

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA TENTANG PERLINDUNGAN HUKUM, HAK CIPTA, *FAIR USE*, SENI LUKIS, KECERDASAN BUATAN, DAN SISTEM ELEKTRONIK

A. Pengertian Perlindungan Hukum

Teori perlindungan hukum bersumber dari teori hukum alam atau aliran hukum alam, yang mana aliran hukum alam percaya bahwa hukum bersumber dari Tuhan yang bersifat universal dan abadi, serta antara hukum dan moral tidak boleh dipisahkan. Pelopor aliran ini adalah Plato, Aristoteles, dan Zeno (pendiri aliran Stoic). Menurut Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum adalah 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).

Muchsin berpendapat 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).

Perlindungan hukum menurut Philipus M. Hadjon adalah perlindungan akan harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh subjek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenangan. Perlindungan hukum bagi rakyat sebagai tindakan pemerintah terbagi atas dua macam, yaitu:

1. Perlindungan preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa dengan memberi kesempatan pada rakyat untuk mengajukan pendapatnya atau keberatan (*inspraak*) sebelum keputusan pemerintah

mendapat bentuk yang definitif agar bersikap hati-hati dalam mengambil keputusan bersifat diskresi.

2. Perlindungan represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa, dalam hal ini di Indonesia termasuk Pengadilan Umum dan Pengadilan Administrasi (Hadjon, 1987, hal. 25–30).

Perlindungan hukum merupakan konsep yang bersifat universal dari negara hukum. Konsep Negara Hukum (*rechtsstaat*) atau *rule of law* merupakan bentuk dari perumusan yuridis dari gagasan konstitusi atau hukum dasar negara yang didasarkan atas Hak Asasi Manusia (HAM) (Rokilah, 2020, hal. 16). Indonesia sebagai negara hukum ditegaskan dalam Pasal 1 ayat (3) UUD 1945 berbunyi “Indonesia adalah Negara Hukum”, serta berlandas pada Pancasila sebagai ideologi dan falsafah negara.

Setiap orang berhak mendapatkan perlindungan hukum. Perlindungan hukum tersebut berupa bentuk perangkat hukum yang baik dan memiliki sifat preventif maupun bersifat represif, baik tertulis maupun tidak tertulis. Dengan kata lain, perlindungan hukum perlu memenuhi tiga unsur tujuan hukum, yakni keadilan hukum, kepastian hukum, dan kemanfaatan hukum.

B. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan padanan kata dari bahasa Inggris yaitu *Intellectual Property Rights (IPR)*, yang merupakan bagian dari hukum kebendaan dalam Hukum Perdata. Kata ‘*Property*’ dapat diartikan sebagai ‘kekayaan’ dan ‘milik’. Layaknya hak milik (*property rights*), HKI adalah hubungan antara individual, tetapi hukum HKI tidak

seperti hukum properti (*property law*) yang mana dalam KBBI ‘properti’ didefinisikan sebagai harta berupa tanah dan bangunan serta sarana dan prasarana yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari tanah dan/atau bangunan sebab HKI melindungi objek yang abstrak (Drahos, 2016, hal. 1). Hal ini didukung oleh dikeluarkannya Surat Keputusan Nomor M.03.PR.07.10 tahun 2000 dan bersamaan dengan itu dikeluarkan Surat Persetujuan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara, Nomor 24/M/PAN/1/2000 yang mana membakukan penggunaan istilah “*Intellectual Property Rights*” menjadi “Hak Kekayaan Intelektual”.

HKI adalah hak kebendaan yang bersumber dari hasil kerja otak manusia yang dapat melakukan penalaran dengan rasional dan hasil kerja emosional sehingga melahirkan karya yang disebut karya intelektual (Saidin, 2015, hal. 27–28). Hasil kerja otak ini kemudian dirumuskan sebagai intelektualitas. Kekayaan Intelektual merupakan bagian dari benda tidak berwujud (benda immateriil) sebab berasal dari ide, imajinasi dan pikiran manusia (Latifiani et al., 2022, hal. 67). Pengaturan batasan benda diatur dalam Pasal 499 KUH Perdata yang diklasifikasikan sebagai benda berwujud dan tidak berwujud yang berbunyi:

“menurut paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik.”

Berdasarkan isi pasal tersebut, dapat dijelaskan bahwa objek hak milik adalah benda dan benda terdiri atas barang dan hak Barang yang dimaksud adalah benda materiil (*stoffelijk voorwerp*), sedangkan hak adalah benda

imateriil (Mahadi, 1981, hal. 65). Uraian tersebut sejalan dengan klasifikasi benda menurut Pasal 503 KUHPerdara yang menggolongkan benda ke kelompok benda berwujud dan tidak berwujud. Dengan itu, HKI merupakan hasil daya cipta pikiran manusia yang diungkapkan dalam suatu bentuk. Daya cipta tersebut dapat berupa seni, industri dan ilmu pengetahuan atau perpaduan antara ketiganya (Mout-Bouwman, 1989).

HKI bersifat khusus karena merupakan suatu hak milik yang hanya diberikan kepada Pencipta atau Pemilik/Pemegang Hak dalam waktu tertentu untuk memperoleh perlindungan hukum guna mengumumkan, memperbanyak, mengedarkan, dan lain-lain atas hasil karya ciptaannya, atau memberi izin kepada orang lain untuk melaksanakan hal-hal tersebut (Margono & Angkasa, 2002, hal. 19). Berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia, setiap orang berhak untuk memperoleh perlindungan atas keuntungan-keuntungan moril maupun material yang diperoleh sebagai hasil karya ilmiah, kesusasteraan atau kesenian yang diciptakannya.

Menurut David I Bainbridge, HKI adalah (Bainbridge, 2010, hal. 3):

“Intellectual property law is that area of law which concerns legal rights associated with creative effort or commercial reputation and goodwill. The subject matter of intellectual property is very wide and includes literary and artistic works, films, computer programs, inventions, designs and marks used by traders for their goods or services. The law deters others from copying or taking unfair advantage of the work or reputation of another and provides remedies should this happen.”

Maksudnya, HKI adalah bidang hukum yang menyangkut hak-hak berkaitan dengan upaya/usaha kreatif, reputasi komersial, dan niat baik,

serta subjeknya sangat luas yang mencakup sastra dan seni, film, program komputer, penemuan, desain, dan merek yang digunakan oleh pedagang untuk barang atau jasa dengan melarang orang lain untuk menyalin atau mengambil keuntungan secara tidak adil atas karya atau reputasi Pencipta.

Sunaryati Hartono dalam bukunya “Hukum Ekonomi Pembangunan Indonesia” memaparkan 4 prinsip dalam sistem HKI untuk menyeimbangkan kepentingan individu dan kepentingan masyarakat, yakni (Hartono, 1982, hal. 124):

1. Prinsip Keadilan (*the principal of natural justice*), yaitu seorang pencipta wajar memperoleh imbalan berupa materi atau bukan materi seperti perlindungan hukum dan pengakuan atas hasil karya yang ia ciptakan dari kemampuan intelektualnya. Hal ini ditujukan untuk memberikan Pencipta kekuasaan untuk bertindak atas ciptaannya dalam rangka kepentingannya yang disebut sebagai Hak.
2. Prinsip Ekonomi (*the economic argument*), yaitu apapun bentuk ekspresi HKI memiliki manfaat dan nilai ekonomi serta berguna bagi kehidupan manusia. Nilai ekonomi pada HKI memberi keuntungan kepada Pencipta yang memiliki karyanya.
3. Prinsip Kebudayaan (*the cultural argument*), yaitu HKI dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan sastra agar dapat terus berinovasi dalam meningkatkan taraf kehidupan, peradaban, dan martabat manusia.

