

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Dasar Hak Cipta

1. Definisi Hak Cipta

Hak cipta merupakan salah satu bentuk perlindungan hukum terhadap hasil karya intelektual yang diatur secara rinci dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta).¹ Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU Hak Cipta, hak cipta didefinisikan sebagai "hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan."

Hak eksklusif ini berarti bahwa pencipta memiliki kendali penuh atas penggunaan, distribusi, dan reproduksi ciptaan mereka, baik untuk tujuan komersial maupun nonkomersial. Dalam hal ini, hak cipta memberikan perlindungan ganda, yakni dalam bentuk hak moral (moral rights) dan hak ekonomi (economic rights). Hak moral melindungi integritas dan identitas pencipta atas karyanya, termasuk hak untuk diakui sebagai pembuat karya. Di sisi lain, hak ekonomi memungkinkan pencipta atau pemegang hak cipta memperoleh keuntungan finansial dari karya mereka melalui mekanisme lisensi, penjualan, atau bentuk kontrak lainnya.

¹ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Dari perspektif hukum, perlindungan hak cipta di Indonesia berbasis prinsip deklaratif, yang berarti bahwa suatu ciptaan otomatis mendapatkan perlindungan hukum begitu diwujudkan dalam bentuk nyata. Hal ini berbeda dengan sistem berbasis pendaftaran (registrative system), yang mewajibkan proses registrasi untuk memperoleh perlindungan hukum.

2. Ruang Lingkup Hak Cipta

UU Hak Cipta menjelaskan bahwa ruang lingkup hak cipta mencakup berbagai jenis karya yang dihasilkan dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan.² Ketentuan ini diatur secara lebih rinci dalam Pasal 40, yang mengkategorikan karya yang dilindungi, seperti:

- a. Karya sastra (buku, pamflet, artikel jurnal, dan lain-lain);
- b. Karya seni rupa (lukisan, patung, desain grafis);
- c. Karya fotografi;
- d. Karya musik (lagu dan komposisi);
- e. Program komputer; dan
- f. Ciptaan-ciptaan lain yang diatur sesuai perkembangan zaman.

Ruang lingkup ini menekankan perlindungan terhadap orisinalitas karya. Prinsip orisinalitas berarti bahwa karya tersebut harus merupakan

² Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

hasil dari ide atau kreativitas pencipta, bukan sekadar salinan dari karya lain.

Namun demikian, hak cipta memiliki batasan tertentu, terutama untuk memastikan keseimbangan antara kepentingan pencipta dan kepentingan publik. Batasan ini diatur dalam konsep penggunaan wajar (fair use) yang memungkinkan penggunaan karya cipta untuk keperluan pendidikan, penelitian, kritik, atau parodi tanpa memerlukan izin eksplisit dari pencipta. Selain itu, karya yang telah masuk domain publik tidak lagi tunduk pada perlindungan hak cipta, sehingga bebas digunakan oleh masyarakat.

Sebagai contoh, karya Shakespeare dan Beethoven saat ini berada di domain publik, karena perlindungan hak cipta berakhir setelah jangka waktu tertentu, sebagaimana diatur dalam Pasal 58 UU Hak Cipta, yaitu 70 tahun sejak pencipta meninggal dunia.

3. Subjek dan Objek Hak Cipta

Subjek hak cipta adalah pencipta atau pihak yang memiliki hak atas suatu ciptaan. Berdasarkan Pasal 1 ayat (3) UU Hak Cipta, pencipta adalah "seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi." Dalam hal ini, pencipta bisa merupakan individu, kelompok, atau badan hukum yang sah.

Subjek hak cipta tidak hanya terbatas pada pencipta, tetapi juga mencakup pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta adalah pihak yang

memperoleh hak melalui pewarisan, perjanjian, atau mekanisme hukum lainnya. Dalam konteks korporasi, pemegang hak cipta biasanya adalah badan hukum yang mempekerjakan pencipta melalui perjanjian kerja atau kontrak karya.

Sementara itu, objek hak cipta meliputi semua ciptaan yang memenuhi syarat orisinalitas dan diwujudkan dalam bentuk nyata.

Karya yang memenuhi kriteria ini bisa berupa:

- a. Karya tulis (buku, artikel, manuskrip);
- b. Karya seni visual (lukisan, fotografi, patung);
- c. Karya musik (lagu, komposisi instrumental);
- d. Program komputer dan basis data.

