

# KARYA SENI CIPTAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PERSPEKTIF HAK CIPTA DI INDONESIA

I Gusti Ngurah Devantara Rajendra, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail: [ngurahrajendra@gmail.com](mailto:ngurahrajendra@gmail.com)

Putri Triari Dwijyanthi, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail: [putritriari@unud.ac.id](mailto:putritriari@unud.ac.id)

## ABSTRAK

*Kajian ini bertujuan untuk memahami regulasi yang dibutuhkan untuk melindungi hak cipta berbentuk karya seni terhadap gambar yang dihasilkan perkembangan teknologi Artificial Intelligence atau Kecerdasan buatan. Kajian ini mengaplikasikan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan menggunakan regulasi nasional dan conceptual approach. Kajian menjelaskan bahwa salah satu teknologi yang baru muncul saat ini yakni, penghasilan karya seni dengan menggunakan Artificial Intelligence ini merupakan salah satu pelanggaran terhadap hak cipta karya seni yang sudah diciptakan sebelumnya. Hal ini dikarenakan penciptaan karya seni melalui Artificial Intelligence dilakukan dengan Artificial Intelligence mempelajari karya seni yang berada di dataset internet tanpa sepengetahuan izin dari penciptanya. Sehingga, secara jelas penggunaan Artificial Intelligence ini melanggar pengaturan hak cipta yang tertera pada UU no. 28 tahun 2014 dengan pasal yang diatur yaitu pasal 40 dimana karya seni merupakan hak cipta yang dilindungi.*

*Kata Kunci: Pengaturan Hukum, Karya seni, Artificial Intelligence, Hak Cipta*

## ABSTRACT

*This study intends to understand the regulations needed to protect copyright in the form of artworks for images produced by developments in Artificial Intelligence technology. This study applies normative legal research methods with an approach using national regulations and a conceptual approach. The study shows that one of the technologies that has recently emerged, namely, producing works of art using Artificial Intelligence, is a violation of the copyright of works of art that have been previously created. This is because the construction of artwork through Artificial Intelligence is carried out by Artificial Intelligence studying artwork in internet datasets without the authorization of the creator itself. So, clearly the use of Artificial Intelligence violates the copyright regulations stated in Law no. 28 of 2014 with the regulated article, namely article 40, where works of art are copyright protected.*

*Key Words: Legal regulations, Artworks, Artificial Intelligence, Copyright.*

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perubahan periode waktu yang begitu cepat harus diiringi dengan penyesuaian yang tepat agar terjadinya keseimbangan dalam kemajuan dalam kehidupan masyarakat. Upaya penyesuaian yang harus dilakukan dapat dalam bentuk pembuatan regulasi (peraturan) yang baru agar dapat menjamin dari penyalahgunaan dan juga menghimbau serta memperkenalkannya kepada masyarakat. Salah satu kemajuan zaman yang populer saat ini merupakan kecerdasan buatan atau A.I. Teknologi yang terkait dengan kecerdasan buatan A.I berdampak kuat pada perubahan penelitian dan praktik kreatif dalam seni visual. Meningkatnya jumlah inisiatif penelitian dan aplikasi kreatif yang muncul di persimpangan A.I dan seni memotivasi kami untuk memeriksa dan mendiskusikan potensi kreatif dan eksploratif teknologi A.I dalam konteks seni.<sup>1</sup>

A.I hadir untuk pertama kalinya pada tahun 1956 di Dartmouth. Partisipasi lainnya yang memikul perubahan bagi komputer melahirkan bahasa *LISP* atau *LISt Processing* yang merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi. Kemudian, terdapat juga *Semantic Network and Frame, expert system, serta general problem solver. Artificial Intelligence* atau A.I merupakan kecerdasan yang dibuat manusia dan disematkan pada suatu sistem dalam perangkat lunak untuk memaknakan data yang diterima dengan selayaknya lalu memprosesnya dan memanfaatkan produk hasil proses tersebut untuk sebuah kepentingan tertentu.<sup>2</sup> Yang dapat dihasilkan A.I sangatlah banyak, mulai dari gambar yang dapat dihasilkan hanya dengan mengetik kalimat saja sampai dapat menirukan suara seseorang dengan mudah.

