

HARMONISASI REGULASI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA DENGAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN

Edrick Edwardina Effendy^{1*}, Husna Syahirah Agustine²

¹ EEE Lawyers, Indonesia

² Hukumonline, Indonesia

email: edrick.effendy@eeelawyers.com

(Corresponding Author indicated by an asterisk *)

Article Info

Article History:

Submitted: 13 May 2026

Revised: 24 July 2026

Published: 31 July 2026

Keywords:

Artificial Intelligence;
Intellectual Property Rights;
Harmonization

Kata Kunci:

Kecerdasan Buatan; Hak
Kekayaan Intelektual;
Harmonisasi

DOI:

[http://dx.doi.org/10.19166/
lp.v4i1.11716](http://dx.doi.org/10.19166/lp.v4i1.11716)

Abstract

With the advancement of information technology, Artificial Intelligence (AI) has become a common feature of daily life. AI can create specific outputs that can be protected by intellectual property rights through a distinct process known as "prompting." This raises the question: can AI be considered a subject—specifically, a copyright holder? This research aims to determine who holds the copyright to intellectual property created by AI and if the creation can be protected by copyrights. The methods of this research use a statutory approach and a comparative legal method. This research finds that existing Indonesian law is inadequate to designate AI as a subject also the creation which created cannot be protected by copyrights.

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, kecerdasan buatan atau biasa disebut dengan AI telah menjadi suatu hal umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. AI dapat menciptakan suatu hal tertentu, yang dapat dilindungi dengan hak kekayaan intelektual melalui suatu proses tersendiri yang dikenal dengan nama prompt. Dapatkah kemudian AI ini dianggap sebagai suatu subyek, sebagai pemegang hak cipta? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemegang hak cipta dari kekayaan intelektual yang dihasilkan oleh AI dan bilamana ciptaan tersebut dilindungi oleh hak cipta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan perundang-undangan dan metode perbandingan hukum. Penelitian ini menemukan bahwa berdasarkan pada peraturan perundang-undangan di Indonesia tidak dapat menempatkan AI sebagai subyek serta ciptaan yang dihasilkan juga tidak dapat dilindungi oleh hak cipta.

Revolusi industri saat ini mengalami perkembangan yang pesat dalam memengaruhi setiap aspek kehidupan manusia melalui pembaharuan inovasi dan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang paling signifikan dewasa ini adalah kemajuan dalam bidang kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau disingkat dengan AI). Seiring dengan meningkatnya inovasi dan penerapan teknologi AI, sistem hukum dituntut untuk melakukan penyesuaian yang relevan. Salah satu bentuk pemanfaatan AI yang paling menonjol adalah AI generatif, yang kini menjadi tren utama dalam transformasi digital. Platform seperti Midjourney merupakan contoh konkret dari penerapan AI generatif, di mana pengguna dapat menghasilkan visual berdasarkan instruksi tekstual yang diberikan.¹ Pemanfaatan AI generatif tersebut menimbulkan berbagai persoalan hukum, terutama dalam ranah hak kekayaan intelektual, terkait dengan status hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh sistem AI.

Pemahaman terkait kecerdasan buatan pada awalnya muncul pada tahun 1956, namun pemahaman tersebut menjadi lebih populer karena adanya peningkatan volume data serta algoritma meningkatkan penyimpanan komputer. Penelitian terdahulu terkait kecerdasan buatan diawali pada tahun 1950-an, yang di mana penyelesaian masalah diselesaikan dengan cara memanfaatkan metode simbolik.² Pada awal penemuan mengenai AI, AI hanya tersedia pada universitas dan laboratorium penelitian dan belum ditemukan terkait produk praktis untuk memanfaatkan AI. Pada tahun 1960-an, Departemen Pertahanan AS mulai melihat kecanggihan yang dimiliki oleh teknologi AI yang mengakibatkan adanya pengembangan AI dan membuahkan hasil produk ternama yang dikenal dengan sebutan *Defense Advanced Projects Agency* (DARPA), yang sukses menyelesaikan sebuah proyek peta jalan pada tahun 1970-an.³

AI generatif merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan beragam jenis konten. Dengan hanya memasukkan *prompt* berupa instruksi atau pertanyaan, teknologi ini dapat memproduksi berbagai keluaran, mulai dari jawaban atas pertanyaan, penyusunan esai, hingga penciptaan karya seni orisinal. Kehadiran situs maupun aplikasi berbasis AI generatif mempermudah proses penciptaan karya tanpa menuntut keterampilan khusus dari penggunanya.

