

**PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP
PENGUNAAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)
DALAM PEMBUATAN KONTEN DIGITAL
Studi Kasus Karya Seni yang Dihasilkan oleh AI Generator**

**Dahlia Kusuma Dewi¹, Irwan Buulolo², Kadimani Buulolo³, Rani Salbiani⁴, Ucapan
Syukur Bachtiar Duha⁵, Hendra Putra Nduru⁶**
dahlia@utnd.ac.id¹, irwanbuuloloirwan73@gmail.com², buulolodimani1@gmail.com³,
ranisalbiani24@gmail.com⁴, ucapansbachtiarduha@gmail.com⁵
Universitas Tjut Nyak Dhien

ABSTRAK

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan konten digital, khususnya karya seni yang dihasilkan oleh AI generator seperti Midjourney, DALL-E, dan Stable Diffusion, telah menimbulkan persoalan hukum baru terkait perlindungan hak cipta yang belum diantisipasi dalam regulasi yang ada. Permasalahan yang dikaji adalah bagaimana konsep kepemilikan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan oleh teknologi AI menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan bagaimana perlindungan hukum bagi pencipta karya original yang digunakan sebagai data training AI tanpa izin. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesesuaian ketentuan hak cipta yang berlaku di Indonesia dengan perkembangan teknologi AI dan memberikan rekomendasi hukum yang relevan. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan komparatif, menggunakan bahan hukum primer berupa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014) dan peraturan terkait, serta bahan hukum sekunder berupa literatur, jurnal, dan yurisprudensi internasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UUHC 2014 menganut prinsip human authorship requirement sehingga karya yang dihasilkan sepenuhnya oleh AI tanpa kontribusi kreatif manusia yang signifikan tidak dapat dilindungi hak cipta, namun karya dengan kontribusi kreatif manusia yang substansial dapat dilindungi dengan manusia sebagai pencipta. Penggunaan karya berhak cipta sebagai data training AI tanpa izin merupakan pelanggaran hak penggandaan, dan pencipta memiliki upaya hukum perdata dan pidana meskipun penegakan hukum menghadapi kendala yurisdiksi, pembuktian teknis, dan ketidakpastian hukum. Penelitian ini menyimpulkan perlunya revisi regulasi, pengembangan mekanisme lisensi kolektif, kewajiban transparansi, dan peningkatan kapasitas penegakan hukum untuk memberikan perlindungan efektif di era AI.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; AI-Generated Art; Hak Cipta; Perlindungan Hukum.

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence (AI) technology in digital content creation, particularly artworks produced by AI generators such as Midjourney, DALL-E, and Stable Diffusion, has raised new legal issues related to copyright protection that have not been anticipated in existing regulations. The issues studied are the concept of copyright ownership for works produced by AI technology according to Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and how legal protection for creators of original works used as AI training data without permission. This study aims to analyze the suitability of copyright provisions in force in Indonesia with the development of AI technology and provide relevant legal recommendations. The research method used is normative juridical with a statutory, conceptual, and comparative approach, using primary legal materials in the form of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright (UUHC 2014) and related regulations, as well as secondary legal materials in the form of literature, journals, and international jurisprudence. The results of the study indicate that the 2014 Copyright Law adheres to the principle of human authorship requirement, so that works produced entirely by AI without significant human creative contributions cannot be protected by copyright, but works with substantial human creative contributions can be protected with humans as creators. The use of copyrighted works as AI training data without permission constitutes a violation of the right to reproduce, and creators have civil and

criminal remedies, although law enforcement faces jurisdictional obstacles, technical evidence, and legal uncertainty. This study concludes that there is a need for regulatory revisions, the development of collective licensing mechanisms, transparency obligations, and increased law enforcement capacity to provide effective protection in the AI era.

Keywords: Artificial Intelligence; AI-Generated Art; Copyright; Legal Protection.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam bidang seni dan kreativitas (Bangsawan, 2023). Salah satu inovasi teknologi yang paling fenomenal dalam beberapa tahun terakhir adalah kemunculan Artificial Intelligence (AI) generatif yang mampu menciptakan karya seni digital secara otomatis. Platform-platform seperti Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, dan berbagai AI art generator lainnya telah memungkinkan siapa saja untuk menghasilkan karya visual yang kompleks dan estetis hanya dengan memasukkan perintah teks (text prompt). Fenomena ini tidak hanya mengubah lanskap industri kreatif, tetapi juga memunculkan berbagai persoalan hukum baru yang belum pernah diantisipasi sebelumnya, khususnya terkait dengan konsep kepemilikan dan perlindungan hak cipta.