Objek hak cipta juga harus dapat direpresentasikan atau didokumentasikan secara fisik atau digital untuk mendapatkan perlindungan. Namun, ada tantangan hukum yang muncul terkait pengakuan karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). UU Hak Cipta saat ini belum mengatur secara eksplisit perlindungan untuk karya yang dihasilkan oleh AI, sehingga status hukum karya AI masih menjadi perdebatan.

Dalam diskursus akademik, pertanyaan utama yang sering muncul adalah apakah AI dapat dianggap sebagai "pencipta" atau apakah karya yang dihasilkan oleh AI dapat dikaitkan dengan pencipta manusia yang mengoperasikan AI tersebut. Hal ini membutuhkan interpretasi hukum yang komprehensif, termasuk revisi peraturan terkait.

Meskipun konsep subjek hak cipta dalam UU Hak Cipta telah mengatur bahwa pencipta adalah “seseorang atau beberapa orang”, sistem hukum Indonesia tetap menempatkan manusia sebagai pusat dari konstruksi subjek hukum. Hal ini sesuai dengan doktrin klasik bahwa subjek hukum harus memiliki kesadaran, kehendak, rasionalitas, serta kemampuan bertanggung jawab atas tindakannya. Dalam teori hukum, unsur ini hanya dapat dimiliki oleh *natural person* (orang) dan *legal person* (badan hukum), yakni entitas yang diakui oleh hukum sebagai pemegang hak dan kewajiban.³

Dalam konteks inilah kedudukan AI menjadi penting untuk dianalisis, sebab kecerdasan buatan tidak memenuhi unsur-unsur fundamental sebagai subjek hukum. AI tidak memiliki kesadaran subjektif, tidak memiliki kehendak, dan tidak dapat mempertanggungjawabkan suatu tindakan secara moral maupun yuridis. Akibatnya, AI tidak dapat ditempatkan sebagai pencipta ataupun pemegang hak cipta karena tidak memenuhi syarat minimum sebagai subjek hukum. Dengan demikian, dalam struktur hukum Indonesia, AI tetap diposisikan sebagai objek teknologi, bukan subjek yang memiliki hak.

Implikasinya, seluruh karya yang dihasilkan oleh AI tidak dapat dikaitkan sebagai “ciptaan” dalam pengertian hukum kecuali terdapat intervensi atau kontribusi kreatif manusia. Hal ini selaras dengan

³ Ridwan Khairandy. *Op. Cit.*, hal 45.

prinsip orisinalitas dalam hak cipta yang mensyaratkan adanya ekspresi dari “kepribadian pencipta” (*personal intellectual creation*). Karena AI tidak memiliki kepribadian hukum, hasil kerjanya tidak dapat dianggap sebagai ekspresi kreatif yang orisinal dalam pengertian hukum. Oleh sebab itu, status kepemilikan hak cipta selalu kembali kepada manusia atau badan hukum yang mengoperasikan, mengendalikan, atau memberikan input terhadap AI.⁴

Dalam konteks ini pula, AI hanya dianggap sebagai alat (*tool*) atau sarana teknologi sebagaimana kamera, *software* pengeditan, atau perangkat digital lainnya. Peran AI dalam menghasilkan karya tidak berbeda dengan peran alat bantu lainnya: alat dapat mempengaruhi proses teknis, tetapi tidak menghilangkan atribusi pencipta kepada manusia.⁵

Dengan demikian, hubungan antara konsep subjek hak cipta dan status AI sebagai entitas teknologi mempertegas bahwa AI tidak dapat memiliki hak maupun kewajiban hukum, termasuk hak cipta. AI bukanlah subjek yang dilindungi hukum, tetapi hanyalah instrumen dalam proses penciptaan karya. Oleh karena itu, seluruh konsekuensi hukum dari karya AI baik hak ekonomi, hak moral, maupun

⁴ Mukhasibi, M. A., & Widodo, S. (2025). *Analisis Prinsip Ownership Hak Cipta Terhadap Karya Hasil Artificial Intelligence (AI) Dalam Perspektif Hukum Positif*. *Jurnal Penelitian Serambi Hukum*, 18(02), Hal. 297-307.

⁵ VER, “Kecerdasan Buatan (AI) sebagai Objek Hukum vs Subjek Hukum dalam Pelindungan Kekayaan Intelektual,” Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 27 Januari 2024, <https://www.journal.uniba.ac.id/index.php/SH/article/view/1337/862>, diakses pada 19 November 2025

pertanggungjawaban tetap melekat pada subjek hukum yang sah, yaitu manusia atau badan hukum yang mengontrol AI tersebut.