Umumnya, platform-platform tersebut menyediakan antarmuka yang ramah pengguna serta model AI yang telah dilatih sebelumnya, sehingga memudahkan masyarakat dalam menghasilkan konten berupa artikel, karya seni, maupun musik. Meskipun demikian, hingga kini Indonesia belum memiliki regulasi yang secara khusus mengatur penggunaan AI, terutama terkait isu hak cipta dan hak terkait. Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (untuk selanjutnya disebut UU Hak Cipta) mampu memberikan perlindungan terhadap karya yang dihasilkan AI sebagai suatu "ciptaan," serta membandingkannya dengan regulasi di negara lain mengenai perlindungan karya berbasis AI.

¹ Zulfikar Hardiansyah, "Menenal Midjourney, Program AI Pengolah Teks Jadi Gambar Pesaing Dall-E," *Kompas.com*, March 25, 2023, <https://tekno.kompas.com/read/2023/03/25/03300077/menenal-midjourney-program-ai-pengolah-teks-jadi-gambar-pesaing-dall-e>.

² Eka N.A.M Sihombing and Muhammad Yusrizal Adi Syaputra, "Implementasi Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Pembentukan Peraturan Daerah," *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 14, no. 3 (November 2020): 420-421, <https://doi.org/10.30641/kebijakan.2020.V14.419-434>.

³ Indra Cahya, "Upaya Apple 'perang' Kecerdasan Buatan Lewat Siri," *Merdeka.com*, April 6, 2018, <https://www.merdeka.com/teknologi/upaya-apple-perang-kecerdasan-buatan-lewat-siri.html>.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis subyek hukum yang dapat diakui sebagai pemegang hak cipta dari kekayaan intelektual yang dihasilkan oleh AI serta mengeksplorasi bilamana ciptaan yang dihasilkan oleh AI dapat didaftarkan sebagai hak cipta sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian yang ditujukan pada peraturan-peraturan tertulis. Dalam penelitian yuridis normatif, jenis data penelitian yang digunakan adalah data sekunder yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan. Data sekunder terdiri atas: (1) bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang sifatnya mengikat yang terdiri atas peraturan perundang-undangan, yang mana dalam penelitian ini yaitu UU Hak Cipta; (2) bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang berfungsi melengkapi bahan hukum primer, yang mana dalam penelitian ini berupa artikel jurnal ilmiah yang AI dan hak atas kekayaan intelektual.

Data penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan perbandingan. Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menganalisis UU Hak Cipta, sedangkan pendekatan perbandingan dilakukan dengan membandingkan peraturan mengenai ciptaan yang dihasilkan menggunakan AI di Indonesia dengan yurisprudensi Amerika Serikat seperti *Allen v. Perlmutter* dan *Thaler v. Perlmutter* dan peraturan dari Uni Eropa seperti Directive 2006/116/EC.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pasal 1 angka 3 UU Hak Cipta menyebutkan bahwa ciptaan dapat dipahami sebagai “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”.⁴ Terlebih lagi, Pasal 1 angka 2 UU Hak Cipta telah memberikan ketentuan terkait hak cipta sebagai hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Melalui penjelasan dan definisi yang telah tertuang dalam UU Hak Cipta, terdapat 4 (empat) unsur yang wajib dipenuhi oleh suatu karya cipta yang dapat diklasifikasikan sebagai ciptaan yang mendapatkan perlindungan oleh UU Hak Cipta, yakni: (1) merupakan hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, atau sastra; (2) diciptakan atas kemampuan, pikiran, inspirasi, keterampilan, imajinasi, atau kecekatan; (3) diekspresikan dalam bentuk yang nyata; (4) hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta.

Berdasarkan penjelasan yang telah tertuang dalam Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta, ciptaan yang dilindungi dapat meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Sementara itu, hasil karya yang tidak dilindungi diatur pada Pasal 41 UU Hak Cipta, termasuk alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.⁵ Oleh karena itu, pada dasarnya hak cipta melindungi setiap hasil karya cipta, kecuali yang diatur lain dalam UU Hak Cipta. Melalui situs maupun aplikasi yang menyediakan AI generatif, berbagai konten dapat dihasilkan hanya dengan memasukkan *prompt*, instruksi atau pertanyaan.