Kecerdasan A.I menjadi di mana-mana dengan kemajuan dalam teknologi, algoritme, dan kekuatan komputasi belaka, kini praktis menggunakan teknik A.I. dalam aplikasi sehari-hari dalam domain transportasi, kesehatan, game, produktivitas, dan media. Namun satu tugas yang tampaknya intuitif bagi manusia masih jauh dari komputer. Meski sederhana bagi manusia, komunikasi suara dalam bahasa sehari-hari terus menjadi salah satu yang paling banyak tantangan yang sulit di A.I. Percakapan manusia membutuhkan kemampuan untuk memahami makna bahasa lisan, berhubungan makna itu dengan konteks percakapan, pemahaman bersama dan pandangan dunia antara para pihak, modelkan wacana dan merencanakan gerakan percakapan, pertahankan koherensi semantik dan logis melintasi belokan, dan menghasilkan percakapan yang natural.

Dengan semua kemudahan yang diberikan dengan kehadiran A.I ini tentu saja akan hadir permasalahan baru terkait dengan Hak Kekayaan Intelektual yang salah satunya merupakan Hak Cipta. Hak eksklusif dari pencipta yang lahir dengan sendirinya, tercipta dalam bentuk dan tanpa melewati batasan-batasan yang sesuai dengan ketetapan peraturan perundang-undangan dapat disebut sebagai Hak Cipta.<sup>3</sup> Hak cipta memberikan proteksi terhadap banyak hal, seperti lukisan, buku, karya seni, musik, dan banyak hal lagi. Salah satu contoh karya cipta dalam bentuk

---

<sup>1</sup> Cetinic, Eva, and James She. "Understanding and creating art with AI: Review and outlook." *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)* 18, no. 2 (2022): hal.2.

<sup>2</sup> Ririh, Kirana Rukmayuninda, Nur Laili, Adityo Wicaksono, and Silmi Tsurayya. "Studi Komparasi Dan Analisis Swot Pada Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Di Indonesia." *Jurnal Teknik Industri* 15, no. 2 (2020): h. 130.

<sup>3</sup> Sastrawan, Gede. "Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Pada Perbuatan Memfotokopi Buku Ilmu Pengetahuan." *Ganesha Law Review* 3, no. 2 (2021): h.113.

lukisan yang dilindungi hak cipta merupakan lukisan seperti lukisan "Nyi Roro Kidul" karya Basoeki Abdullah.<sup>4</sup>

Dari keseluruhan yang dilindungi hak cipta ini terdapat hak dari seni yang berbentuk visual seperti lukisan, seni batik, dll. serta yang berbentuk audio seperti lagu, ceramah, dll. Bentuk tersebut merupakan bentuk hak cipta yang sering kita lihat dan jumpai, dengan A.I ini dapat menghasilkan sebuah gambar yang dikatakan "karya seni" yang kemudian menimbulkan sebuah polemik dikarenakan belum diaturinya regulasi terhadap penggunaan A.I dalam Hak cipta.

Permasalahan status hukum sebagian besar seni berbasis *Global Area Network (GAN)* yang mengandalkan data pelatihan yang diambil dari Internet. Satu-satunya pengecualian kemudian akan dibentuk oleh karya seniman A.I yang menggunakan data pelatihan "asli" yang disusun khusus, dimana pendekatan ini memungkinkan mereka untuk mempertahankan kontrol artistik atas output generatif yang dihasilkan. Untuk saat ini, masih belum jelas apakah kompilasi yang tidak sah dan penggunaan materi yang dilindungi hak cipta untuk tujuan pelatihan A.I merupakan pelanggaran hak cipta. Secara konvensional, pelanggaran semacam itu ditandai tidak hanya dengan produksi salinan yang tidak sah, tetapi juga dengan publikasi dan distribusinya. Tetapi salinan yang dibuat untuk tujuan penambahan data dan pembelajaran mesin jarang diedarkan dengan cara ini. Media material adalah premis dan fondasi penciptaan artistik. Itu tidak bisa hanya menentukan klasifikasi karya seni, menilai gaya estetika yang berbeda karya seni, tetapi juga memiliki dampak yang mendalam pada pemikiran dan teknik pencipta. Dengan perkembangan teknologi komputer dan munculnya buatan kecerdasan, teknologi A.I banyak digunakan di berbagai bidang, termasuk lukisan. Namun, sifat mekanis dari teknik ekspresif lukisan A.I sendiri membatasinya pemilihan bahan lukis yang beragam dan pengaturan parameter kuas, dan itu karya seni tidak mampu mencapai gaya ekspresif yang hidup dan manusiawi lukisan tradisional.