Permasalahan hukum yang muncul dari penggunaan AI dalam penciptaan karya seni menjadi semakin kompleks ketika mempertimbangkan bahwa sistem AI generatif bekerja dengan cara "belajar" dari jutaan karya seni yang sudah ada, yang kemudian digunakan sebagai data training untuk menghasilkan karya baru. Sebagaimana dijelaskan oleh Senftleben dan Buijtelaar, proses machine learning dalam AI art generator melibatkan penggunaan dataset besar yang berisi karya-karya berhak cipta tanpa seizin penciptanya, yang kemudian diekstraksi pola-polanya untuk menghasilkan output baru (Senftleben, 2023). Praktik ini telah memicu kontroversi dan gugatan hukum di berbagai negara, sebagaimana terlihat dalam kasus *Andersen v. Stability* di Amerika Serikat, di mana seniman-seniman menggugat perusahaan AI karena menggunakan karya mereka sebagai data training tanpa izin dan kompensasi (Madigan, 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya ketegangan antara inovasi teknologi dengan prinsip-prinsip fundamental perlindungan hak cipta.

Di Indonesia, pengaturan mengenai hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014). Pasal 1 angka 1 UUHC 2014 mendefinisikan hak cipta 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". Lebih lanjut, Pasal 1 angka 2 UUHC 2014 mendefinisikan pencipta sebagai "seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi". Definisi-definisi ini mengandaikan bahwa pencipta adalah manusia (natural person), sementara karya yang dilindungi harus merupakan hasil kreativitas manusia yang bersifat orisinal. Persoalan muncul ketika suatu karya dihasilkan oleh sistem AI yang bekerja secara autonomous atau semi-autonomous tanpa campur tangan signifikan dari manusia, sehingga menimbulkan pertanyaan mendasar: siapakah yang dapat dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta atas karya tersebut?

Perdebatan mengenai status hukum karya yang dihasilkan AI telah menjadi diskursus global dalam literatur hukum hak kekayaan intelektual. Terdapat beberapa pendekatan teoretis yang dapat digunakan untuk menentukan kepemilikan hak cipta atas AI-generated works, antara lain (Fauzy, 2023): pertama, teori yang menganggap AI itu sendiri sebagai pencipta (meskipun pendekatan ini umumnya ditolak karena AI tidak memiliki legal personality); kedua, teori yang menganggap programmer atau pengembang AI sebagai

pencipta; ketiga, teori yang menganggap pengguna AI (yang memberikan prompt) sebagai pencipta; dan keempat, teori yang menganggap karya AI sebagai public domain karena tidak ada pencipta manusia yang jelas. Di berbagai yurisdiksi, terdapat perbedaan pendekatan dalam menyikapi persoalan ini. Misalnya, United States Copyright Office secara eksplisit menyatakan bahwa karya yang dihasilkan sepenuhnya oleh AI tanpa campur tangan kreatif manusia tidak dapat dilindungi hak cipta, sebagaimana terlihat dalam penolakan pendaftaran hak cipta untuk karya "A Recent Entrance to Paradise" yang dihasilkan oleh Midjourney (Ginastiar, 2025). Sementara itu, beberapa negara memberikan perlindungan hak cipta dengan menempatkan programmer atau orang yang mengatur penggunaan AI sebagai pencipta (Anwar, 2023).