4. Prinsip Sosial (*the social argumenti*), yaitu hukum tidak mengatur kepentingan manusia sebagai individu yang berdiri sendiri terlepas dari manusia yang lain, tetapi hukum mengatur kepentingan manusia sebagai warga masyarakat. Sistem HKI dalam memberikan perlindungan kepada Pencipta tidak boleh diberikan semata-mata untuk memenuhi kepentingan individu, melainkan berdasarkan keseimbangan individu dan masyarakat.

Ada pun dasar teori dalam kebijakan Hak Cipta menurut Robert M. Sherwood, 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.

Ruang lingkup HKI terbagi atas dua golongan (Maulana, 2009, hal. 153):

1. Hak Cipta (*Copyrights*), termasuk hak-hak yang terkait dengan Hak Cipta (*Neighboring Right*).
2. Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*), yang mana melindungi tanda-tanda pembeda dan utamanya ditujukan agar dapat merangsang inovasi, desain, dan penciptaan teknologi. Hal ini mencakup merek (*trademark*); paten (*patent*); rahasia dagang (*trade secret*); desain industri (*industrial design*); desain tata letak sirkuit (*layout design of integrated circuit*); dan varietas tanaman (*plant variety*).

Berdasarkan ruang lingkup di atas, peraturan perundang-undangan nasional yang mengatur HKI sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 Tentang Perlindungan Varietas Tanaman
2. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang
3. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri
4. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 Tentang Desain Rangkaian Tata Letak Sirkuit Terpadu

5. Undang-Undang Nomor 65 Tahun 2024 tentang Perubahan Ketiga atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten
6. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis
7. Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

C. Pengertian Hak Cipta

Secara etimologis Hak Cipta terdiri atas dua kata yakni “hak” (*right*) dan “cipta” (*creation*). Dalam bahasa Inggris hak cipta adalah “*Copyright*” (*right to copy*) atau hak memperbanyak (Susanti, 2017, hal. 38). Menurut KBBI, Hak adalah kewenangan; kekuasaan untuk berbuat sesuatu (karena ditentukan undang-undang, peraturan, dsb); kekuasaan yang benar atas sesuatu atau untuk menuntut sesuatu; dan wewenang menurut hukum. Sementara itu, cipta adalah kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif. Definisi Hak cipta dalam KBBI adalah hak seseorang atas hasil penemuannya yang dilindungi oleh undang-undang (*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, 2024).

Definisi Hak Cipta dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang 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.”

1. Hak Eksklusif

Secara harfiah, hak eksklusif berarti suatu kewenangan yang bersifat khusus atau istimewa. Lebih lanjut hak eksklusif diartikan

dalam Penjelasan atas UU No. 28 Tahun 2014 mengenai Pasal 4 yakni hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin Pencipta. Hak eksklusif ini mencakup hak-hak terkait (*neighboring rights*) yang terdiri atas hak ekonomi dan hak moral yang mana keduanya dianggap satu kesatuan tak terpisahkan dari hak cipta.

Awal mula Hak Moral berasal dari istilah bahasa Prancis yakni “*droit d’auteur*” yang mana ciptaan adalah “*de l’esprit*” atau “*a work of mind*” yang merujuk pada personalitas pencipta, serta tidak dapat dipisahkannya antara karya dan Pencipta (Susanti, 2017, hal. 39). Konsep *droit d’auteur* lebih menekankan perlindungan atas hak-hak Pencipta dari tindakan yang dapat merusak reputasinya (Hidayah, 2017, hal. 29). Hak moral merupakan hak yang berisi larangan untuk melakukan perubahan terhadap isi Ciptaan, judul Ciptaan, nama Pencipta, dan Ciptaan itu sendiri (Riswandi, 2009, hal. 187). Maka dari itu, pengalihan kepada Ahli Waris hanya berupa hak ekonomi, tidak hak moral.

Hak moral memiliki dua prinsip utama, yaitu (Margono, 2010, hal. 49):

1. Hak untuk diakui dari karya, yaitu hak dari Pencipta untuk dipublikasikan sebagai Pencipta atas karyanya, dalam rangka untuk mencegah pihak lain mengaku sebagai Pencipta atas karya tersebut;

2. Hak keutuhan, yaitu hak untuk mengajukan keberatan atas penyimpangan atas karyanya atau perubahan lain atau tindakan-tindakan lain yang dapat menurunkan kualitas Ciptaannya.

Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta sebagaimana yang diatur dalam Pasal 5 Ayat (1) untuk:

1. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
2. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
3. mengubah Ciptaannya sesuai dengan keputusan dalam masyarakat;
4. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
5. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya

Selanjutnya, pada Pasal 8 UUHC hak ekonomi adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapat manfaat ekonomi dari ciptaannya, atau hak mengizinkan atau melarang orang lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak ciptaannya (Hidayah, 2017, hal. 40). Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dapat memperoleh manfaat ekonomi sebab Hak Cipta merupakan benda yang dapat dinilai dengan uang dan diperoleh dari lisensi (Aditya &

Sukranatha, 2018, hal. 9). Hak ekonomi merupakan suatu kesatuan hak yang terdiri atas unsur-unsur hak yang dapat dipisahkan atau dipecah, sehingga dalam perjanjian pengalihan hak cipta dapat diperjanjikan hak tertentu saja. Menurut Pasal 9 ayat (1) UUHC, Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

1. penerbitan ciptaan;
2. penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
3. penerjemahan ciptaan;
4. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;
5. pendistribusian ciptaan atau salinannya;
6. pertunjukan ciptaan;
7. pengumuman ciptaan;
8. komunikasi ciptaan; dan
9. penyewaan ciptaan.

2. Objek Hak Cipta

Menurut Pasal 1 angka 3 UUHC, Ciptaan adalah 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. Bentuk nyata ini berkaitan dengan prinsip deklaratif yang diterapkan dalam hak cipta, yang mana perlindungannya diberikan terhadap

bentuk ekspresi suatu ide yang memiliki wujud dan telah diumumkan (Margono, 2015, hal. 252). Prinsip ini dinyatakan dalam *Article 9* ayat

(2) TRIPS yang berbunyi:

“copyright protection shall extend to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concept as such.”

Ada pun hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta tercantum dalam Pasal 41 UUHC, yakni: (a) Hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata; (b) setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah Ciptaan; dan (c) alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Ruang lingkup hak cipta dalam Konvensi Bern tercantum dalam *Article 2* yakni kesastraan dan seni (*literary dan artistic works*), karya turunan (*derivative works*), tulisan resmi (*official texts*), koleksi (*collections*), dan karya seni terapan dan desain dan model industri (*works of applied art and industrial design*). Dalam *Article 2 (1)*, *literary dan artistic works* mencakup setiap wujud ekspresi di bidang kesusastraan, ilmu pengetahuan, dan seni terlepas isi kontennya. Misal, buku berisi materi fisika dan dokumenter berisi anatomi binatang buas dilindungi hak cipta bukan karena isi kontennya yang membahas materi fisika maupun anatomi binatang buas, melainkan

karena bentuknya adalah buku dan film (World Intellectual Property Organization., 1978, hal. 12).