Sebagai produk perpaduan antara sains dan teknologi, dengan berkesinambungan perkembangan perpaduan antara sains dan teknologi dan berlalunya waktu, konten artistik karya akan meningkat. Teknologi digital harus dianggap sebagai alat dan sarana untuk kreasi artistik. Hanya kombinasi sempurna antara teknologi digital dan tradisional bentuk lukisan dapat kondusif untuk pengembangan inovatif seni dan pembangunan berkelanjutan ilmu pengetahuan dan teknologi dan humaniora. Berdasarkan ini, ini artikel menganalisis cara dialektis melihat integrasi teknologi A.I dan bentuk seni lukis tradisional. Karya seni sendiri merupakan suatu ciptaan yang dihasilkan dari aktivitas yang dilakukan penciptanya dengan menuangkan pesan dan ide kepada publik menggunakan media tertentu dalam bentuk visual, maupun bentuk audio.<sup>5</sup>

Jurnal ini mengandung orisinalitas, dibandingkan dengan jurnal oleh Hari Sutra Disemadi, "Urgensi regulasi khusus dan pemanfaatan artificial intelligence dalam mewujudkan perlindungan data pribadi di Indonesia." Jurnal Wawasan Yuridika 5, no. 2 (2021): 177-199.<sup>6</sup> Perbedaan yang terdapat dari adalah jurnal ini

---

<sup>4</sup> Prasetyo Agung Ginanjar, "8 Lukisan Maestro Indonesia Ini Hadirkan Karya Seni yang Menakjubkan" <https://hypeabis.id/read/16854/8-lukisan-maestro-indonesia-ini-hadirkan-karya-seni-yang-menakjubkan> (diakses pada 23 Agustus 2023, pukul 05.17).

<sup>5</sup> Tarsa, Arnita. "Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni." JPCI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia) 1, no. 1 (2016). H. 2.

<sup>6</sup> Disemadi, Hari Sutra. "Urgensi regulasi khusus dan pemanfaatan artificial intelligence dalam mewujudkan perlindungan data pribadi di Indonesia." Jurnal Wawasan Yuridika 5, no. 2 (2021): h. 180.

berfokus kepada penggunaan A.I untuk menghasilkan karya seni dari data yang diolah oleh karya hak cipta orang lain, sedangkan jurnal dari HS Disemadi berfokus pada pemanfaatan A.I untuk perlindungan data pribadi. Jurnal ini lebih menekankan akan potensi pelanggaran hukum yang dapat ditimbulkan A.I terhadap pembuatan karya seni, sedangkan jurnal karya HS Disemadi menekankan pada pemanfaatan A.I untuk keamanan data.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar permasalahan dan informasi yang mendukung, maka rumusan masalah yang dapat ditarik dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah karya seni yang dihasilkan oleh A.I melanggar hak cipta?
2. Bagaimanakah pengaturan hak cipta sebagai transformasi karya seni yang dihasilkan oleh A.I?

### 1.3. Tujuan Penulisan

Penulisan ini bermaksud untuk memahami produk yang diwujudkan dengan perkembangan teknologi A.I. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui pengaturan yang dibutuhkan untuk melindungi hak cipta sesuai dengan Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta yang selanjutnya disebut UU Hak Cipta. Sehingga, dapat menerangkan norma kabur yang terdapat dalam UU tersebut berkaitan dengan karya buatan A.I.

## 2. Metode Penelitian

Jurnal ilmiah ini menerapkan metode penelitian dengan metode normatif, yaitu metode penelitian hukum yang didasarkan atas peraturan-peraturan yang ada dan studi-studi yang ada terhadap suatu permasalahan tertentu.<sup>7</sup> Metode normatif pada jurnal ini berangkat dari adanya kekosongan norma terhadap perlindungan hak cipta berbentuk gambar dan suara yang dihasilkan oleh A.I. Pendekatan yang digunakan merupakan *statute approach* yang merupakan pendekatan dengan mempergunakan regulasi nasional dan *conceptual approach* yang melakukan pendekatan berdasar konseptual ilmu hukum yang ada. Kaidah yang digarap dalam tinjauan ini yakni materi hukum yang berasal dari hukum primer dan sekunder. Kaidah hukum primer menggunakan peraturan hukum positif dan bahan hukum sekunder menggunakan jurnal hukum baik nasional maupun internasional dan buku-buku.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Pelanggaran hak cipta berbentuk karya seni dari kecerdasan A.I.