B. Artificial Intelligence dalam Konteks Penciptaan Karya

1. Definisi dan Fungsi Artificial Intelligence (AI)

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem yang mampu menjalankan fungsi atau tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. AI dapat didefinisikan sebagai kemampuan sistem untuk berpikir, belajar, dan beradaptasi dengan lingkungannya.⁶ Dalam konteks penciptaan karya, AI melibatkan algoritma yang dirancang untuk menghasilkan keluaran yang orisinal berdasarkan data masukan.

Teknologi AI mencakup berbagai metode seperti algoritma berbasis aturan, pembelajaran mesin (machine learning), dan pembelajaran mendalam (deep learning). Ketiganya berperan penting dalam proses penciptaan karya, terutama karya berbasis visual seperti gambar. Algoritma berbasis aturan memberikan instruksi logis kepada sistem untuk melakukan tugas tertentu. Sementara itu, machine learning memungkinkan sistem untuk "belajar" dari data, dan deep learning lebih lanjut memungkinkan analisis data dalam struktur yang lebih kompleks, seperti pengenalan pola visual.

⁶ Tanujaya, Calista Putri. (2024). *Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. JLEB: Journal of Law Education and Business. Vol 2. E-ISSN: 2988-1242

Proses kerja AI dalam menghasilkan karya gambar dimulai dari pemrosesan data masukan. AI mengidentifikasi pola dari data latih (training data), mengembangkan model, dan menggunakan model tersebut untuk menghasilkan gambar baru. Salah satu pendekatan populer adalah Generative Adversarial Networks (GANs), di mana dua model neural network bekerja secara bersamaan untuk menciptakan dan mengevaluasi keluaran.

Pengembangan AI tidak hanya terbatas pada penciptaan gambar, tetapi juga menyentuh ranah lain seperti musik, teks, dan desain. Dalam pembuatan musik, misalnya, AI dapat menciptakan komposisi berdasarkan pola nada dan struktur yang telah ada, seperti pada proyek lokal AI Gamelan Nusantara.

Dalam bidang teks, model AI seperti IndoBERT mampu menghasilkan tulisan yang mendekati gaya manusia. Selain itu, AI juga menawarkan kemampuan untuk mendeteksi pola yang kompleks dalam data. Hal ini menjadi landasan bagi banyak aplikasi kreatif, termasuk desain produk, animasi, dan arsitektur. AI membantu mempercepat proses kreatif dengan menyediakan opsi otomatisasi tanpa mengurangi kualitas hasil akhir.

2. Sejarah AI

Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) berakar dari fondasi filosofis yang telah muncul sejak era filsafat klasik. Pemikiran Aristoteles pada periode 384–322 SM mengenai logika deduktif menjadi dasar bagi upaya memformalkan proses penalaran

manusia. Pada abad ke-17, René Descartes memperluas gagasan rasionalisme yang menekankan penggunaan akal sebagai sumber pengetahuan, sedangkan Gottfried Wilhelm Leibniz (1670–1716) mengembangkan konsep kalkulus logis yang memungkinkan penalaran direpresentasikan dalam simbol-simbol formal. Pemikiran ini kemudian diperkuat oleh George Boole (1847–1854) melalui logika biner yang menjadi dasar sistem komputasi modern. Pada tahun 1936, Alan Turing memformulasikan teori mesin komputasi universal yang menegaskan bahwa proses berpikir dapat direplikasi secara mekanis. Perjalanan panjang ini membentuk fondasi matematis dan intelektual bagi kelahiran AI modern.⁷

Kelahiran AI sebagai disiplin ilmu yang berdiri sendiri dimulai pada tahun 1956 melalui Dartmouth Conference, yang diprakarsai oleh John McCarthy, Marvin Minsky, Claude Shannon, dan Herbert Simon. Pada konferensi tersebut, istilah “*Artificial Intelligence*” secara resmi diperkenalkan sebagai konsep yang mengarahkan penelitian pada mesin yang mampu meniru kecerdasan manusia. Pada era 1950–1970-an, penelitian AI berfokus pada *symbolic* AI, sistem pakar, dan pemrograman logika, meskipun perkembangan komputasi yang terbatas menyebabkan kemajuan berjalan lambat. Memasuki tahun 1980-an, perkembangan machine learning dan peningkatan kapasitas komputasi mulai memperluas pendekatan AI dari logika simbolis menuju

⁷ Hajkowicz, S., Sanderson, C., Karimi, S., Bratanova, A., & Naughtin, C. (2023). *Artificial intelligence adoption in the physical sciences, natural sciences, life sciences, social sciences and the arts and humanities: A bibliometric analysis of research publications from 1960–2021*. *Technology in Society*, 74.

pembelajaran berbasis data. Perkembangan ini membentuk fondasi bagi AI generatif yang berkembang pada dekade berikutnya.