⁴ Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁵ Pasal 41 huruf c Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Salah satu pemanfaatan dari AI generatif adalah *text to image*, di mana pengguna dapat menghasilkan gambar yang “baru” hanya dengan memasukkan deskripsi gambar yang diinginkan. Hasil berupa gambar yang dikeluarkan oleh AI generatif tersebut tentunya merupakan suatu karya cipta. Oleh karena itu, konten AI generatif memenuhi unsur ini.

1. Diciptakan atas kemampuan, pikiran, inspirasi, keterampilan, imajinasi, atau kecekatan

Kreativitas suatu karya terletak pada karakteristiknya yang dibentuk oleh kapasitas intelektual individu untuk menghasilkan (cipta), merasakan (rasa), dan berkehendak (karsa).⁶ Salah satu contoh platform yang menyediakan AI generatif adalah Midjourney, sebuah alat *image-to-text* bertenaga AI yang disediakan oleh Midjourney, Inc. Dalam pemanfaatannya, pengguna Midjourney perlu memasukkan *prompt* dengan sebuah instruksi yang diberikan kepada sistem AI untuk menghasilkan keluaran yang diinstruksikan.⁷ Adanya masukan berupa *prompt* yang diberikan oleh manusia digunakan untuk kemudian membentuk arah, gaya, atau detail khusus dari output yang dihasilkan oleh AI generatif.⁸ namun demikian, *prompt* tidaklah menghasilkan sendiri melainkan semuanya itu berasal dari manusia, dan dengan demikian AI tidak dapat memenuhi kriteria ini, adapun kemampuan, pikiran, inspirasi, keterampilan, imajinasi atau kecekatan hanya dimiliki oleh manusia, bukan oleh AI. Sebagai perbandingan di Amerika Serikat telah ada setidaknya dua putusan terkait dengan pendaftaran AI baik AI berupa ciptaan ataupun AI berupa subyek, yakni *Allen v. Perlmutter* dan *Thaler v. Perlmutter*. Kedua putusan ini pada prinsipnya memutuskan bahwa AI tidak dapat dilindungi oleh hak cipta dan juga AI tidak dapat dianggap sebagai subyek.

2. Diekspresikan dalam bentuk yang nyata

Ciptaan dipahami sebagai gagasan yang telah dituangkan dalam bentuk konkret. Hak cipta tidak memberikan perlindungan terhadap ide semata. Hal ini ditegaskan dalam Pasal 41 UU Hak Cipta, yang menyebutkan bahwa karya yang belum diwujudkan secara nyata tidak termasuk dalam lingkup perlindungan. Dalam konteks penggunaan AI generatif, hasil karya biasanya muncul segera setelah pengguna memasukkan *prompt*. Dengan demikian, selama konten yang dihasilkan oleh AI generatif telah diwujudkan dalam bentuk nyata, syarat perlindungan tersebut dianggap terpenuhi.⁹

3. Hak cipta sebagai hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta

Pasal 1 angka 2 UU Hak Cipta menjelaskan bahwa pencipta adalah individu atau kelompok yang melahirkan suatu karya dengan ciri khas serta sifat yang bersifat pribadi.¹⁰ Unsur ini menegaskan bahwa setiap ciptaan wajib memiliki tingkat orisinalitas yang tercermin dalam sifat khas dan pribadi. Berdasarkan praktik

⁶ Jeanette Jade Wangsa, Kalam Fransisca Fortunata, and Salma Zhafira Hanunisa, “Impact of Artificial Intelligence on Intellectual Property Rights in Indonesia,” *Anthology: Inside Intellectual Property Rights* 1, no. 1 (2023): 61, <https://ojs.uph.edu/index.php/Anthology/article/view/6689>.

⁷ Kateryna Milityna, “Human Creative Contribution to AI-Based Output-One Just Can’t Get Enough,” *GRUR International* 72, no. 10 (2023): 946, <https://doi.org/10.1093/grurint/ikad075>.

