarkan perspektif Hak Kekayaan Intelektual.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penulis berharap penelitian ini bisa menyumbangkan pemikiran maupun pemahaman di bidang Hak Kekayaan Intelektual, serta memberikan informasi untuk menambah wawasan dan menjadi bahan referensi kepustakaan penelitian di masa depan mengenai perlindungan hak eksklusif seniman asli terhadap hasil ciptaan *AI Image Generator*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi pemerintah, penulis mengharapkan penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan yang berguna dalam rangka perlindungan hukum.
- b. Bagi seniman asli, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk menyelesaikan permasalahan mengenai hak eksklusif seniman asli sebagai pemegang hak cipta terhadap hasil ciptaan *AI Image Generator*.
- c. Bagi masyarakat umum, penulis berharap penelitian ini berguna sebagai sarana dalam mendapatkan pengetahuan baru mengenai hak

eksklusif seniman asli sebagai pemegang hak cipta terhadap hasil ciptaan *AI Image Generator*.

E. Kerangka Pemikiran

Pancasila menjadi landasan filosofis negara Indonesia adalah pedoman serta pandangan hidup bagi bangsa Indonesia yang memuat nilai-nilai moral serta etika yang muncul dari unsur-unsur kebudayaan, adat, dan religius di masyarakat. Pancasila sebagai landasan filosofis terdapat pada Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia (UUD NRI) Tahun 1945 Alinea Keempat yang dimaknai dengan diberikannya perlindungan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang mencakup sosial, ekonomi, dan politik, serta kepastian atas hak-hak dan kebebasan individu termasuk hak asasi manusia. Isi Pembukaan UUD NRI Tahun 1945 Alinea Keempat sebagai berikut:

“Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah kemerdekaan kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-Undang Dasar Negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasar kepada Ketuhanan yang maha esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.”

Sila kelima yaitu “keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia” maknanya setiap warga negara Indonesia berhak serta memiliki kewajiban untuk mendapatkan kehidupan layak, serta pemenuhannya tidak hanya

untuk kepentingan bersama melainkan juga kepentingan individu secara wajar dan adil demi kesejahteraan umum/kesejahteraan masyarakat (Nugroho, 2023, hal. 413). Perwujudan makna sila kelima terhadap pengaturan Hak Cipta ditegaskan pada Pasal 28C ayat (1) UUD 1945 yang ditulis:

“Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.”

Partisipasi Indonesia di forum internasional dalam bidang HKI adalah melakukan ratifikasi *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) menjadi Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Persetujuan Pembentukan WTO, yang mana *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property* (Persetujuan TRIPS) adalah salah satu dari perjanjian-perjanjian di dalam Persetujuan WTO. Atas konsekuensi tersebut, Indonesia perlu melakukan harmonisasi peraturan perlindungan HKI di Indonesia dengan Persetujuan TRIPS, mematuhi norma-norma yang ada di dalamnya, dan memberlakukan kembali Konvensi Bern dalam Keputusan Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works* yang sebelumnya telah dicabut karena keluarnya Indonesia dari Konvensi (Sood, 2011, hal. 271).

Robert M. Sherwood dalam bukunya “*Intellectual Property and Economic Development*” menjelaskan dasar teori yang digunakan dalam

membuat kebijakan peraturan Hak Cipta, yakni (Sherwood, 1990, hal. 37–39):

1. *Reward Theory*, bahwa seseorang yang menciptakan suatu objek Hak Cipta akan diberi penghargaan atau imbalan berupa pengakuan dan perlindungan terhadap karya-karyanya atas usahanya dalam menciptakan objek Hak Cipta itu.
2. *Recovery Theory*, bahwa Pencipta sudah mengeluarkan seluruh tenaga, waktu, dan biaya dalam proses menciptakan objek Hak Cipta, diberi kesempatan guna mendapatkan kembali sesuatu melalui yang sudah dikeluarkan.
3. *Incentive Theory*, bahwa insentif bermanfaat untuk menarik usaha serta dana dalam proses menciptakan objek Hak Cipta untuk memacu pengembangan kreativitas, penemuan, dan penelitian.
4. *Risk Theory*, bahwa dalam menciptakan objek Hak Cipta merupakan suatu risiko sebab kemungkinan orang lain lebih dulu bisa menciptakan karya tersebut atau memperbaikinya.
5. *Economic Growth Stimulus Theory*, bahwa perlindungan Hak Cipta ialah alat untuk membangun ekonomi yang mewujudkan perlindungan hak cipta yang efisien.