Karya turunan dalam *Article 2 (3)* adalah karya yang didasarkan pada karya lain yang sudah ada sebelumnya, seperti terjemahan dan adaptasi. Karya turunan dianggap sebagai karya asli sebab penciptaannya memerlukan upaya intelektual (World Intellectual Property Organization., 1978, hal. 19).

Kemudian, *Article 2 (4)* mengenai tulisan resmi atau *official texts* bahwa perlindungan yang diberikan terhadap dokumen resmi negara, peraturan administrasi, dan terjemahan resmi atas dokumen tersebut. Lalu, pengaturan koleksi atau *collection* dalam *Article 2 (5)* atas sastra dan seni seperti ensiklopedia dan antologi dilindungi oleh hak cipta (World Intellectual Property Organization., 1978, hal. 20).

Terakhir, dalam *Article 2 (7)* karya seni terapan dan desain dan model industri dilindungi oleh hak cipta, akan tetapi Konvensi Bern memberikan kebebasan kepada negara-negara untuk menetapkan batasan ketentuan-ketentuan dan syarat-syarat yang berhubungan (World Intellectual Property Organization., 1978, hal. 22).

Ruang lingkup hak cipta menurut UUHC diatur dalam Pasal 40 ayat (1) meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang terdiri atas: buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya: ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya; alat peraga yang dibuat untuk

kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks; drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim; 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; karya sinematografi; terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi; terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional; kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya; kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli; permainan video; dan Program Komputer.

3. Sejarah Hak Cipta

Catatan pertama tentang kasus Hak Cipta adalah Finnian v Columba pada tahun 560 ketika Pendeta Saint Columba menyalin manuskrip kitab suci secara diam-diam dengan pendeta Saint Finnian sebagai pemilik manuskrip. Kemudian, pada tahun 1223, Statuta Universitas Paris melegalisasi duplikasi teks di dalam universitas. Akan tetapi, penemuan mesin cetak di abad ke-15 oleh Gutenberg dan Caxton memiliki pengaruh terhadap perkembangan Hak Cipta. Act of Richard III pada tahun 1483 mendorong peredaran buku dari luar

negeri di Inggris dan menjadi pusat percetakan penting di Eropa sampai awal abad ke-16 ketika Henry VIII berkeinginan untuk membatasi dan mengontrol pencetakan buku religi dan politik, yang pada akhirnya melarang mengimpor buku ke Inggris. Lalu Act of 1529, Henry VIII menetapkan hak istimewa kepada Stationers' Company yang juga mengontrol cetakan, sehingga hanya anggota yang terdaftar di Stationers' Company yang dapat mencetak buku. Sistem ini hancur pada tahun 1695 (Bainbridge, 2010, hal. 33–34).

Sementara itu, sejarah Hak Cipta Indonesia dapat ditinjau dari perkembangan Hak Cipta di Belanda di abad ke-19 ketika Indonesia masih menjadi Hindia Belanda akibat berlakunya prinsip konkordansi. *Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works* (selanjutnya disebut “Konvensi Bern”) pada tahun 1886 merupakan ketentuan hukum internasional pertama yang mengatur mengenai permasalahan Hak Cipta untuk melindungi karya sastra dan seni. Konvensi Bern ini mendorong Belanda untuk memperbaharui peraturan Hak Cipta baru, sebelumnya Undang-Undang Hak Cipta tahun 1881, yang kemudian terciptanya Undang-Undang Hak Cipta Tahun 1912 (Auteurswet 1912) yang mana meratifikasi Konvensi Bern (Margono, 2010b, hal. 53).

Auteurswet (Wet van 23 September 1912, Staatblad 1912 Nomor 600) berlaku pada 23 September 1912. Setelah Indonesia merdeka, Auteurswet 1912 masih dinyatakan berlaku sesuai dengan ketentuan

peralihan dalam Pasal II Peraturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945, Pasal 192 Konstitusi Sementara Republik Indonesia Serikat dan Pasal 142 Undang-Undang Dasar Sementara 1950. Kemudian pada tahun 1958, Indonesia keluar dari Konvensi Bern dan Auterswet 1912 tidak berlaku, dengan tujuan agar intelektual Indonesia dapat memanfaatkan hasil karya, cipta, dan karsa bangsa asing tanpa harus membayar royalti (Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2020, hal. 11).

Tanggal 12 April 1982, Indonesia mengundangkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta yang pelaksanaannya banyak terjadi pelanggaran terutama pada bentuk tindak pidana pembajakan hak cipta di tahap merugikan Pencipta (Usman, 2003, hal. 56). Kemudian Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta yang mana memperluas skala perlindungan seperti memperpanjang masa berlaku perlindungan Ciptaan menjadi 50 tahun setelah meninggalnya Pencipta, serta diubahnya peraturan pidana dari delik aduan menjadi delik biasa (Supramono, 2010, hal. 5–6).

Indonesia adalah salah satu anggota asli dari sejumlah negara dalam pembentukan *World Trade Organization* (Organisasi Perdagangan Dunia) atau WTO yang mana anggota-anggota WTO memiliki konsekuensi untuk meratifikasi Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*Agreement Establishing the World*

Trade Organization) menjadi Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Persetujuan Pembentukan WTO (Sood, 2011). Salah satu hasil dari Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia adalah Persetujuan TRIPS (*Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights*), yang mana Indonesia perlu melakukan harmonisasi peraturan perlindungan HKI dalam hal ini hak cipta dengan Persetujuan TRIPS dan mematuhi norma-norma yang ada di dalamnya, yang kemudian diwujudkan dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987.

Kegiatan Indonesia dalam meratifikasi Persetujuan TRIPS kemudian mendorong Indonesia untuk kembali meratifikasi Konvensi Bern yang sebelumnya dicabut akibat keluarnya Indonesia dari Konvensi tersebut. Hal ini disebabkan dalam *Article 2* Persetujuan TRIPS, dinyatakan tentang adanya konvensi-konvensi internasional tentang perlindungan HKI yaitu Konvensi Paris, Konvensi Bern, Konvensi Roma, serta *Treaty* Perlindungan Hak Milik Intelektual Berkenaan Dengan *Integrated Circuit*. Ratifikasi konvensi-konvensi internasional tersebut disahkan melalui: Keputusan Presiden Nomor 15 Tahun 1997 tentang Perubahan Keputusan Presiden Nomor 24 Tahun 1979 Tentang Pengesahan *Paris Convention For The Protection Of Industrial Property Dan Convention Establishing The*

World Intellectual Property Organization; Keputusan Presiden Nomor 17 Tahun 1997 tentang Pengesahan Trademark Law Treaty; Keputusan Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Bern Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works*; dan Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyrights Treaty* (Gautama & Winata, 1998).

Indonesia kembali menyempurnakan pengaturan Hak Cipta dengan mengundangkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 dengan tujuan mengembangkan keanekaragaman seni dan budaya Indonesia. Setelah itu pada tahun 2014, Indonesia mengesahkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta untuk menyesuaikan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat di tengah persaingan usaha dalam pelaksanaan pembangunan nasional.

4. Subjek Hak Cipta

Subjek Hak Cipta adalah Pencipta dan Pemegang Hak Cipta. Menurut Pasal 1 angka 2, Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu Ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Sementara itu, Pemegang Hak Cipta menurut Pasal 1 angka 4 adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak

tersebut secara sah. Dalam skripsi ini, penggunaan Pencipta dan Pemegang Hak Cipta akan disebut sebagai Seniman Asli.