⁸ *Ibid.*

⁹ Pasal 41 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹⁰ Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

yurisprudensi, pengujian atas orisinalitas dilakukan dengan menanyakan apakah pihak yang mengklaim hak cipta memiliki pengetahuan mengenai karya tersebut. Dengan demikian, pencipta dipahami sebagai individu atau kelompok yang menghasilkan karya dengan karakteristik unik dan personal.¹¹ Sebagai ilustrasi, dalam perkara Banjarnahor melawan PT Holcim pada tahun 2015 yang berkaitan dengan sengketa kepemilikan hak cipta atas sebuah program komputer, pada tahap Peninjauan Kembali pengadilan mendasarkan putusannya pada pemahaman mengenai mekanisme kerja perangkat lunak yang menjadi objek sengketa.¹² Karena hanya penggugat yang mampu menjelaskan mekanisme kerja perangkat lunak tersebut, pengadilan menilai bahwa karya tersebut memiliki sifat “khas dan personal” yang melekat pada penggugat.¹³ Regulasi terkait kecerdasan buatan di Indonesia masih sangat terbatas, sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum dalam pengaturan konten yang dihasilkan oleh AI generatif. Meski demikian, konten AI generatif tetap dapat memperoleh perlindungan hak cipta sepanjang AI diposisikan sebagai instrumen kreatif, bukan sebagai pencipta independen. AI sendiri tidak dapat dikategorikan sebagai subjek hak cipta karena hanya berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses penciptaan karya manusia.¹⁴ Pada prinsipnya, ciptaan memperoleh perlindungan berdasarkan hukum kekayaan intelektual di Indonesia. Konten yang dihasilkan oleh AI generatif tetap dapat dilindungi sepanjang AI diposisikan sebagai sarana bantu, dengan adanya kontribusi kreatif dari manusia sebagai pencipta. Sebaliknya, secara *a contrario*, konten yang sepenuhnya dihasilkan secara otomatis oleh AI tanpa campur tangan kreativitas manusia tidak dapat dikualifikasikan sebagai ciptaan dan karenanya dikecualikan dari perlindungan hak cipta.

Salah satu isu yang timbul dari pengakuan hak cipta atas konten AI generatif adalah persoalan kepemilikan hak cipta. UU Hak Cipta tidak memberikan status AI sebagai Pencipta maupun Pemegang Hak Cipta. Hal ini tercermin dalam Pasal 1 angka 2 UU Hak Cipta yang mendefinisikan Pencipta sebagai “seseorang” atau “beberapa orang” yang secara individu maupun bersama-sama menghasilkan karya yang memiliki sifat khas dan pribadi.¹⁵ Selain itu, Pasal 1 angka 27 UU Hak Cipta menegaskan bahwa istilah “seseorang” atau “beberapa orang” mencakup baik individu maupun badan hukum.¹⁶ Dengan demikian, status Pencipta maupun Pemegang Hak Cipta pada hakikatnya hanya ditujukan kepada manusia secara biologis maupun badan hukum. Artinya, entitas non-manusia seperti AI tidak termasuk dalam kategori tersebut. Oleh karena itu, hingga saat ini AI belum dapat dikualifikasikan sebagai subjek hukum.

Indonesia saat ini menghadapi kekosongan hukum dalam pengaturan kecerdasan buatan, khususnya terkait hak cipta. UU Nomor 28 Tahun 2014 belum memberikan

¹¹ Rahmadi Indra Tektona, Nuzulia Kumala Sari, and Maulana Reyza Alfari, “Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence di Beberapa Negara,” *Negara Hukum: Membangun Hukum untuk Keadilan dan Kesejahteraan* 12, no. 2 (2021): 293, <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/hukum/article/view/2144>.

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Tasya S. Ramli *et al.*, “Artificial Intelligence as Object of Intellectual Property in Indonesian Law,” *Journal of World Intellectual Property* 26, no. 2 (2023): 152, <https://doi.org/10.1111/jwip.12264>.

¹⁵ Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹⁶ Pasal 1 angka 27 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

klasifikasi hukum terhadap karya yang dihasilkan oleh sistem AI maupun menetapkan parameter mengenai kontribusi minimum manusia. Selain itu, belum terdapat kebijakan nasional yang secara jelas mengatur penggunaan data latih, tanggung jawab hukum pengembang, serta status karya yang sepenuhnya dihasilkan secara otomatis. Kekosongan ini menimbulkan ketidaksesuaian antara perkembangan teknologi dan norma hukum yang berlaku. Oleh karena itu, harmonisasi UU Hak Cipta dengan perkembangan AI menjadi kebutuhan mendesak, baik melalui perubahan norma definisi, pengaturan kepemilikan karya berbasis AI, maupun pembentukan regulasi nasional yang komprehensif mengenai AI.