Teori Perlindungan Hukum menurut Satjipto Rahardjo ialah upaya dalam memberi kekuasaan (hak) dan pengakuan kepada masyarakat berupa hak asasi manusia agar hak tersebut dapat dimanfaatkan untuk kepentingannya (Rahardjo, 2000, hal. 53–54). Sementara itu menurut

Muchsin, perlindungan hukum ialah upaya melindungi pribadi dalam menyelaraskan nilai-nilai maupun kaidah-kaidah tercermin pada sikap serta tindakan ketika melakukan ketertiban pada interaksi sosial antara manusia (Muchsin, 2003, hal. 14).

Ada pun Teori Hukum-Progresif yang dibahas Satjipto Rahardjo adalah bentuk pertentangan dari kenyataan hubungan hukum dengan manusia saat ini, di mana menurut Rahardjo “Hukum untuk manusia, bukan manusia untuk hukum”. Bahwasanya, hukum tugasnya memberi pelayanan kepentingan masyarakat dengan mengutamakan manusia dan kemanusiaan, bukan sebaliknya, Teori hukum progresif ini mendorong agar hukum terus dikaji dan diperbaiki agar memenuhi kebutuhan manusia (Rahardjo, 2009, hal. 5).

Sistem perlindungan HKI terbagi atas dua sistem, yakni (Asri, 2020, hal. 16):

1. Sistem Konstitutif (*first to file system*), yakni perlindungan yang diberikan dengan mewajibkan pendaftaran objek ciptaan oleh pencipta/pemilik/inventor.
2. Sistem Deklaratif (*first to use system*), yakni perlindungan hukum yang tidak mewajibkan pencipta/pemilik untuk mendaftarkan objek ciptaannya. Objek ciptaan tersebut akan segera dilindungi apabila sudah berwujud serta bersifat asli. Hak cipta menggunakan sistem ini untuk perlindungan atas objek ciptaan.

Hak Cipta ialah hak istimewa (eksklusif) yang diberikan untuk Pencipta/Pemegang Hak, serta memiliki nilai manfaat yang berfungsi sosial sehingga dapat dinikmati, dimanfaatkan, dan digunakan oleh masyarakat (Usman, 2003, hal. 87). Hak eksklusif tersebut seperti hak ekonomi dan moral yang memberi perlindungan terhadap Pencipta/Pemegang Hak untuk mengumumkan, memperbanyak, mengedarkan karya ciptaannya. Hak Cipta di Indonesia ditegaskan pada UU No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang ruang lingkup objeknya meliputi ilmu pengetahuan, sastra serta seni, dan program komputer. Lukisan ialah bentuk seni rupa yang terlindungi melalui Pasal 40 ayat (1) huruf f UUHC.

Pencipta/Pemegang Hak dalam rangka memanfaatkan hak eksklusif terutama hak ekonomi dapat mengalihkan kepemilikan tersebut ke orang lain dengan beberapa cara, sebagaimana yang ditegaskan pada Pasal 16 ayat (2) UUHC, yakni:

1. Pewarisan;
2. hibah;
3. wakaf;
4. wasiat;
5. perjanjian tertulis; dan
6. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Doktrin *Fair Use* atau sering dikenal sebagai doktrin *Fair Dealing* di Inggris dan negara persemakmuran adalah hak istimewa di mana orang lain

selain pemilik hak eksklusif dapat menggunakan objek hak cipta secara wajar tanpa persetujuannya, terlepas dari hak monopoli yang dimiliki sang pemilik hak (Sudjana, 2018, hal. 10). Doktrin ini juga dikenal sebagai “Penggunaan Wajar” di UUHC yang diatur dalam Pasal 43 dan Pasal 44, yang mana dalam Pasal 43 huruf d, perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta meliputi pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.