Pencipta dan Pemegang Hak Cipta merupakan hal yang berbeda, tetapi masing-masing memiliki hak-haknya sendiri: Pencipta memiliki hak moral dan Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi. Pencipta dapat memiliki Ciptaannya, tetapi tidak selalu demikian karena adanya hal-hal yang berkaitan dengan hubungan hukum layaknya perjanjian kerja atau lisensi. Pemegang Hak Cipta dapat mengeksploitasi Ciptaan miliknya dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, seperti membuat salinan atau bahkan mengalihkan kepemilikan Hak Cipta (dalam hal ini hak ekonomi) kepada orang lain (Bainbridge, 2010, hal. 85). Hak Cipta dapat dialihkan kepemilikannya sebab Hak Cipta merupakan hak kebendaan tidak berwujud. Hal ini diatur dalam Pasal 16 ayat (2) UUHC yang mana Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan baik seluruh maupun sebagian dengan cara:

- a. Pewarisan adalah proses peralihan harta warisan dari pewaris yang sudah meninggal dunia kepada ahli waris yang memiliki hubungan perkawinan atau hubungan darah sebagai penerima hak.
- b. Hibah adalah pemberian harta dari seseorang pemberi hibah ketika masih hidup kepada orang lain sebagai penerima hibah.

- c. Wasiat adalah pernyataan sah yang penulisnya selaku pewasiat mencalonkan beberapa orang untuk mengurus hartanya apabila pewasiat meninggal dunia.
- d. Perjanjian Tertulis adalah pengalihan yang dilakukan antara Pemegang Hak Cipta dengan pihak lain secara tertulis, salah satu contohnya adalah perjanjian lisensi.
- e. Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan, maksudnya pengalihan yang disebabkan oleh putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap, merger, akuisisi, atau pembubaran perusahaan atau badan hukum dimana terjadi penggabungan atau pemisahan aset perusahaan.

Pengalihan Hak Cipta di atas menurut Penjelasan Pasal 16 ayat (2) UUHC hanya hak ekonomi, sedangkan Hak moral tetap melekat pada diri Pencipta dan harus dilakukan secara jelas dan tertulis baik dengan atau tanpa akta notaris. Hak ekonomi yang dapat dilakukan oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta diatur dalam Pasal 9 ayat (1), antara lain: Penerbitan ciptaan; penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; penerjemahan ciptaan; pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; pendistribusian ciptaan atau salinannya; pertunjukan ciptaan; pengumuman ciptaan; komunikasi ciptaan; dan penyewaan penciptaan.

Hak cipta pada dasarnya bersifat deklaratif, maka dari itu pencatatan hak cipta tidak memiliki unsur pengesahan atas Ciptaan

untuk mendapatkan hak cipta dan hak terkait dan tidak wajib dilakukan. Namun, Pasal 76 Ayat (2) menerangkan bahwa apabila terjadi pengalihan hak atas pencatatan ciptaan yang dapat terjadi akibat perbuatan dalam Pasal 16 Ayat (2), perlu mengajukan permohonan tertulis dari penerima hak kepada Menteri.

Permohonan pencatatan pengalihan hak selanjutnya diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait (PP No. 16 Tahun 2020). Pasal 7 PP No. 16 Tahun 2020 menjelaskan bahwa permohonan pencatatan pengalihan hak dapat dilakukan apabila Ciptaan telah tercatat terlebih dahulu di daftar umum ciptaan. Berikut dokumen yang perlu dilampirkan oleh Pemohon (Pasal 6 PP No. 16 Tahun 2020):

1. fotokopi identitas Pemohon;
2. fotokopi salinan akta pendirian badan hukum yang telah disahkan oleh pejabat berwenang, jika Pemohon merupakan badan hukum;
3. contoh Ciptaan, Produk Hak Terkait, atau penggantinya;
4. surat pernyataan kepemilikan Ciptaan atau Hak Terkait;
5. surat pengalihan hak, jika Pencipta mengalihkan hak ekonominya kepada Pemegang Hak Cipta;
6. surat persetujuan tertulis dari para Pemohon yang mewakilkan kepada salah satu Pemohon untuk menandatangani permohonan, jika permohonan tersebut diajukan oleh lebih dari 1 (satu) Pemohon secara bersama-sama;
7. surat kuasa, jika permohonan diajukan melalui Kuasa;
8. terjemahan dalam bahasa Indonesia, jika kelengkapan sebagaimana dimaksud dalam huruf d, huruf e, dan huruf f tidak menggunakan bahasa Indonesia; dan
9. bukti pembayaran biaya.

Sementara itu, dokumen kelengkapan yang perlu dilampirkan oleh Pemohon pencatatan pengalihan hak (Pasal 8 PP No. 16 Tahun 2020) antara lain:

1. fotokopi identitas Pemohon;
2. fotokopi salinan akta pendirian badan hukum yang telah disahkan oleh pejabat berwenang, jika pemberi atau penerima hak atas Ciptaan atau Produk Hak Terkait terdaftar merupakan badan hukum;
3. fotokopi identitas pemberi hak atas Ciptaan atau Produk Hak Terkait;
4. fotokopi identitas penerima hak atas Ciptaan atau Produk Hak Terkait;
5. bukti pengalihan hak dan/atau terjemahannya dalam bahasa Indonesia;
6. fotokopi surat pencatatan Ciptaan atau petikan resmi pencatatan Ciptaan atau Produk Hak Terkait;
7. surat kuasa, jika diajukan melalui Kuasa; dan
8. bukti pembayaran biaya.

5. Masa Berlaku Hak Cipta

Masa berlaku hak cipta terbagi berdasarkan hak moral dan hak ekonomi. Masa berlaku hak moral diatur dalam Pasal 57 ayat (1) dan ayat (2), yang terbagi atas kategori sebagai berikut:

1. Berlaku tanpa batas waktu, untuk:
 - a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
 - b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;

- c. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya
2. Berlaku selama berlangsungnya jangka waktu hak cipta atas ciptaan yang bersangkutan, untuk:
- a. mengubah Ciptaannya sesuai dengan keputusan dalam masyarakat;
 - b. mengubah judul dan anak judul Ciptaan.

Masa berlaku hak ekonomi pula diatur berdasarkan objek hak cipta. Pasal 58 mengatur bahwa perlindungan hak cipta berlaku kepada pencipta maupun Pemegang Hak Cipta oleh 2 (dua) orang atau lebih, berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Akan tetapi apabila dimiliki atau dipegang oleh badan hukum hanya berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Objek hak cipta yang mendapatkan perlindungan hak cipta ini ialah:

- 1. buku, pamflet, 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 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;
- 7. karya arsitektur;
- 8. peta; dan
- 9. karya seni batik atau seni motif lain.

Sementara itu, Pasal 59 ayat (1) mengatur perlindungan yang berlaku selama 50 (lima puluh tahun) sejak pertama kali dilakukan pengumuman untuk ciptaan berupa:

1. karya fotografi;
2. Potret;
3. karya sinematografi; permainan video;
4. Program Komputer;
5. perwajahan karya tulis;
6. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
7. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
8. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya; dan
9. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli.

Kemudian, perlindungan terhadap ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman sebagaimana diatur dalam Pasal 59 Ayat (2) UUHC.