Selain kekosongan hukum yang telah dijelaskan, perkembangan kecerdasan buatan di Indonesia juga menghadirkan tantangan baru yang memperlebar kesenjangan antara ketentuan hukum positif dan praktik teknologi. Salah satu isu penting adalah belum adanya norma yang mengatur *derivative works* berbasis AI, yakni karya turunan yang secara substansial dihasilkan dari data latih yang memuat ribuan karya berhak cipta. UU Hak Cipta tidak menetapkan standar yang jelas mengenai batasan kesamaan antara karya AI dengan karya manusia yang menjadi bagian dari dataset pelatihan. Ketidakjelasan ini menimbulkan risiko litigasi yang signifikan bagi pengguna maupun pengembang AI, serta membuka peluang penyalahgunaan karya asli tanpa mekanisme pengawasan yang memadai.

Selain itu, Indonesia belum menerapkan kerangka *transparency obligation* sebagaimana telah berkembang di sejumlah yurisdiksi, seperti Uni Eropa dan Amerika Serikat, yang mewajibkan penyedia sistem AI untuk mengungkapkan sumber data, metode pelatihan, serta penggunaan algoritma tertentu. Ketiadaan kewajiban transparansi ini membuat pemegang hak cipta tidak memiliki akses informasi yang memadai untuk menilai legalitas penggunaan karya mereka dalam proses pelatihan model AI. Kondisi tersebut menimbulkan ketidakseimbangan antara kepentingan pemilik hak cipta dan pengembang teknologi.

Dalam konteks kepemilikan hak cipta, ketiadaan model hukum yang secara tegas menetapkan siapa yang berhak atas konten yang dihasilkan oleh AI menimbulkan ambiguitas yang berpotensi menghambat inovasi. Tanpa adanya aturan yang jelas mengenai pemegang hak, apakah pengguna yang memberikan instruksi, pengembang sistem AI, atau bahkan tidak dapat diklaim oleh siapa pun kontribusi ekonomi dari kreativitas berbasis AI tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Ketidakjelasan ini pada akhirnya berpotensi memicu sengketa kepemilikan yang berkepanjangan.

Kekosongan hukum juga terlihat dalam aspek pertanggungjawaban. Indonesia belum memiliki kerangka yang menetapkan model tanggung jawab berlapis atas kerugian akibat penggunaan AI, baik pada tingkat pengembang (*developer liability*), pemilik platform (*service provider liability*), maupun pengguna (*end-user liability*). Tanpa adanya kerangka tersebut, sulit menentukan pihak yang harus dimintai pertanggungjawaban ketika karya AI terbukti melanggar hak cipta, memanipulasi karya asli, atau menimbulkan kerugian ekonomi bagi pencipta.

Dalam ranah hak cipta, AI dipandang sebagai instrumen teknis yang berfungsi mendukung manusia dalam proses penciptaan karya, serupa dengan teknologi lain seperti perekam audio, mikrofon, sistem suara, maupun perangkat konvensional lainnya.¹⁷ Mengacu pada teori kepribadian yang dikemukakan oleh George Wilhelm F. Hegel,

¹⁷ Tasya S. Ramli *et al.*, "Artificial Intelligence as Object of Intellectual Property in Indonesian Law," *Journal of World Intellectual Property* 26, no. 2 (2023): 150, <https://doi.org/10.1111/jwip.12264>.

penciptaan suatu karya pada dasarnya lahir dari sentuhan kepribadian yang diberikan pencipta terhadap objek. UU Hak Cipta Indonesia saat ini menganut pandangan serupa, dengan menegaskan bahwa karya lahir dari inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, maupun keahlian. Oleh karena itu, dalam menilai status perlindungan hak cipta atas karya yang melibatkan AI, penting untuk mempertimbangkan sejauh mana AI digunakan dalam proses penciptaan tersebut.

Apabila suatu karya dihasilkan oleh manusia dengan memanfaatkan AI sebagai instrumen teknis, karya tersebut tetap memperoleh perlindungan berdasarkan UU Hak Cipta. Masukan berupa *prompt* yang diberikan manusia dipandang sebagai kontribusi kreatif. Sebaliknya, apabila karya sepenuhnya dihasilkan secara otomatis oleh AI tanpa keterlibatan manusia, maka karya tersebut tidak termasuk dalam lingkup perlindungan hak cipta di Indonesia. Terkait peran pengembangan sistem AI, meskipun mereka berkontribusi dalam merancang dan memprogram AI, kontribusi tersebut berada pada ranah inovasi teknologi, bukan penciptaan kreatif yang dilindungi oleh hukum hak cipta. UU Hak Cipta secara tegas menentukan siapa yang dapat dianggap sebagai pencipta, kecuali terdapat perjanjian khusus dalam konteks hubungan kerja. Mengingat keterbatasan regulasi di Indonesia mengenai perlindungan hak cipta terhadap AI generatif, penulis membandingkannya dengan regulasi di Uni Eropa.