Kemudian, Pasal 44 ayat (1) UUHC menegaskan penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu ciptaan dan/atau produk hak terkait secara seluruh atau sebagian tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan dan dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:

1. pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;
2. keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan;
3. ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau

4. pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.

Penyelesaian sengketa permasalahan Hak Cipta diatur dalam Pasal 95 UUHC, di mana penyelesaian sengketa bisa dilaksanakan dari litigasi dan non-litigasi. Penyelesaian sengketa dari litigasi ditangani di pengadilan, dengan itu yang memiliki wewenang untuk penyelesaian sengketa Hak Cipta adalah Pengadilan Niaga. Sementara itu penyelesaian sengketa non-litigasi bisa dilaksanakan melalui Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa melalui mediasi, konsiliasi dan negosiasi.

Kecerdasan Buatan maupun *Artificial Intelligence* ialah cabang ilmu komputer yang berkonsentrasi pada pengembangan sistem dan mesin yang dapat menjalankan pekerjaan umumnya menggunakan kemampuan manusia (Eriana & Zein, 2023). *Artificial Intelligence* mempunyai berbagai jenis, salah satunya Penghasil Gambar Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence Image Generator*) yang memiliki kemampuan untuk memproses dan menghasilkan suatu gambar dari teks (*text-to-image*) menggunakan algoritma *deep learning*, yang mana algoritma tersebut dilatih dari berbagai data gambar dan parameter untuk menghasilkan gambar baru sesuai dengan deskripsi teks.

Artificial Intelligence Image Generator dan internet, termasuk media elektronik seperti X, Facebook dan Tiktok merupakan ranah pengaturan UU No.1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 25 UU ITE menjelaskan

dokumen elektronik yang tersusun jadi karya intelektual, intelektual, dan situs internet yang terdapat di dalamnya terlindungi sebagai HKI, sehingga lukisan yang dipublikasikan oleh Seniman Asli melalui jaringan internet termasuk dokumen elektronik. Dengan itu, reputasi Seniman Asli dilindungi dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE yang mana perbuatan yang dilarang adalah setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

Artificial Intelligence mempunyai konsep yang serupa dengan sistem elektronik dan agen elektronik. Menurut Pasal 1 angka 5 UU ITE, sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik. Sementara itu agen elektronik menurut Pasal 1 angka 8 UU ITE adalah perangkat dari suatu Sistem Elektronik yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu Informasi Elektronik tertentu secara otomatis yang diselenggarakan oleh Orang.

F. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan pada penelitian ini dapat diuraikan antara lain:

1. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini bersifat deskriptif-analisis. Deskriptif-analisis menurut Soemitro (1990, hal. 97–98) artinya menghubungkan peraturan perundang-undangan atau hukum positif pada berbagai teori hukum serta pelaksanaan hukum positif tersebut. Data-data yang diperoleh dapat diolah dan dikaji berdasarkan rumusan masalah mengenai perlindungan hukum Seniman Asli terhadap hasil ciptaan Penghasil Gambar Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence Image Generator*) yang dihubungkan dengan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan UU No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan dalam penelitian ini ialah yuridis normatif yang merupakan penelitian kepustakaan dengan cara mengkaji materi-materi kepustakaan maupun data sekunder (Soekanto & Mamudji, 2010, hal. 14). Bentuk penelitian yuridis normatif menganalisis doktrin maupun asas-asas dalam ilmu hukum, sehingga penelitian ini akan menitikberatkan pada asas-asas hukum serta mengkaji kaidah hukum yang berlaku mengenai perlindungan hukum Seniman Asli terhadap hasil ciptaan Penghasil Gambar Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence Image Generator*) yang dihubungkan dengan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan UU No. 1 Tahun 2024

tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Ali, 2009, hal. 24).