Suatu Ciptaan yang telah berakhir waktu perlindungan hak ekonominya akan menjadi domain publik (*public domain*). Domain publik merupakan istilah yang merujuk pada seluruh karya intelektual yang telah menjadi milik bersama dan tidak lagi dilindungi oleh Hak Cipta (Deazley, 2006, hal. 104). Ciptaan yang telah menjadi domain publik seringkali dianggap sebagai warisan budaya masyarakat dan setiap orang dapat memanfaatkannya secara bebas dan tidak melanggar hukum tanpa meminta izin (Putra, 2020, hal. 82).

6. Doktrin *Fair Use*

Seseorang dikatakan melanggar hak cipta apabila menggunakan atau memanfaatkan objek hak cipta tanpa seizin pencipta karya atau pemegang hak eksklusif. Akan tetapi terdapat pengecualian terhadap beberapa perbuatan yang mana seseorang tidak memerlukan izin Pemegang Hak Cipta dengan memenuhi syarat-syarat tertentu (Damian, 2009, hal. 115). Pengecualian ini dikenal sebagai prinsip *fair use* di Amerika Serikat dan *fair dealing* di negara penganut sistem *civil law* serta Inggris dan negara Persemakmuran Bangsa-Bangsa (*commonwealth*).

Fair use atau Penggunaan yang wajar adalah hak istimewa yang diberikan kepada orang lain selain Pemegang Hak Cipta untuk menggunakan objek hak cipta secara wajar tanpa persetujuannya, terlepas dari hak monopoli yang dimiliki sang Pemegang Hak Cipta. *Fair use* tidak hanya didasari pada kepentingan ekonomi Pemegang Hak Cipta, melainkan apakah tindakan tersebut dapat membahayakan kepentingan dan hak-hak eksklusif Pemegang Hak Cipta (Ramadhan, 2022, hal. 23). Prinsip ini diatur dalam Bagian Satu Persetujuan TRIPS Article 13 yang berbunyi:

“Members shall confine limitations or exceptions to exclusive rights to certain special cases which do not conflict with a normal exploitation of the work and do not unreasonably prejudice the legitimate interests of the right holder.”

Prinsip ini juga diatur dalam Article 9 (2) Konvensi Bern yang berbunyi:

“It shall be a matter for legislation in the countries of the Union to permit the reproduction of such works in certain special cases, provided that such reproduction does not conflict with a normal exploitation of the work and does not unreasonably prejudice the legitimate interests of the author.”

Pengaturan yang wajar diatur dalam Pasal 43 sampai dengan Pasal 51 UUHC. Menurut Penjelasan Pasal 44 Ayat (1) huruf a UUHC, kepentingan yang wajar adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan. Pasal 43 huruf d UUHC juga menjelaskan perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta salah satunya adalah 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.

Selanjutnya dalam Pasal 44 ayat (1) mengatur mengenai penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau 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.

Selanjutnya Pasal 46 Ayat (1) UUHC juga mengatur mengenai penggandaan untuk kepentingan pribadi atas ciptaan yang telah dilakukan pengumuman, yang mana penggandaan hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Berdasarkan isi pasal tersebut, UUHC memperbolehkan setiap orang untuk melakukan penggandaan suatu objek Hak Cipta selama masih dalam batas wajar. Akan tetapi penggandaan untuk kepentingan pribadi dalam Pasal 46 ayat (1) tidak mencakup seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital sebagaimana yang kemudian dijelaskan dalam Pasal 46 ayat (2) huruf c UUHC. “Sebagian substansial” yang dimaksud dalam Pasal 46 ayat (2) huruf c UUHC adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari Ciptaan.

Ada pun penggandaan sementara yang merupakan penambahan jumlah suatu Ciptaan secara tidak permanen yang dilakukan dengan media digital, misalnya perbanyak lagu atau musik, buku, gambar, dan karya lain dengan media komputer baik melalui jaringan intranet maupun internet yang kemudian disimpan secara temporer dalam tempat penyimpanan digital. Pasal 49 ayat (1) mengatur bahwa penggandaan sementara atas suatu ciptaan diperbolehkan apabila memenuhi ketentuan: (a) pada saat dilaksanakan transmisi digital atau pembuatan Ciptaan secara digital dalam media penyimpanan; (b) dilaksanakan oleh setiap Orang atas izin Pencipta untuk mentransmisi Ciptaan; dan (c) menggunakan alat yang dilengkapi mekanisme penghapusan salinan secara otomatis yang tidak memungkinkan Ciptaan tersebut ditampilkan kembali.

Berdasarkan uraian diatas, penerapan prinsip *fair use* tidak dapat diberlakukan terhadap (Ndoen & Monika, 2020, hal. 3) :

1. Ciptaan yang diatur dalam Pasal 42 UUHC, yaitu hasil-hasil rapat terbuka lembaga negara, Peraturan Perundang-undangan, pidato Kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah, putusan pengadilan atau penetapan hakim, keputusan badan arbitrase atau badan-badan sejenis lainnya, dan kitab suci atau simbol keagamaan.
2. Ciptaan yang telah habis masa perlindungannya dan/atau ciptaan yang merupakan bagian dari domain publik.

3. Ciptaan yang tidak memenuhi unsur-unsur dalam Pasal 1 angka 2 dan Pasal 1 angka 3 UUHC.

D. Pengertian Seni Lukis

Seni Lukis adalah karya seni rupa dua dimensi yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Seni lukis merupakan penyusunan kembali konsep dan emosi dalam suatu bentuk baru yang menyenangkan lewat media dua dimensional (Bastomi, 1992, hal. 19). Seni lukis merupakan istilah dalam proses dan hasil suatu lukisan, yang mana lukisan merupakan tahap lebih lanjut dari menggambar (*drawing*) prosesnya menunjukkan dimensi media yang kompleks untuk menghasilkan gambar dengan teknik-teknik tertentu dengan menggabungkan unsur pigmen warna pada permukaan yang dilukis.

Menurut James Elkins dalam bukunya “*What Painting Is*”, lukisan merupakan seni rupa yang tidak hanya memberikan pepohonan dan wajah serta hal-hal indah untuk dilihat, tetapi karena cat sebagai substansi dalam lukisan tersebut seakan-akan sebuah antena; ia bereaksi terhadap setiap gerakan tangan sang seniman yang mengandung pemikirannya dan diekspresikan dalam warna dan tekstur (Elkins, 2000, hal. 188).

Saat ini dengan berkembangnya teknologi, terdapat istilah yang dikenal sebagai *Digital Painting* atau Lukisan Digital yaitu lukisan yang dalam konteks produksinya menggunakan perangkat lunak komputer dan alat-alat seperti tablet, *stylus*, komputer dan sebagainya (Cui, 2017, hal. 1429). Meskipun lukisan digital tidak menggunakan medium seperti kanvas

dan tidak menggunakan berbagai model cat (minyak, akrilik, *gouache*), lukisan digital tetap memerlukan keterampilan kreatif layaknya lukisan tradisional. Bahkan, saat ini terdapat berbagai mesin cetak yang dapat mencetak lukisan digital agar memiliki tekstur layaknya lukisan tradisional (*Re-Creating Great Masters and Canadian Heroes*, n.d.). Tak hanya itu, metode ini nyatanya memudahkan Seniman untuk menghasilkan lukisan lebih efektif dan efisien. Lukisan digital dapat diproduksi sebagai cetakan seni lukis atau pameran secara langsung, bahkan beberapa Seniman mungkin mem-*posting* secara virtual menggunakan Internet (*What is digital art?*, 2024).