Kemajuan signifikan AI terjadi pada awal abad ke-21, khususnya setelah pengembangan jaringan saraf dalam (*deep learning*). Tahun 2014 menandai perubahan penting dengan diperkenalkannya *Generative Adversarial Networks* (GAN) oleh Ian Goodfellow, yang memungkinkan mesin menghasilkan data baru, termasuk gambar, yang menyerupai karya manusia. Pada tahun 2017, hadirnya arsitektur transformer oleh Vaswani dkk. mempercepat kemampuan AI dalam memproses bahasa dan menghasilkan konten kreatif dalam berbagai bentuk. Kemajuan tersebut berlanjut dengan hadirnya *diffusion models* pada awal 2020-an, yang menjadi basis bagi model AI generatif pembuatan gambar seperti DALL·E, Midjourney, dan Stable Diffusion. Perkembangan pesat ini memindahkan fungsi AI dari sekadar alat bantu teknis menjadi entitas yang mampu menghasilkan karya kreatif secara otonom.⁸

Kemunculan AI generatif kemudian menimbulkan perdebatan baru dalam bidang hukum, terutama terkait perlindungan hak cipta. Hal ini terjadi karena kemampuan AI untuk menghasilkan gambar, musik, teks, dan karya kreatif lainnya melampaui sekadar hasil pemrosesan data, tetapi telah mampu mensimulasikan atau bahkan meniru gaya artistik tertentu. Dalam konteks hukum hak cipta, muncul pertanyaan

⁸ Syed Mustafa Ali, Stephanie Dick, Sarah Dillon, Matthew L. Jones, Jonnie Penn & Richard Staley, (2023), *Histories of artificial intelligence: a genealogy of power*, BJHS Themes 8, 1–18.

mengenai siapa yang dianggap sebagai pencipta ketika karya dihasilkan oleh sistem yang tidak memiliki kehendak, kesadaran, atau kapasitas legal sebagai subjek hukum. Perdebatan ini semakin relevan mengingat AI generatif kini berperan nyata dalam proses penciptaan, baik sebagai alat bantu maupun sebagai entitas yang menghasilkan output secara otomatis dari instruksi sederhana (*prompt*) pengguna.⁹

Secara yuridis, sejarah perkembangan AI memiliki hubungan erat dengan perkembangan konsep penciptaan karya. Pada masa awal AI, mesin hanya dianggap sebagai alat produksi yang tunduk sepenuhnya pada kontrol manusia. Namun, sejak munculnya model generatif otomatis, batas antara karya yang diciptakan manusia dan karya yang dihasilkan mesin menjadi semakin kabur. Seiring kemampuan AI menciptakan gambar tanpa keterlibatan signifikan dari manusia, konstruksi hukum mengenai pencipta, kepemilikan, dan orisinalitas menjadi semakin kompleks. Oleh karena itu, pemahaman mengenai sejarah perkembangan AI tidak hanya penting secara teknis, tetapi juga menjadi dasar untuk menilai bagaimana hukum positif, khususnya Undang-Undang Hak Cipta, merespons perubahan teknologi. Dengan demikian, sejarah AI bukan hanya berkaitan dengan perkembangan teknologi komputer, melainkan juga berkaitan erat dengan perubahan paradigma dalam memahami kreativitas dan penciptaan karya. Evolusi dari logika formal hingga AI generatif modern menunjukkan bahwa teknologi ini berkembang menuju

⁹ Gaidartzi, A., & Stamatoudi, I. (2025). *Authorship and Ownership Issues Raised by AI-Generated Works: A Comparative Analysis*. *Laws*, 14(4), 57.

kemampuan menghasilkan konten kreatif secara mandiri. Perkembangan ini pada akhirnya menciptakan tantangan baru bagi sistem hukum, terutama ketika hukum harus memastikan perlindungan hak cipta tetap relevan dalam menghadapi entitas yang mampu menghasilkan karya tanpa memiliki status sebagai subjek hukum. Pemahaman historis ini menjadi fondasi penting untuk menilai aspek normatif penggunaan AI dalam penciptaan karya gambar di Indonesia..