Karya seni sudah ada sejak zaman prasejarah dalam bentuk gambaran di dinding gua yang ditinggali manusia-manusia pada saat itu. Gambar-gambar ini pun ikut berevolusi dengan perkembangan manusia sendiri, seiring waktu karya seni pun berkembang dalam banyak bentuk. Dalam bentuk audio terdapat karya seni musik, lagu, puisi, dan syair. Sedangkan, dalam bentuk visual terdapat karya seni lukisan, mading, poster, potret, dan banyak lagi.

Selama 50 tahun terakhir, beberapa seniman dan ilmuwan telah mengeksplorasi penulisan program komputer yang dapat menghasilkan karya seni. Beberapa program ditulis untuk tujuan lain dan diadopsi untuk pembuatan seni, seperti jaringan permusuhan generatif *Generative Adversarial Network (GAN)*, sejenis

---

<sup>7</sup> Ariawan, I. Gusti Ketut. "Metode Penelitian Hukum Normatif." *Kertha Widya* 1, no. 1 (2013). H. 25.

teknologi pembelajaran mesin yang semakin populer di kalangan seniman digital.<sup>8</sup> Alternatifnya, program dapat ditulis yang bertujuan untuk menghasilkan keluaran kreatif. Seni algoritmik adalah istilah luas yang menunjuk pada seni apa pun yang tidak dapat dibuat tanpa menggunakan pemrograman.<sup>9</sup> Sepanjang abad ke-20, pengertian seni tersebut diperluas hingga mencakup objek-objek yang tujuannya tidak estetis (seni konseptual), dan bukan objek fisik yang diciptakan (seni pertunjukan).<sup>10</sup>

Seni, sains dan teknologi merupakan cara berbeda bagi orang untuk memahami dan mencerminkan tujuan dunia. Ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai motor penggerak pembangunan sosial, diwujudkan melalui ekstensif aplikasi dan integrasi dengan masyarakat manusia. Kolaborasi antara IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dan seni mempromosikan pengembangan seni dan inovasi bentuk. Ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi pembawa komunikasi dunia sosial, budaya dan spiritual seniman, sehingga memberikan cara berpikir baru untuk kreasi seni kontemporer. Penerapan teknologi kecerdasan buatan dalam seni lukis memiliki mengubah tidak hanya bahan dan alat lukis, tetapi juga pemikiran dan konsep kreatif seniman. Memiliki mengubah proses penciptaan seni lukis dan teknik ekspresif, serta menghasilkan karya seni baru yang berbeda dari bentuk lukisan tradisional.

A.I yang merupakan istilah umum untuk ilmu kecerdasan buatan, menggunakan komputer untuk mensimulasikan perilaku cerdas manusia dan melatih komputer untuk mempelajari perilaku manusia seperti belajar, penilaian, dan pengambilan keputusan. A.I adalah proyek pengetahuan yang mengambil pengetahuan sebagai objek, memperoleh pengetahuan, menganalisis dan mempelajari metode ekspresi pengetahuan, dan menggunakan pendekatan ini untuk mencapai efek simulasi aktivitas intelektual manusia. A.I adalah kompilasi ilmu komputer, logika, biologi, psikologi, filsafat, dan banyak disiplin ilmu lainnya, dan telah mencapai hasil luar biasa dalam aplikasi seperti pengenalan suara, pemrosesan gambar, pemrosesan bahasa alami, pembuktian teorema otomatis, dan robot cerdas. A.I memainkan peran yang sangat diperlukan dalam pembangunan sosial, dan telah membawa hasil revolusioner dalam meningkatkan efisiensi tenaga kerja, mengurangi biaya tenaga kerja, mengoptimalkan struktur sumber daya manusia, dan menciptakan tuntutan pekerjaan baru.

Di dua studi yang dilakukan *Cognitive research*, menemukan bukti pendekatan multi-pemrosesan untuk estetika, yang memiliki implikasi kuat untuk pemikiran kreatif dan industri seni.<sup>11</sup> Studi pertama, orang lebih suka seni buatan manusia daripada seni buatan A.I Preferensi ini sangat jelas untuk kriteria yang mengkomunikasikan makna seni yang lebih dalam (misalnya, kedalaman dan nilai). Pada tingkat yang lebih sensorik, perbedaan antara seni berlabel manusia dan A.I jauh lebih sederhana, meskipun perbedaan yang signifikan tetap diamati.