Mayoritas yurisdiksi di Eropa menekankan pentingnya investasi intelektual dari seorang pencipta dalam sebuah karya, dengan syarat bahwa pencipta harus merupakan individu alami, yakni manusia. Hal ini ditegaskan dalam perkara *Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening*, yang menyatakan bahwa orisinalitas suatu karya bergantung pada kondisi bahwa karya tersebut merupakan "*author's own intellectual creation*." Meskipun *Court of Justice of the European Union* (CJEU) belum secara eksplisit mengatur hak cipta atas karya yang dihasilkan komputer (*computer-generated works*), CJEU menegaskan bahwa perlindungan hak cipta tetap memerlukan adanya kontribusi manusia karena harus mencerminkan kepribadian pencipta.

Regulasi utama mengenai jangka waktu perlindungan hak cipta di Uni Eropa diatur melalui Directive 2006/116/EC, yang menetapkan durasi perlindungan standar bagi karya sastra dan seni, termasuk buku, music, lukisan, dan fotografi. *Directive* sebagai instrumen hukum Uni Eropa bersifat mengikat dalam hal pencapaian tujuan, namun memberikan keleluasaan kepada negara anggota untuk menentukan cara pelaksanaannya. Dengan demikian, negara anggota dapat menambahkan ketentuan atau memperpanjang masa perlindungan hak cipta melebihi batas minimum yang ditetapkan dalam *directive* tersebut.

Pasal 6 Directive 2006/116/EC merujuk pada Konvensi Berne yang menetapkan durasi minimum perlindungan hak cipta, yakni sepanjang hidup penulis ditambah 50 tahun setelah kematiannya, dengan tujuan melindungi hak penulis serta dua generasi keturunannya. Verica Trstenjak, selaku Adokat Jendral CJEU, memberikan interpretasi atas ketentuan tersebut. Dalam perkara *Eva-Maria Painer v. Standard VerlagsGmbH*, Trstenjak menegaskan bahwa perlindungan hak cipta hanya berlaku bagi karya manusia, termasuk karya yang dihasilkan dengan bantuan perangkat teknis seperti kamera.

UU Hak Cipta yang berlaku saat ini disahkan pada tahun 2014. Mengingat keterkaitan erat antara hukum kekayaan intelektual dan perkembangan teknologi, bidang hukum ini dituntut untuk terus beradaptasi. Dalam konsideransinya, UU Hak Cipta menegaskan bahwa pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra menimbulkan kebutuhan akan peningkatan perlindungan serta kepastian hukum bagi pemegang hak cipta dan hak terkait. Namun, kemajuan teknologi juga menghadirkan

ketidakpastian hukum, sehingga diperlukan evaluasi lebih lanjut guna menjamin perlindungan dan kepastian hukum bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta menyatakan bahwa suatu karya dapat digolongkan sebagai “ciptaan” yang dilindungi apabila merupakan hasil karya cipta dan diwujudkan dalam bentuk nyata (*tangible form*). Dengan demikian, karya yang dihasilkan melalui AI generatif dapat memenuhi syarat perlindungan sepanjang kedua unsur tersebut terpenuhi. Namun, ketentuan yang sama juga menegaskan bahwa ciptaan harus lahir dari inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian. Permasalahan muncul ketika karya dihasilkan secara otomatis oleh AI tanpa adanya kontribusi kreatif manusia, sehingga unsur tersebut tidak terpenuhi.

Sebagai respons atas ketidakpastian tersebut, penulis mengusulkan dilakukannya reformasi terhadap UU Hak Cipta. Legislator perlu menetapkan durasi perlindungan bagi karya cipta yang dihasilkan dengan bantuan AI generatif, dengan mempertimbangkan praktik yang diterapkan di negara lain dalam membandingkan durasi perlindungan antara karya cipta AI generatif dan karya cipta konvensional. Selain itu, revisi UU Hak Cipta juga harus menekankan pada penjabaran unsur-unsur yang wajib dipenuhi agar suatu karya dapat dikategorikan sebagai “ciptaan” yang layak memperoleh perlindungan hukum.