E. Pengertian Artificial Intelligence

1. Artificial Intelligence

Artificial Intelligence (AI) atau Kecerdasan Buatan tidak memiliki definisi secara pasti dan singkat. Banyak Sarjana mengklaim ‘kecerdasan’ tidak dapat didefinisikan secara tetap, tetapi banyak yang berusaha mendefinisikannya. Russell dan Norvig dalam bukunya “*Artificial Intelligence: A Modern Approach*” mendefinisikan kecerdasan menggunakan dua dimensi: manusia vs rasionalitas dan pikiran vs tindakan. Pertama, “**bertindak secara manusiawi**” pada dasarnya menggunakan “Turing Test” oleh Alan Turing untuk menerapkan kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan oleh komputer, yakni (Russell & Norvig, 2020, hal. 1–2):

1. Turing Test (1960)

- a. Pemrosesan bahasa alami (*natural language processing*) untuk berkomunikasi dengan sukses dalam bahasa manusia;
 - b. Penalaran pengetahuan (*knowledge Reasoning*) untuk menyimpan apa yang diketahui atau didengarnya;
 - c. Penalaran otomatis (*automated reasoning*) untuk menjawab pertanyaan dan untuk mengambil kesimpulan
 - d. *Machine learning* untuk beradaptasi dengan keadaan baru, serta mendeteksi dan mengekstrapolasi pola.
2. Total Turing Test, diajukan oleh peneliti lain yang membutuhkan interaksi dengan objek dan orang di dunia nyata.
- a. *Computer Vision* dan pengenalan suara (*speech recognition*) untuk memahami dunia;
 - b. Robotika (*robotics*) untuk memanipulasi objek dan bergerak.

Kedua, “**berpikir secara manusiawi**”, agar suatu program dapat berpikir seperti manusia, harus mengetahui bagaimana manusia berpikir dengan tiga cara: pertama, introspeksi (*introspection*) yaitu menangkap pikiran sendiri ketika pikiran tersebut lewat dalam pikiran; kedua, eksperimen psikologis (*psychological experiments*) dengan mengamati seseorang melakukan sesuatu; dan ketiga adalah pencitraan otak (*brain imaging*) yakni mengamati otak saat beraksi (Russell & Norvig, 2020, hal. 2).

Ketiga “**berpikir rasional**” menggunakan pendekatan “Kaidah Berpikir” adalah suatu proses penalaran yang tidak dapat dibantah.

Kaidah ini bertujuan untuk mengatur cara kerja pikiran yang selanjutnya disebut sebagai logika. Notasi logis digunakan dalam pengembangan program komputer untuk memecahkan masalah yang juga menggunakan notasi logis. Akan tetapi, berpikir rasional sendiri tidak cukup untuk menghasilkan tindakan rasional (Russell & Norvig, 2020, hal. 3).

Keempat, “**bertindak secara rasional**”. Pendekatan ini menggunakan agen rasional. Program komputer pasti melakukan sesuatu, tetapi agen komputer diharapkan untuk melakukan lebih banyak lagi: beroperasi secara otonom, memahami lingkungannya, bertahan dalam jangka waktu lama, beradaptasi terhadap perubahan, serta menciptakan dan mengejar sasaran. Agen rasional (*rational agent*) adalah agen yang bertindak untuk mencapai hasil terbaik atau jika tidak ada kepastian, hasil terbaik yang diharapkan. Pendekatan agen rasional terhadap *AI* telah berlaku sepanjang sebagian besar sejarah bidang *AI*. Agen rasional dibangun atas fondasi logis dan membentuk rencana-rencana yang pasti untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Kemudian, metode berdasarkan teori probabilitas dan *machine learning* memungkinkan terciptanya agen-agen yang dapat membuat keputusan dalam ketidakpastian untuk mencapai hasil yang diharapkan terbaik (Russell & Norvig, 2020, hal. 3–4).

Singkatnya, *AI* telah difokuskan pada studi dan konstruksi agen-agen yang **melakukan hal yang benar**. Apa yang dianggap sebagai

“hal yang benar” ditentukan oleh tujuan yang diberikan kepada agen. (Russell & Norvig, 2020, hal. 4).

Kecerdasan bukanlah dimensi tunggal, melainkan ruang yang terstruktur dengan baik dan memiliki beragam kapasitas pemrosesan informasi (Boden, 2016, hal. 1). Ada pun organ fundamental/essensial dalam kecerdasan, yaitu penilaian atau akal sehat, akal praktis, inisiatif, kemampuan beradaptasi. Pada intinya, untuk menilai, memahami dengan baik, dan berargumen dengan baik (Binet & Simon, 1904, hal. 196–197).

Asosiasi Psikologi Amerika (American Psychological Association) atau APA mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan untuk memperoleh informasi, belajar dari pengalaman, beradaptasi dengan lingkungan, memahami, dan memanfaatkan pikiran dan akal budi dengan benar (American Psychological Association, 2018). Sementara itu, menurut Wechsler kecerdasan adalah agregat individu untuk bertindak dengan tujuan, berpikir rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif (Wechsler, 1944, hal. 3)

Berdasarkan uraian di atas, *AI* merupakan istilah konseptual yang luas untuk teknologi atau sistem yang memungkinkan seperangkat teknologi komputasi mengambil inspirasi dari bagaimana manusia menggunakan sistem saraf untuk merasakan (*sense*), belajar, bernalar, dan mengambil tindakan (Stankovic et al., 2017, hal. 5).

Serangkaian teknologi dan metode meliputi *Machine Learning*, *Natural Language Processing*, *data mining*, *Neural Networks* dan algoritma (Baker et al., 2019, hal. 10).

Menurut John McCarthy, AI adalah (McCarthy, 2007, hal. 2):

“Artificial intelligence is the science and engineering of making intelligence machines, especially intelligent computer program. It is related to the similar task of using computers to understand human intelligence, but artificial intelligence does not have to confine itself to methods that are biologically observable.”

Sebagaimana kutipan di atas, AI adalah ilmu pengetahuan dan rekayasa dalam membuat mesin cerdas, terutama program komputer cerdas. AI berkaitan dengan tugas serupa dalam menggunakan komputer untuk memahami kecerdasan manusia, namun AI tidak harus membatasi dirinya pada metode yang dapat diamati secara biologis. Studi mengenai AI dilakukan berdasarkan dugaan bahwa setiap aspek dari mempelajari sesuatu atau fitur kecerdasan lainnya pada prinsipnya dapat dijelaskan dengan sangat tepat sehingga mesin dapat menirunya. Upaya yang dilakukan untuk mencari bagaimana mesin menggunakan bahasa, membentuk abstraksi dan konsep, memecahkan berbagai masalah yang saat ini hanya dapat diselesaikan oleh manusia, dan meningkatkan kemampuan mereka sendiri (Zawacki-Richter et al., 2019, hal. 3).