---

<sup>8</sup> Elgammal, Ahmed. "AI is blurring the definition of artist: Advanced algorithms are using machine learning to create art autonomously." *American Scientist* 107, no. 1 (2019): h.20.

<sup>9</sup> Chiou, Theodoros. "Copyright lessons on machine learning: what impact on algorithmic art." *J. Intell. Prop. Info. Tech. & Elec. Com. L.* 10 (2019). h. 398.

<sup>10</sup> Mazzone, Marian, and Ahmed Elgammal. "Art, creativity, and the potential of artificial intelligence." In *Arts*, vol. 8, no. 1, p. 26. MDPI, 2019. H. 10.

<sup>11</sup> Bellaiche, Lucas, Rohin Shahi, Martin Harry Turpin, Anya Ragnhildstveit, Shawn Sprockett, Nathaniel Barr, Alexander Christensen, and Paul Seli. "Humans versus AI: whether and why we prefer human-created compared to AI-created artwork." *Cognitive Research: Principles and Implications* 8, no. 1 (2023): h. 22.

Menariknya, proses penilaian tingkat indrawi dengan komunikatif selanjutnya dibedakan oleh proses interaksi yang berbeda, yang pertama dimoderatori oleh tingkat penceritaan dan upaya yang dirasakan (meskipun dalam arah yang berlawanan), sedangkan yang terakhir dimoderatori oleh sikap positif pribadi terhadap A.I.

Interaksi ini menjelaskan kapan dan mengapa individu dapat menghargai seni yang dibuat oleh pencipta yang berbeda.

Hal ini tentu saja merupakan sebuah kemudahan baru yang dihasilkan oleh sebuah teknologi, dimana semua orang dapat menghasilkan sebuah karya seni hanya dengan sentuhan jari. Namun, dibalik kemudahan ini terdapat permasalahan hukum yang berpotensi akan muncul di kemudian hari. Hal ini disebabkan dengan data yang diolah oleh A.I ini merupakan data dari karya seni yang dimiliki orang lain yang memiliki hak ciptanya masing-masing yang tidak dapat tanpa pemberitahuan penciptanya digunakan untuk memperoleh suatu gambar yang baru.<sup>12</sup> Aplikasi seperti *DALL-E 2* adalah teknologi A.I generatif yang memungkinkan pengguna membuat gambar baru dengan perintah teks ke grafik dan *Midjourney* adalah platform kreatif yang memungkinkan pengguna menghasilkan dunia, karakter, dan gambar yang unik melalui penggunaan deskripsi teks singkat, yang keduanya merupakan aplikasi A.I penghasil gambar dengan mengolah jutaan gambar yang tersebar di internet, lalu mengarahkan algoritma untuk mempelajari arketipe dan relasi dalam gambar tersebut dan memperoleh gambar yang baru dengan model yang serupa.<sup>13</sup> Hal ini dapat diartikan bahwa siapapun yang mengunggah karyanya ataupun gambar ke internet tanpa menyadari ikut membantu pelatihan algoritmik mereka.<sup>14</sup>

Menurut *reward theory*, pencipta dari suatu karya cipta harus dilindungi dan dihargai dalam bentuk apresiasi atas usahanya.<sup>15</sup> Hal ini merupakan bentuk penghormatan atas jerih payah, waktu, dan juga orisinalitas yang dikorbankan oleh sang pencipta suatu karya cipta. Hal ini berbalik dengan karya cipta oleh A.I yang tidak menghargai perlindungan yang dimiliki karya ciptaan orang lain. Jika dilihat dari sisi peraturan perundang-undangan dapat dilihat pada Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta, dalam pasal 1 ayat 2 dijelaskan bahwa, "Pencipta adalah seorang atau beberapa orang....". Berdasarkan pasal ini, subjek pencipta karya cipta yang dilindungi berdasarkan UU Hak Cipta berupa orang bukanlah mesin atau perangkat lunak seperti A.I. Sehingga, karya apapun yang dihasilkan murni oleh A.I tidak termasuk dalam objek karya cipta yang dilindungi oleh UU Hak Cipta.

### 3.2. Pengaturan hak cipta sebagai transformasi karya seni hasil A.I.

Penggunaan A.I telah mendapatkan popularitas di bidang seni lukis, dan arus utama AIBPS didasarkan pada analisis semantik. Teknik ini menggunakan

---

<sup>12</sup> Newton, Alexis, and Kaustubh Dhole. "Is AI Art Another Industrial Revolution in the Making?." arXiv preprint arXiv:2301.05133 (2023). H. 16.