3. Tahap Penelitian

Tahap penelitian pada penelitian ini terdiri atas 2 (dua) tahapan, yakni:

a. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan yaitu penelitian dilaksanakan yang pengumpulan data dari bahan Pustaka maupun data sekunder, misalnya Peraturan Perundang-Undangan, literatur, buku, dan data lainnya (Soekanto & Mamudji, 2010, hal. 13–14). Adapun beberapa tahapan penelitian antara lain :

1) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer terdiri atas bahan-bahan hukum secara mengikat serta mengandung peraturan hukum. Bahan hukum primer yang dipakai pada penelitian ini diantaranya:

- a) Undang-Undang Dasar Tahun 1945;
- b) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
- c) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- d) Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait;

e) *Berne Convention on for the Protection of Literary and Artistic Works*

f) *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*
(TRIPS)

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang menjabarkan tentang isi bahan hukum primer, misalnya hasil-hasil penelitian terdahulu, artikel, buku, surat kabar, serta pendapat maupun doktrin dari para ahli hukum sebagai sumber informasi serta data yang berhubungan pada Hak Cipta dan AI (Soekanto & Mamudji, 2010, hal. 13).

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yakni bahan hukum yang berisi arahan dan penjelasan mengenai bahan hukum primer dan sekunder, misal kamus dan ensiklopedia.

b. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan merupakan pengumpulan data primer yang dilaksanakan melalui peninjauan langsung untuk menunjang bahan-bahan hukum pada penelitian ini. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan wawancara pada subjek hukum terkait.

4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, langkah awal penelitian adalah ditentukannya teknik pengumpulan data, sebab tujuan dari penelitian adalah memperoleh data berdasarkan standar yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019, hal. 455). Pengaplikasian teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

a. **Kepustakaan**

Teknik pengumpulan data kepustakaan dilaksanakan dengan mengumpulkan dan mengkaji Peraturan Perundang-Undangan, buku, artikel, KBBI, surat kabar, serta data-data lain yang berkaitan dengan perlindungan hukum bagi seniman asli terhadap hasil ciptaan Penghasil Gambar Berbasis Kecerdasan Buatan (*AI Image Generator*) dihubungkan dengan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan UU No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. **Lapangan**

Teknik pengumpulan data lapangan dilaksanakan dari wawancara dengan seniman-seniman Indonesia.

5. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini antara lain:

a. **Kepustakaan**

Studi Pustaka dilaksanakan melalui cara pengumpulan data-data melalui Peraturan Perundang-Undangan, artikel, buku, KBBI, surat kabar, serta data-data lain. Maka, alat yang dipakai pada penelitian ini yakni ponsel pintar dan laptop.

b. Lapangan

Alat yang dipakai dalam memperoleh data melalui wawancara untuk merekam adalah ponsel pintar dan *recorder*, serta kertas dan pulpen untuk menulis.

6. Analisis Data

Analisis data adalah tahapan memperoleh data dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi yang disusun secara sistematis dan diurai ke dalam komponen-komponen, lalu melakukan sintesa, membuat pola, memilih bagian-bagian yang akan diteliti, serta membuat kesimpulan agar dapat dipahami oleh setiap orang (Sugiyono, 2019, hal. 480–492). Analisis data berguna untuk menyusutkan data agar dapat dipahami dan diinterpretasikan menggunakan cara tertentu, sehingga hubungan antar permasalahan dapat diteliti dan diuji (Silalahi, 2012, hal. 332). Penelitian ini menerapkan metode analisis bersifat yuridis kualitatif, yaitu penelitian yang perolehan datanya tidak berbentuk angka melainkan norma-norma hukum pada perundang-undangan, lalu dianalisis menggunakan penafsiran hukum serta konstruksi hukum.

7. Lokasi Penelitian

a. Kepustakaan

- 1) Perpustakaan Saleh Adiwinata Fakultas Hukum Universitas Pasundan Bandung, Jalan Lengkong Dalam No. 17, Kota Bandung
- 2) Perpustakaan Mochtar Kusumaatmadja Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, Jalan Dipati Ukur No. 35, Kota Bandung

b. Lapangan

- 1) Akun sosial media seniman-seniman Indonesia.