Selain persoalan kepemilikan hak cipta atas output AI, isu hukum lain yang tidak kalah krusial adalah perlindungan hak cipta bagi para seniman dan kreator yang karyanya digunakan sebagai data training AI tanpa izin. Perusahaan-perusahaan pengembang AI art generator umumnya mengumpulkan miliaran gambar dari internet, termasuk karya-karya yang dilindungi hak cipta, untuk melatih model AI mereka. Praktik ini telah memunculkan berbagai gugatan hukum, seperti dalam kasus Getty Images (US), Inc. v. Stability AI, Inc., di mana Getty Images menggugat Stability AI karena menggunakan lebih dari 12 juta foto berhak cipta miliknya untuk melatih model Stable Diffusion tanpa izin atau kompensasi (Carter, 2025). Dalam konteks hukum Indonesia, praktik penggunaan karya berhak cipta sebagai data training AI dapat berpotensi melanggar hak ekonomi pencipta sebagaimana diatur dalam Pasal 9 UUHC 2014, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya. Namun, di sisi lain, terdapat juga argumentasi bahwa penggunaan karya untuk keperluan data training dapat dikualifikasikan sebagai penggunaan yang wajar (fair use) berdasarkan Pasal 43 sampai Pasal 51 UUHC 2014, meskipun hal ini masih menjadi perdebatan akademis dan belum ada yurisprudensi yang jelas di Indonesia.

Kompleksitas permasalahan hukum seputar AI-generated art semakin diperbesar oleh karakteristik teknologi AI yang terus berkembang dengan pesat, sementara hukum hak cipta yang ada masih berlandaskan pada paradigma tradisional yang mengandaikan manusia sebagai satu-satunya pencipta yang sah. Sebagaimana dikemukakan oleh Margoni dan Kretschmer, sistem hukum hak cipta saat ini menghadapi "krisis konseptual" dalam menghadapi AI karena prinsip-prinsip fundamental seperti orisinalitas, kreativitas, dan authorship yang selama ini menjadi dasar perlindungan hak cipta, menjadi kabur ketika diterapkan pada karya yang dihasilkan oleh mesin (Kretschmer et al., 2024). Ketidakpastian hukum ini tidak hanya berdampak pada para seniman dan kreator tradisional yang merasa hak-haknya terancam, tetapi juga pada pengembang teknologi AI dan pengguna AI art generator yang memerlukan kepastian hukum mengenai status karya yang mereka hasilkan. Dalam konteks Indonesia, belum ada regulasi khusus maupun yurisprudensi yang secara spesifik mengatur persoalan hak cipta dalam konteks AI, sehingga diperlukan kajian yuridis normatif yang mendalam untuk menganalisis bagaimana Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014) dapat diterapkan atau perlu disesuaikan untuk menjawab tantangan-tantangan hukum yang ditimbulkan oleh teknologi AI generatif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan hukum terkait perlindungan hak cipta dalam konteks penggunaan teknologi AI untuk pembuatan konten digital, khususnya karya seni yang dihasilkan oleh AI generator. Penelitian ini akan mengkaji dua permasalahan hukum utama, yaitu: pertama, bagaimana konsep kepemilikan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan oleh teknologi AI menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta; dan kedua, bagaimana perlindungan hukum bagi pencipta karya original yang digunakan sebagai data training AI

tanpa izin. Melalui penelitian yuridis normatif ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kesesuaian antara ketentuan hukum hak cipta yang berlaku di Indonesia dengan perkembangan teknologi AI, serta dapat memberikan rekomendasi hukum yang relevan untuk menjawab tantangan-tantangan baru dalam era digital ini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan utama (Benuf & Azhar, 2020). Penelitian yuridis normatif ini difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta terhadap penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembuatan konten digital. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan komparatif (*comparative approach*) (Wiraguna, 2024). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta beserta peraturan pelaksanaannya yang relevan dengan permasalahan hak cipta dalam konteks AI. Pendekatan konseptual dilakukan dengan mengkaji konsep-konsep hukum seperti pencipta, ciptaan, orisinalitas, hak ekonomi, dan hak moral dalam konteks karya yang dihasilkan oleh teknologi AI. Pendekatan komparatif dilakukan dengan membandingkan pengaturan hukum hak cipta terkait AI di beberapa negara lain seperti Amerika Serikat, Inggris, dan Uni Eropa untuk memperoleh perspektif yang lebih luas dalam menganalisis permasalahan hukum yang diteliti.

Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer meliputi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, serta peraturan perundang-undangan lain yang relevan dengan hak kekayaan intelektual dan teknologi informasi. Bahan hukum sekunder mencakup buku-buku teks hukum hak cipta, jurnal ilmiah hukum, artikel hukum, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen hukum dari berbagai yurisdiksi yang membahas tentang AI dan hak cipta, termasuk keputusan pengadilan (*yurisprudensi*) dari negara lain yang telah menangani kasus serupa seperti putusan dalam perkara *Andersen et al. v. Stability AI Ltd.* dan *Getty Images v. Stability AI*. Bahan hukum tersier meliputi kamus hukum, ensiklopedia, dan *Black's Law Dictionary* untuk memberikan pemahaman terhadap istilah-istilah hukum yang digunakan. Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*) dengan cara mengumpulkan, membaca, mencatat, dan mengutip bahan-bahan hukum yang relevan dari berbagai sumber literatur baik dalam bentuk fisik maupun digital, termasuk database hukum online, repositori perpustakaan, dan situs web resmi lembaga-lembaga hukum (Arifuddin et al., 2025). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan metode deskriptif-preskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan dan menginterpretasikan norma-norma hukum yang ada, menganalisis kesesuaian dan kekosongan hukum dalam UUHC 2014 terkait dengan perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan AI, kemudian memberikan preskripsi atau saran hukum mengenai bagaimana seharusnya hukum mengatur permasalahan tersebut. Analisis dilakukan secara sistematis dengan menggunakan logika deduktif, yaitu menarik kesimpulan khusus dari premis-premis umum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan teori-teori hukum yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Kepemilikan Hak Cipta Terhadap Karya yang Dihasilkan oleh Teknologi AI Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Permasalahan kepemilikan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan oleh teknologi Artificial Intelligence (AI) merupakan isu hukum kontemporer yang belum mendapat pengaturan eksplisit dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014). Untuk menjawab permasalahan ini, perlu dilakukan analisis mendalam terhadap konsep-konsep fundamental dalam hukum hak cipta Indonesia, khususnya mengenai syarat-syarat perlindungan hak cipta, definisi pencipta, dan kualifikasi ciptaan yang dapat dilindungi.

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UUHC 2014, 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". Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci yang harus dipenuhi agar suatu karya mendapat perlindungan hak cipta. Pertama, harus ada "pencipta" yang menciptakan karya tersebut. Kedua, ciptaan harus "diwujudkan dalam bentuk nyata" (fixation requirement). Ketiga, perlindungan timbul secara otomatis tanpa perlu pendaftaran (automatic protection based on declarative principle). Dalam konteks karya yang dihasilkan oleh AI, elemen pertama—yaitu keberadaan "pencipta"—menjadi persoalan hukum yang paling fundamental dan problematis (Siburian & Hendra, 2022).

Pasal 1 angka 2 UUHC 2014 mendefinisikan pencipta sebagai "seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi". Definisi ini secara tegas mensyaratkan bahwa pencipta adalah "orang" (natuurlijk persoon/natural person), bukan badan hukum atau entitas non-manusia lainnya. Meskipun dalam kondisi tertentu badan hukum dapat menjadi pemegang hak cipta (sebagaimana diatur dalam Pasal 16 UUHC 2014 mengenai ciptaan yang dibuat dalam hubungan dinas atau berdasarkan pesanan), namun tetap harus ada manusia sebagai pencipta awal. Lebih lanjut, syarat bahwa ciptaan harus "bersifat khas dan pribadi" mengindikasikan bahwa hukum Indonesia menganut prinsip bahwa kreativitas dan orisinalitas adalah atribut yang inherent dengan kemampuan manusia. Interpretasi gramatikal dan sistematis terhadap ketentuan ini menunjukkan bahwa pembentuk undang-undang mengandaikan bahwa hanya manusia yang dapat menjadi subjek hukum pencipta, sementara AI—sebagai mesin atau sistem algoritmik—tidak memiliki kapasitas hukum untuk menjadi pencipta.

Persoalan menjadi lebih kompleks ketika kita menganalisis tingkat keterlibatan manusia dalam proses penciptaan karya menggunakan AI generator. Dalam praktiknya, terdapat spektrum yang luas mengenai seberapa besar peran manusia dalam menghasilkan AI-generated art. Pada satu ujung spektrum, terdapat karya yang dihasilkan sepenuhnya secara autonomous oleh AI tanpa intervensi manusia yang signifikan—misalnya ketika AI menciptakan karya secara acak tanpa input spesifik dari manusia. Pada ujung spektrum yang lain, terdapat karya di mana manusia memberikan arahan yang sangat detail, melakukan kurasi terhadap output AI, dan melakukan modifikasi signifikan terhadap hasil akhir. Perbedaan tingkat keterlibatan manusia ini menjadi krusial dalam menentukan apakah suatu karya dapat dikategorikan sebagai "ciptaan" yang dilindungi hak cipta.