<sup>13</sup> Aquib Rahman, "The Ultimate AI Showdown: Midjourney vs Dall-E 2 - Who Takes the Crown?" <https://www.shiksha.com/online-courses/articles/dall-e-2-versus-midjourney/> (diakses pada 29 Agustus 2023, pukul 14.15).

<sup>14</sup> Roose, Kevin. "An AI-generated picture won an art prize. Artists aren't happy." *The New York Times* 2, no. September (2022). H. 10.

<sup>15</sup> Wibowo, Ari. "Justifikasi Hukum Pidana terhadap Kebijakan Kriminalisasi Pelanggaran Hak Cipta, serta Perumusan Kualifikasi Yuridis dan Jenis Deliknya." *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* 22, no. 1 (2015): h. 75.

database teks dan gambar yang sangat besar untuk melatih model pembelajaran mesin yang menghasilkan gambar dengan belajar berdasarkan masukan tekstual yang diberikan oleh pengguna. AIBPS menggunakan algoritma pembelajaran mendalam untuk menganalisis dan mempelajari gambar yang ada, memungkinkan pembuatan gambar baru. Misalnya, *Edmond de Belamy*, yang membuat lukisan dengan produksi kolektif seni *Parisian Obvious* pada 2018, dijual seharga USD 432.500 atau yang setara dengan Rp. 6.790.704.125 pada Oktober 2019.<sup>16</sup> Sekilas hal ini merupakan lahan peluang bisnis yang baru namun, A.I ini memproses data yang diambil dan dipelajarinya untuk memproduksi karya yang baru. Jadi, secara tidak langsung akan adanya permasalahan mengenai layaknya etikal dari proses ini terhadap hak cipta milik orang lain.

Pengaturan hak cipta terdapat pada UU No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta yang ditetapkan serta berlaku dari 16 Oktober 2014 hingga sekarang. Berdasarkan peraturan ini tidak memberikan pengaturan secara khusus terhadap hasil gambar yang dihasilkan oleh A.I secara langsung. Namun terdapat beberapa pasal yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengaturan gambar yang dihasilkan oleh A.I ini.

Pasal 1 ayat 2 yang memberikan definisi pencipta dari suatu ciptaan bersubjek orang atau beberapa orang yang menghasilkannya. Hal ini tentu bertentangan dengan A.I itu sendiri dimana pencipta karya seni melalui A.I merupakan suatu perangkat lunak atau komputer.

Pasal 12 tentang hak ekonomi atas potret, dimana pada ayat 1 dan 2 menegaskan bahwa dalam menggunakan potret seseorang maupun lebih untuk keperluan secara profitabel, menduplikasi, penyebarluasan, pendistribusian, dan/atau komunikasi memerlukan izin atau persetujuan secara tertulis dari pihak dalam potret tersebut. Hal ini sangatlah relevan terhadap gambar yang dihasilkan oleh A.I dikarenakan banyak penggunaan A.I yang menghasilkan lukisan ataupun karya gambar lainnya dari beberapa tokoh masyarakat ataupun selebritas yang dapat menimbulkan kesalahpahaman kepada publik jika gambar yang dihasilkan A.I ini disalahgunakan.

Pasal 40 ayat 1 tentang hasil cipta yang diproteksi oleh UU No. 28 tahun 2014 ini menegaskan bahwa hak cipta terhadap berbentuk gambar baik karya seni maupun potret dilindungi dan dilanjutkan pada ayat 3 bahwa hak cipta yang dilindungi dalam ayat 1 dan 2 tetap dilindungi walaupun karya tersebut belum didaftarkan namun telah diciptakan dalam bentuk fisik maupun nyata yang dapat dilakukan untuk duplikasi ciptaan tersebut.

Pasal 54 tentang konten hak cipta dan hak terkait dalam teknik informasi dan komunikasi oleh No. 28 tahun 2014 menegaskan terhadap pencegahan hak cipta yang beredar di internet berdasarkan teknologi informasi yang berkembang, hal ini secara tidak langsung berkaitan dengan teknologi A.I sendiri. Hal ini dikarenakan sebagian besar gambar yang dihasilkan oleh A.I ini dilakukan dengan mengolah dataset yang berasal dari gambar-gambar yang ada di internet. Dilanjutkan dengan pasal 55 yang menjelaskan bahwa siapapun yang mengetahui terjadinya pelanggaran hak cipta yang berada di internet dengan tujuan komersial dapat dilaporkan kepada menteri terkait dan situs internet yang melanggar dapat ditutup secara keseluruhan jika benar terbukti melakukan pelanggaran hak cipta.