Menurut Arend Hintze, terdapat empat jenis utama klasifikasi AI, yaitu (Hintze, 2016):

1. *Reactive Machine*, merupakan jenis sistem *AI* paling dasar, dapat merespon *input* dan diprogram untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu. *AI* jenis ini tidak dapat menyimpan *input*, sehingga tidak dapat menggunakan pengalaman dari pekerjaan sebelumnya untuk menghasilkan keputusan baru, dalam arti tidak ada kegiatan “mempelajari” (*learning*) pada *AI* jenis ini. Contohnya adalah Google AlphaGo, IBM Deep Blue Gaming, Chess Game (Thakur et al., 2024) .
2. *Limited Memory*, merupakan kemampuan mesin untuk menyimpan dan mempelajari dari pengalaman sebelumnya hingga tingkat terbatas (*limited level*) untuk membuat keputusan berdasarkan pengalaman atau ingatan masa lalu. Contohnya adalah *Driverless car/Self-Driving Car* (Thakur et al., 2024).
3. *Theory of Mind*, yang mana dalam Psikologi Kognitif istilah ini mengacu kepada serangkaian proses dan fungsi individu dalam memahami kondisi mental diri sendiri dan orang lain. Misalnya, Simon melihat Johnny melihat isi kulkas. Simon dapat mendeduksi bahwa Johnny lapar, sehingga Simon dapat menawarkan makanan yang ada di kulkas. Dengan itu, jenis *AI* ini dianggap berperilaku mirip seperti otak manusia yang dapat menyesuaikan perilaku sesuai dengan lingkungan, situasi dan perasaan entitas yang berlawanan. Contohnya adalah SIRI dan Alexa (Cuzzolin et al., 2020, hal. 1057–1058).

4. *Self-awareness*, maksudnya mesin memiliki kesadaran sendiri dan dapat memahami eksistensi dirinya, memiliki identitas, dan menyadari pemikiran dan emosinya. Jenis *AI* ini seperti yang ada di film-film bertajuk masa depan dan dianggap sebagai masa depan *AI*.

2. Bidang-Bidang/Cabang-Cabang dalam *Artificial Intelligence*

Seperti yang telah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya, *AI* terdiri atas serangkaian teknologi dan metode. *AI* memiliki banyak cabang, tetapi terdapat cabang-cabang dalam *AI* yang menjadi atensi publik saat ini adalah *Machine Learning*, *Artificial Neural Network*, *Deep Learning*, *Natural Language Processing*, dan *Computer Vision* (Hashimoto et al., 2018, hal. 2).

1. *Machine Learning* (selanjutnya disebut *ML*) dapat membangun logaritma menggunakan data serta memungkinkan komputer untuk memperoleh dan mempelajari data-data baru dengan *dataset* yang besar (Lv, 2023, hal. 209). *ML* mampu untuk mempelajari dan membuat prediksi dengan mengidentifikasi pola dalam data (Hashimoto et al., 2018, hal. 2).
2. *Deep Learning* (selanjutnya disebut *DL*) yang juga merupakan anak cabang dari *ML* yang menggunakan *Artificial Neural Network* untuk memproses dan menganalisa informasi. *DL* membutuhkan lebih banyak data dibanding *ML*, sehingga membutuhkan daya komputasi lebih besar (*ML* dapat berjalan

dengan CPU, sementara itu DL membutuhkan GPU) (*What's the difference between deep learning, machine learning, and artificial intelligence?*, 2024).

3. *Artificial Neural Network* (selanjutnya disebut ANN) atau sering juga dikenal sebagai *Neural Network* (NN) merupakan salah satu cabang dari ML dan tulang punggung dari algoritma DL. ANN terinspirasi dari neuron dalam otak, oleh sebab itu ANN terdiri atas banyak lapisan *node* yang memiliki satu lapisan *input*, satu atau lebih *hidden layers*, dan satu lapisan *output* (*What is a neural network?*, n.d.). *Node* pada lapisan *input* akan menerima data sementara *node hidden layers* melakukan perhitungan yang diperlukan untuk menganalisis hubungan kompleks dalam data. Kemudian, *node hidden layer* akan mengirimkan data ke lapisan *output* yang mengeluarkan versi akhir dari analisis untuk interpretasi (Hashimoto et al., 2018, hal. 14).
4. *Natural Language Processing* (selanjutnya disebut NLP) adalah cabang yang mana dapat membuat komputer mampu untuk memahami bahasa manusia. Bahasa-bahasa yang digunakan manusia sangat beragam dan ekspresif, tetapi dapat menimbulkan ambiguitas apabila konteksnya tidak jelas. Dengan itu, terdapat tiga alasan utama mengapa komputer membutuhkan NLP, yaitu (Russell & Norvig, 2020, hal. 783, 823):
 - a. Berkomunikasi dengan manusia;

- b. Untuk mempelajari data-data yang menggunakan bahasa manusia;
 - c. Untuk mengembangkan pemahaman ilmiah mengenai bahasa dan penggunaan bahasa.
5. *Computer Vision* adalah cabang yang menggunakan ML dan NN untuk melatih komputer dan sistem untuk memperoleh informasi penting dari gambar, video dan *input visual*. *Computer Vision* dapat digunakan untuk memahami kegiatan dan perilaku suatu objek, menghubungkan gambar dan kalimat, rekonstruksi satu sudut pandang dari berbagai sudut pandang, representasi geometri, membuat gambar, dan mengontrol pergerakan.

3. Artificial Intelligence Image Generator

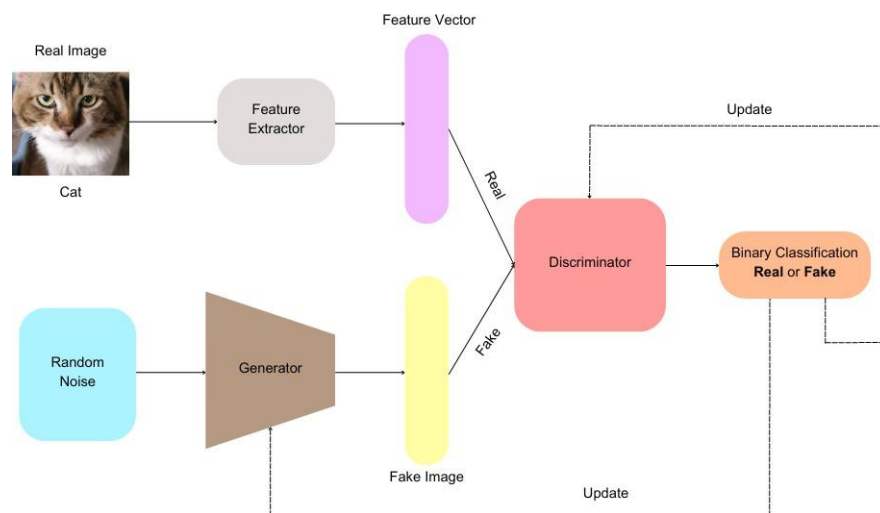
Generative Artificial Intelligence (GAI) adalah istilah untuk ML yang melatih data dalam jumlah besar untuk menghasilkan *output* berdasarkan perintah pengguna (Sætra, 2023, hal. 1). GAI merupakan teknologi AI yang dapat menghasilkan konten baru secara otomatis dengan memanfaatkan *input* data (Lim et al., 2023, hal. 1–4). GAI dapat menghasilkan *multimodal* content, termasuk tetapi tidak terbatas pada teks, audio, gambar, video, dan model tiga dimensi (Nah et al., 2023, hal. 279). Secara teori, GAI terdiri atas *Machine Learning*, *Natural Language Processing*, *Image Processing* dan *Computer Vision*.