3. Peran AI dalam Penciptaan Karya Seni

AI telah digunakan secara luas dalam penciptaan karya seni, khususnya generative art. Generative art merujuk pada seni yang diciptakan sebagian atau seluruhnya oleh sistem otomatis, seperti AI. Beberapa contoh penerapan AI dalam seni mencakup pembuatan potret digital, ilustrasi, dan desain grafis. Salah satu karya yang terkenal adalah potret "Putri Nusantara" yang dihasilkan oleh AI dalam proyek seni digital lokal dan dipamerkan di Galeri Nasional Indonesia.

AI memungkinkan penciptaan karya seni yang unik dengan memanfaatkan kemampuan algoritma untuk mengeksplorasi kombinasi elemen visual yang tak terbatas. Dalam banyak kasus, AI digunakan sebagai alat untuk membantu seniman manusia menciptakan karya yang lebih kompleks. Contohnya adalah penggunaan software seperti CorelDRAW yang mengintegrasikan AI untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas desain grafis.

Selain seni visual, AI juga telah digunakan untuk menciptakan karya seni digital yang melibatkan interaksi dengan audiens. Teknologi augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) yang didukung oleh AI memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam pengalaman seni yang lebih mendalam. Contohnya adalah instalasi seni interaktif di Museum Macan yang menggunakan AI untuk menyesuaikan elemen visual dan audio berdasarkan gerakan audiens.

Namun, perdebatan muncul ketika membandingkan karya yang diciptakan manusia dengan karya yang dihasilkan AI. Karya manusia sering kali dianggap memiliki nilai emosional dan filosofis yang lebih dalam dibandingkan dengan hasil karya AI yang lebih berbasis logika dan statistik. Meskipun demikian, beberapa pihak berpendapat bahwa AI mampu menciptakan "emosi" melalui pola dan warna, meski pada kenyataannya hal tersebut tetap merupakan hasil programatik.

Karya seni yang dihasilkan AI juga menimbulkan pertanyaan tentang autentisitas. Seniman tradisional sering kali menganggap bahwa keunikan suatu karya seni terletak pada hubungan emosional dan intelektual yang dituangkan oleh manusia. Di sisi lain, hasil karya AI sering dianggap sebagai replika algoritmik tanpa jiwa, meskipun tidak sedikit juga yang menghargai keindahan estetika dari hasil tersebut

4. Status AI sebagai Subjek atau Alat Penciptaan

Diskursus hukum terkait kedudukan AI dalam penciptaan karya seni semakin menjadi topik hangat. Salah satu pertanyaan kunci adalah

apakah AI dapat dianggap sebagai pencipta dalam konteks hukum hak cipta. Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia, hanya manusia yang dapat dianggap sebagai pencipta karya seni. Hal ini menimbulkan tantangan hukum karena AI tidak memenuhi kriteria subjek hukum, seperti memiliki kehendak atau kesadaran.

Dalam beberapa kasus, AI diposisikan sebagai alat bantu dalam penciptaan karya kolaboratif. Sebagai contoh, seorang seniman yang menggunakan AI untuk menghasilkan karya dapat dianggap sebagai pencipta karena kontrol kreatif tetap berada di tangan manusia. Hal ini tercermin dalam Putusan Pengadilan Niaga Jakarta terkait hak cipta pada karya berbasis AI, yang menegaskan bahwa karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tanpa campur tangan manusia tidak dapat dilindungi oleh hak cipta.

Namun, perkembangan teknologi menuntut adanya revisi atau reinterpretasi terhadap kerangka hukum yang ada. Beberapa ahli hukum Indonesia menyarankan agar konsep penciptaan dalam hak cipta mencakup kontribusi AI dengan menciptakan kategori hak khusus untuk karya berbasis AI. Hal ini bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum terhadap karya yang dihasilkan oleh AI tanpa mengabaikan prinsip dasar hak cipta.

Selain itu, terdapat usulan untuk menerapkan sistem atribusi bersama di mana AI dan manusia dapat berbagi pengakuan sebagai pencipta. Hal ini memungkinkan penghargaan terhadap kontribusi teknis AI tanpa mengurangi peran kreatif manusia. Di sisi lain, beberapa

negara telah mempertimbangkan pengaturan hukum yang memberikan penghargaan kepada pengembang algoritma AI, mengingat mereka merupakan pihak yang merancang sistem yang menghasilkan karya tersebut.

Diskusi terkait status AI juga mencakup aspek etika. Apakah adil untuk memberikan hak kepada AI ketika banyak seniman manusia masih berjuang mendapatkan pengakuan atas karya mereka? Pertanyaan ini membuka jalan bagi kajian lebih lanjut