---

<sup>16</sup> Xu, Junping, Xiaolin Zhang, Hui Li, Chaemoon Yoo, and Younghwan Pan. "Is Everyone an Artist? A Study on User Experience of AI-Based Painting System." *Applied Sciences* 13, no. 11 (2023): h. 6496.

Legitimasi aktivitas penyalinan semacam ini membuka jendela ke potensi dampak kerusakan hukum dalam aktivitas penambangan teks dan data. Jika kompilasi kumpulan data yang hanya dapat dibaca oleh mesin menjadi tunduk pada batasan hak cipta yang ditafsirkan secara sempit (berdasarkan batasan yang sudah berlaku untuk pembacanya), tidak diragukan lagi bahwa efek mengerikan akan terjadi. Pada agensi ekspresif manusia juga akan berdampak negatif terhadap A.I. Pergeseran tindakan hukum yang diajukan terhadap mereka yang merancang kompilasi otomatis, sirkulasi, atau penggunaan kumpulan data semacam itu dan yang lebih penting, terhadap mereka yang memiliki atau mengendalikannya kemungkinan besar akan menyusul.

Regulasi pemerintah di Indonesia saat ini belum mengatur karya cipta yang dihasilkan oleh A.I secara khusus. Maka dari itu diperlukannya sebuah regulasi baru yang dapat mengatur terhadap karya cipta oleh A.I ini sehingga, terdapat sebuah kepastian hukum. Pengaturan baru ini dapat berfokus pada proteksi karya cipta yang digunakan sebagai sampel data dalam proses pembuatan karya oleh A.I.

#### 4. Kesimpulan

Dengan demikian, seni merupakan aktivitas unik yang dilakukan oleh manusia, bukanlah sesuatu yang bisa dilakukan oleh mesin. Sedangkan, A.I harus dilatih dengan berulang kali agar menghasilkan hasil yang sesuai dengan menggunakan banyak sampel gambar yang menjadi sasaran yang diinginkan. Salah satu teknologi yang baru muncul saat ini yakni, penghasilan karya seni dengan menggunakan kecerdasan A.I ini merupakan salah satu pelanggaran terhadap hak cipta karya seni yang sudah diciptakan sebelumnya. Hal ini dikarenakan penciptaan karya seni melalui A.I dilakukan dengan A.I mempelajari karya seni yang berada di dataset internet tanpa sepengetahuan izin dari penciptanya. Sehingga, secara jelas penggunaan A.I ini melanggar pengaturan hak cipta itu sendiri yakni, UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta dengan pasal yang diatur yaitu pasal 1 ayat 2 yang secara jelas menjelaskan bahwa hak cipta karya seni yang dihasilkan oleh orang atau beberapa orang dilindungi, sedangkan A.I yang merupakan komputer atau perangkat lunak bukanlah subjek dalam UU Hak cipta ini. Walaupun beberapa pasal dalam UU Hak Cipta ini masih kabur dalam perlindungannya mengenai karya seni A.I namun, unsur-unsur pasal yang mendukung terhadap perlindungan hak cipta berbentuk karya seni ini sudah terdapat dalam undang-undang ini hanya perlu dilakukan pembaharuan semenjak perkembangan zaman yang terus terjadi.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Jurnal:

Andini, Kartika, Rika Ratna Permata, and Miranda Risang Ayu. "Pelindungan Hak Cipta Pada Penggunaan Gambar Di Internet Yang Dijadikan Desain Pada Fitur Filter Cerita (Stories) Aplikasi Instagram Secara Tanpa Hak Untuk Tujuan Komersil." *Widya Yuridika: Jurnal Hukum* 4, no. 2 (2021).

Ariawan, I. Gusti Ketut. "Metode Penelitian Hukum Normatif." *Kertha Widya* 1, no. 1 (2013).