AI Image Generator adalah salah satu *AI* yang dapat menghasilkan *output* gambar menggunakan *text-to-images* dan algoritma DL. *AI Image Generator* dapat menggunakan berbagai bentuk *input*, termasuk gambar RGB, video, gambar medis, teks, dan lain-lain, lalu *output* yang dapat dihasilkan dapat berupa gambar dan video (Elasri et al., 2022, hal. 4). *AI Image Generator* mulai tren di sosial media pada tahun 2021, ketika beberapa perusahaan *start-up* mengeluarkan *AI Image Generator* yang dapat digunakan oleh publik seperti DALL-E, Midjourney, dan Stable Diffusion.

Sebelum itu contoh paling awal dari perkembangan *AI Image Generator* dikembangkan pada tahun 1973 oleh Harold Cohent dengan program *AI* “AARON”. Kemudian, perkembangan terkini *AI Image Generator* berakar pada Generative Adversarial Networks (GANs) yang diusulkan oleh Ian Goodfellow pada tahun 2014 (Mazzone & Elgammal, 2019, hal. 1–2). GAN termasuk ke dalam bidang DL yang melatih dua NN secara bersamaan yakni *Generator* dan *Discriminator*, secara berlawanan. Model Generatif akan diadu dengan musuhnya, Model Diskriminatif yang akan menentukan apakah sampel berasal dari Model Generatif atau distribusi data (Goodfellow et al., 2014, hal. 1).

Pada awalnya, *Discriminator* akan dilatih untuk mengenali/*recognize* dari gambar asli yang diterima dari *domain* dengan dilakukannya pengenalan pola pada gambar tersebut. Di sisi

lain, *Generator* akan menghasilkan gambar palsu dari *random input vector*, lalu gambar palsu dikirimkan ke *Discriminator* akan membuat keputusan apakah gambar dari *Generator* merupakan gambar asli atau palsu. Apabila *Discriminator* berhasil menjawab gambar adalah palsu, maka *Generator* akan mengubah modelnya agar dapat menghasilkan gambar sintesa yang lebih baik lagi agar dapat mengelabui *Discriminator*. Akan tetapi, apabila *Generator* berhasil mengelabui *Discriminator*, maka *Discriminator* pula akan melatih dirinya sendiri agar dapat *spotting* gambar yang palsu. Kontes ini menghasilkan gambar foto-realistis berkualitas tinggi (Baraheem & Nguyen, 2023, hal. 1).



Gambar 2.1 Proses Generative Adversarial Networks (GANs)

Kemudian, terdapat Variational Autoencoder (VAE) yang pertama kali dikenalkan oleh Diederik P. Kingma dan Max Welling, yaitu metode generatif berbasis DL yang dapat mengompres representasi dari ruang dimensi lebih tinggi secara efisien. Komponen

dalam *autoencoder* umumnya terdiri atas *Encoder* dan *Decoder*. VAE berfungsi untuk mengkodekan *input* data menjadi variabel laten berdimensi rendah dan menambahkan *Noise* pada pengambilan sampel, lalu menerjemahkannya untuk menghasilkan *Output* yang mirip dengan *Input* asli (Yu et al., 2024, hal. 3).

Saat ini, basis model *AI Image Generator* banyak menggunakan *Diffusion Model*. *Diffusion Model* terinspirasi dari ilmu fisika yakni Termodinamika Non-Kesetimbangan yang mana partikel akan menyebar seiring waktu; hal ini kemudian diimplementasikan dalam AI yang mana gambar sebagai *Input* akan dimasukkan *Noise* secara bertahap sampai menjadi ‘hancur’ lalu model akan mengulang proses yang sama akan tetapi bertujuan untuk memulihkan dan menginterpretasikan gambar yang hancur menjadi gambar asli (Sohl-Dickstein et al., 2015).

Adapun NLP yang memiliki kemampuan untuk mengubah *text prompt* menjadi gambar. Bersama dengan ML dan DL, NLP merupakan dasar dalam pembentukan *Generative Pre-Trained Transformer* (GPT) yang dikembangkan oleh OpenAI. Di waktu yang bersamaan, OpenAI berusaha menggabungkan *vision* dan bahasa, melatih GPT-3 untuk menemukan pola dan hubungan antara kata dan gambar dengan menyerap kumpulan data besar-besaran (**massive**) yang diambil dari internet berisi jutaan gambar dengan teks keterangan. Ini menjadi versi pertama dari DALL-E yang diumumkan

pada Januari 2021 (Tiku, 2022). Pada versi kedua DALL-E, OpenAI menggunakan *diffusion model* yang menggunakan *conditional* (bersyarat) *latent space* berdasarkan teks dan gambar yang digunakan dalam model pra-terlatih (*pre-trained model*) disebut sebagai CLIP (Jiang et al., 2023, hal. 364).

4. Artificial Intelligence dalam UU ITE

Indonesia belum memiliki pengaturan spesifik mengenai AI, namun AI sebagai suatu perangkat komputer atau sistem yang mampu mengolah informasi data membuat AI dikategorikan sebagai teknologi informasi yang pada dasarnya diatur dalam UU ITE. Undang-undang ini mengatur mengenai sistem elektronik yang tidak hanya mencakup perangkat keras dan perangkat lunak komputer, tetapi juga mencakup jaringan telekomunikasi dan/atau sistem komunikasi 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.

Konsep AI sendiri memiliki kesamaan dengan Agen Elektronik yang diatur dalam UU ITE. Definisi agen elektronik diatur dalam Pasal 1 Angka 8 Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE 2016), yaitu:

“Agen elektronik adalah perangkat dari suatu Sistem Elektronik yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu Informasi Elektronik tertentu secara otomatis yang diselenggarakan oleh Orang.”

Berdasarkan isi pasal tersebut, agen elektronik merupakan bagian dari sistem elektronik secara otomatis, sebab tidak semua sistem elektronik dijalankan secara otomatis, tetapi perlu juga campur tangan manusia agar dapat dijalankan, sehingga “otomatis” ini akan dijadikan penghubung untuk konstruksi AI sebagai agen elektronik.

Input maupun *output* dari *AI Image Generator* merupakan dokumen elektronik, yaitu satu atau sekumpulan data yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Tak hanya itu, menurut Pasal 36 ayat (4) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE) agen elektronik dapat berbentuk visual, audio, data elektronik dan bentuk lainnya, sehingga lukisan masuk ke kategori tersebut.

Penyelenggaraan agen elektronik yang diatur dalam UU ITE dan PP PSTE adalah transaksi elektronik. Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer,

jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Dalam Pasal 49 PP PTSE, transaksi elektronik terjadi pada saat tercapainya kesepakatan para pihak, yakni Pengirim dan Penerima dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran informasi dan data elektronik yang dilandaskan dengan itikad baik berdasarkan kontrak elektronik.

Contoh dari agen elektronik adalah mesin dan sistem ATM, mesin dan sistem *Electronic Data Capture* (EDC), mesin dan sistem *barcode recognition* yang menjalankan fungsinya secara otomatis dari sistem elektronik. Sama halnya dengan *AI Image Generator* yang melewati berbagai tahapan proses pelatihan agar pada tahapan selanjutnya, sistem dapat menghasilkan lukisan baru sesuai *Prompt* yang dimasukkan oleh Pengguna *AI Image Generator*.

Selanjutnya, akibat-akibat hukum yang timbul dari gambar yang dihasilkan oleh *AI Image Generator* mengenai reputasi diatur dalam Pasal 27 ayat (1) UU ITE yang berbunyi:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum.”