Untuk menganalisis hal ini, perlu merujuk pada Pasal 40 ayat (1) UUHC 2014 yang menyebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi berbagai bentuk ekspresi kreatif dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Pasal 40 ayat (1) huruf f secara spesifik menyebutkan bahwa "seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan" merupakan ciptaan yang dilindungi. Karya seni digital yang dihasilkan oleh AI art generator seperti Midjourney,

DALL-E, atau Stable Diffusion secara teknis dapat dikategorikan sebagai "seni rupa" dalam bentuk gambar atau seni lukis digital. Namun, perlindungan hak cipta tidak hanya bergantung pada bentuk atau medium karya, melainkan juga pada ada tidaknya unsur orisinalitas dan kreativitas manusia dalam penciptaannya.

Konsep orisinalitas dalam hukum hak cipta Indonesia dapat dipahami melalui Penjelasan Pasal 1 angka 3 UUHC 2014 yang menyatakan bahwa 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". Frasa "inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian" dalam penjelasan ini mengindikasikan bahwa orisinalitas dalam hukum Indonesia mensyaratkan adanya kontribusi intelektual dan kreatif dari manusia. Standar orisinalitas ini sejalan dengan doktrin "modicum of creativity" atau "minimal degree of creativity" yang dikenal dalam berbagai yurisdiksi, yang mensyaratkan bahwa karya harus mencerminkan pilihan-pilihan kreatif dari penciptanya, meskipun tidak harus mencapai standar artistik atau estetika tertentu.

Dalam konteks AI-generated art, pertanyaan krusialnya adalah: apakah pemberian text prompt atau instruksi kepada AI, proses seleksi output AI, dan kemungkinan modifikasi terhadap hasil AI dapat dikualifikasikan sebagai kontribusi kreatif yang memadai untuk memenuhi standar orisinalitas? Untuk menjawab pertanyaan ini, dapat dilakukan analogi dengan kasus-kasus perlindungan hak cipta terhadap karya fotografi. Dalam Putusan Mahkamah Agung Nomor 1226 K/Pdt/2010, MA Indonesia mengakui bahwa fotografi dapat dilindungi hak cipta sepanjang terdapat unsur kreativitas dari fotografer dalam menentukan sudut pengambilan, pencahayaan, komposisi, dan elemen artistik lainnya. Menggunakan logika yang sama, dapat diargumentasikan bahwa seseorang yang menggunakan AI art generator dapat dianggap sebagai pencipta apabila ia memberikan kontribusi kreatif yang signifikan—misalnya melalui pemilihan prompt yang spesifik dan kreatif, kurasi yang selektif terhadap output AI dari berbagai iterasi, penggabungan atau modifikasi hasil AI, atau kombinasi antara hasil AI dengan elemen kreatif lainnya yang dibuat secara manual.

Namun demikian, terdapat perbedaan fundamental antara fotografi dan AI-generated art yang perlu diperhatikan. Dalam fotografi, kamera adalah alat pasif yang sepenuhnya dikendalikan oleh fotografer—kamera tidak membuat keputusan kreatif sendiri, melainkan hanya merekam apa yang diarahkan oleh fotografer. Sebaliknya, AI art generator adalah sistem yang memiliki tingkat autonomy yang jauh lebih tinggi. AI tidak hanya "merekam" atau "mengeksekusi" instruksi secara mekanis, melainkan membuat keputusan-keputusan kompleks berdasarkan pola-pola yang dipelajarinya dari dataset training, termasuk keputusan mengenai komposisi, warna, gaya, dan berbagai elemen artistik lainnya. Ketika seseorang memberikan prompt "a beautiful sunset over the ocean in the style of Van Gogh" kepada AI, yang terjadi bukanlah eksekusi mekanis dari instruksi tersebut, melainkan proses kompleks di mana AI "menginterpretasikan" prompt tersebut, "memilih" dari berbagai kemungkinan representasi visual, dan "menggabungkan" berbagai elemen berdasarkan pengetahuannya tentang sunset, ocean, dan gaya Van Gogh. Pertanyaannya adalah: siapa yang sebenarnya membuat pilihan-pilihan kreatif tersebut—manusia yang memberikan prompt, ataukah AI yang menginterpretasikan dan merealisasikan prompt tersebut?