4. KESIMPULAN

Karya yang dihasilkan melalui AI generatif tetap dapat memperoleh perlindungan berdasarkan UU Hak Cipta sepanjang terdapat kontribusi kreatif dari manusia dalam proses penciptaannya. UU Hak Cipta hanya mengakui manusia, baik sebagai individu maupun badan hukum, sebagai pencipta atau pemegang hak cipta. Oleh karena itu, AI tidak dapat dikualifikasikan sebagai subjek hukum atau pencipta, melainkan sekadar instrumen teknis yang mendukung proses kreatif manusia, sebagaimana halnya kamera atau perangkat teknologi lainnya. Suatu karya yang dihasilkan melalui AI generatif hanya dapat dikategorikan sebagai “ciptaan” menurut UU Hak Cipta apabila memenuhi syarat: (1) merupakan hasil karya cipta, (2) melibatkan kemampuan atau kreativitas manusia, misalnya melalui pemberian *prompt*, (3) diwujudkan dalam bentuk nyata, serta (4) memiliki orisinalitas yang khas dan personal dari penciptanya. Sebaliknya, apabila AI bekerja sepenuhnya otomatis tanpa masukan kreatif manusia, karya tersebut tidak dapat memperoleh perlindungan hak cipta. Minimnya pengaturan mengenai AI dalam UU Hak Cipta menimbulkan ketidakpastian hukum, khususnya terkait status karya yang dihasilkan AI dan durasi perlindungannya. Perbandingan dengan Uni Eropa menunjukkan bahwa perlindungan hak cipta tetap mensyaratkan adanya kontribusi intelektual manusia. Oleh karena itu, artikel ini merekomendasikan reformasi UU Hak Cipta untuk memperjelas kriteria perlindungan karya berbasis AI generatif, menegaskan peran manusia dalam penciptaan, serta menetapkan aturan yang memberikan kepastian hukum di tengah perkembangan teknologi yang pesat.

REFERENSI

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.

Artikel Jurnal

Militsyna, Kateryna. "Human Creative Contribution to AI-Based Output-One Just Can('t) Get Enough." *GRUR International* 72, no. 10 (2023): 939-949. <https://doi.org/10.1093/grurint/ikad075>.

Ramli, Tasya S., Ahmad M. Ramli, Ranti F. Mayana, Ega Ramadayanti, and Rizki Fauzi. "Artificial Intelligence as Object of Intellectual Property in Indonesian Law." *Journal of World Intellectual Property* 26, no. 2 (2023): 143-154. <https://doi.org/10.1111/jwip.12264>.

Sihombing, Eka N.A.M, and Muhammad Yusrizal Adi Syaputra. "Implementasi Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Pembentukan Peraturan Daerah," *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 14, no. 3 (November 2020): 419-434. <https://doi.org/10.30641/kebijakan.2020.V14.419-434>.

Tektona, Rahmadi Indra, Nuzulia Kumala Sari, dan Maulana Reyza Alfari. "Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence di Beberapa Negara." *Negara Hukum: Membangun Hukum untuk Keadilan dan Kesejahteraan* 12, no. 2 (2021): 285-305. <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/hukum/article/view/2144>.

Wangsa, Jeanette Jade, Kalam Fransisca Fortunata, dan Salma Zhafira Hanunisa. "Impact of Artificial Intelligence on Intellectual Property Rights in Indonesia." *Anthology: Inside Intellectual Property Rights* 1, no. 1 (2023): 52-71. <https://ojs.uph.edu/index.php/Anthology/article/view/6689>.

Internet

Hardiansyah, Zulfikar. "Mengenal Midjourney, Program AI Pengolah Teks Jadi Gambar Pesaing Dall-E." *Kompas.com*, March 25, 2023. <https://tekno.kompas.com/read/2023/03/25/03300077/mengenal-midjourney-program-ai-pengolah-teks-jadi-gambar-pesaing-dall-e>.

Cahya, Indra. "Upaya Apple 'perang' Kecerdasan Buatan Lewat Siri." *Merdeka.com*, April 6, 2018. <https://www.merdeka.com/teknologi/upaya-apple-perang-kecerdasan-buatan-lewat-siri.html>.