Bellaiche, Lucas, Rohin Shahi, Martin Harry Turpin, Anya Ragnhildstveit, Shawn Sprockett, Nathaniel Barr, Alexander Christensen, and Paul Seli. "Humans



- versus AI: whether and why we prefer human-created compared to AI-created artwork." *Cognitive Research: Principles and Implications* 8, no. 1 (2023): 42.
- Browne, Kieran. "Who (or what) is an AI Artist?." *Leonardo* 55, no. 2 (2022): 130-134.
- Cetinic, Eva, and James She. "Understanding and creating art with AI: Review and outlook." *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)* 18, no. 2 (2022): 1-22.
- Chiou, Theodoros. "Copyright lessons on machine learning: what impact on algorithmic art." *J. Intell. Prop. Info. Tech. & Elec. Com. L.* 10 (2019): 398.
- Disemadi, Hari Sutra. "Urgensi regulasi khusus dan pemanfaatan artificial intelligence dalam mewujudkan perlindungan data pribadi di Indonesia." *Jurnal Wawasan Yuridika* 5, no. 2 (2021): 177-199.
- Elgammal, Ahmed. "AI is blurring the definition of artist: Advanced algorithms are using machine learning to create art autonomously." *American Scientist* 107, no. 1 (2019): 18-22.
- Gidete, Bio Bintang, Muhammad Amirulloh, and Tasya Safiranita Ramli. "Pelindungan Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta pada Karya Seni yang dijadikan Karya Non Fungible Token (NFT) pada Era Ekonomi Digital." *Jurnal Fundamental Justice* (2022): 1-18.
- Jaman, Ujang Badru, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani. "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital." *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (2021): 9-17.
- Liu, Xinlu. "Artistic reflection on artificial intelligence digital painting." In *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1648, no. 3, p. 032125. IOP Publishing, 2020.
- Manovich, Lev. "Defining AI arts: Three proposals." *AI and dialog of cultures* exhibition catalog. Saint-Petersburg: Hermitage Museum (2019).
- Mazzone, Marian, and Ahmed Elgammal. "Art, creativity, and the potential of artificial intelligence." In *Arts*, vol. 8, no. 1, p. 26. MDPI, 2019.
- Ririh, Kirana Rukmayuninda, Nur Laili, Adityo Wicaksono, and Silmi Tsurayya. "Studi Komparasi Dan Analisis Swot Pada Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Di Indonesia." *Jurnal Teknik Industri* 15, no. 2 (2020): 122-133.
- Roose, Kevin. "An AI-generated picture won an art prize. Artists aren't happy." *The New York Times* 2, no. September (2022).
- Sastrawan, Gede. "Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Pada Perbuatan Memfotokopi Buku Ilmu Pengetahuan." *Ganesha Law Review* 3, no. 2 (2021): 111-124.
- Senewe, Emma Valentina Teresha. "Efektivitas Pengaturan Hukum Hak Cipta Dalam Melindungi Karya Seni Tradisional Daerah." *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum (Ekonomi, Sosial, Budaya, dan Hukum)* 2, no. 2 (2015): 12-23.
- Tarsa, Arnita. "Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 1, no. 1 (2016).
- Wibowo, Ari. "Justifikasi Hukum Pidana terhadap Kebijakan Kriminalisasi Pelanggaran Hak Cipta, serta Perumusan Kualifikasi Yuridis dan Jenis Deliknya." *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* 22, no. 1 (2015): 54-75.
- Xu, Junping, Xiaolin Zhang, Hui Li, Chaemoon Yoo, and Younghwan Pan. "Is Everyone an Artist? A Study on User Experience of AI-Based Painting System." *Applied Sciences* 13, no. 11 (2023): 6496.
- Zeilinger, Martin. "the politics of visual Indeterminacy in Abstract AI Art." *Leonardo* (2022): 81-85.

### **Perundang-undangan:**

Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara 2014 - 266, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5599).

**Website:**

Ginjar, Prasetyo Agung. 2022. *8 Lukisan Maestro Indonesia Ini Hadirkan Karya Seni yang Menakjubkan*. ([https://hypeabis.id/read/16854/8-lukisan-maestro-indonesia-  
ini-hadirkan-karya-seni-yang-menakjubkan](https://hypeabis.id/read/16854/8-lukisan-maestro-indonesia-ini-hadirkan-karya-seni-yang-menakjubkan), diakses pada 23 Agustus 2023, pukul 05.17).

Rahman, Aquib. 2023. *The Ultimate AI Showdown: Midjourney vs Dall-E 2 - Who Takes the Crown?*. ([https://www.shiksha.com/online-courses/articles/dall-e-2-versus-  
midjourney/](https://www.shiksha.com/online-courses/articles/dall-e-2-versus-midjourney/), diakses pada 29 Agustus 2023, pukul 14.15).