Untuk menjawab dilema ini, perlu dikaji praktik dan pendekatan yang diambil oleh berbagai yurisdiksi lain sebagai perbandingan. Di Amerika Serikat, United States Copyright Office (USCO) telah mengeluarkan panduan yang menyatakan bahwa karya yang dihasilkan sepenuhnya oleh AI tanpa kontribusi kreatif manusia yang signifikan tidak dapat dilindungi hak cipta. Dalam kasus *Thaler v. Perlmutter*, pengadilan federal Amerika Serikat menolak

untuk memberikan perlindungan hak cipta terhadap karya visual yang diciptakan sepenuhnya oleh sistem AI bernama "Creativity Machine" tanpa campur tangan manusia, dengan menegaskan bahwa human authorship adalah syarat konstitusional untuk perlindungan hak cipta di Amerika Serikat. Namun, USCO juga mengakui bahwa apabila terdapat kontribusi kreatif manusia yang cukup signifikan dalam proses penciptaan menggunakan AI—misalnya dalam bentuk seleksi, pengaturan, atau modifikasi yang menunjukkan "creative expression"—maka bagian-bagian karya yang mencerminkan kontribusi manusia tersebut dapat dilindungi. Contohnya dalam kasus *Zarya of the Dawn*, USCO memberikan perlindungan hak cipta terbatas terhadap komik yang dibuat menggunakan Midjourney, dengan mengakui bahwa perlindungan hanya diberikan pada seleksi, koordinasi, dan pengaturan teks serta gambar-gambar yang dilakukan oleh penulis komik (Kristina Kashtanova), namun bukan pada gambar-gambar individual yang dihasilkan oleh AI itu sendiri.

Dalam konteks hukum Indonesia, mengingat UUHC 2014 tidak mengatur secara eksplisit mengenai computer-generated works atau AI-generated works, maka penerapan hukum harus dilakukan melalui interpretasi terhadap ketentuan-ketentuan yang ada. Berdasarkan analisis sistematis terhadap Pasal 1 angka 2 dan Penjelasan Pasal 1 angka 3 UUHC 2014, dapat disimpulkan bahwa hukum Indonesia menganut prinsip human authorship requirement—yaitu bahwa hanya manusia yang dapat menjadi pencipta, dan hanya karya yang merupakan hasil kreativitas manusia yang dapat dilindungi hak cipta. Oleh karena itu, karya yang dihasilkan sepenuhnya secara autonomous oleh AI tanpa kontribusi kreatif manusia yang signifikan tidak dapat memenuhi syarat sebagai "ciptaan" yang dilindungi berdasarkan UUHC 2014.

Namun, untuk karya yang dihasilkan menggunakan AI dengan keterlibatan manusia yang signifikan, dapat digunakan pendekatan gradual atau spectrum approach untuk menentukan apakah karya tersebut memenuhi syarat perlindungan hak cipta. Pendekatan ini mengakui bahwa AI dapat digunakan sebagai "alat bantu" dalam proses kreatif manusia, serupa dengan bagaimana seniman menggunakan kamera, komputer, atau software desain grafis. Kuncinya adalah pada seberapa besar kontribusi kreatif manusia dalam proses penciptaan karya. Faktor-faktor yang dapat dipertimbangkan dalam menilai kontribusi kreatif manusia meliputi: (1) kompleksitas dan keunikan prompt atau instruksi yang diberikan kepada AI; (2) proses kurasi dan seleksi yang dilakukan terhadap output AI, khususnya jika melibatkan ratusan atau ribuan iterasi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan; (3) modifikasi, editing, atau enhancement yang dilakukan terhadap hasil AI; (4) kombinasi atau pengaturan berbagai output AI atau kombinasi dengan elemen lain yang dibuat secara manual; dan (5) keputusan-keputusan kreatif lainnya yang dibuat oleh manusia dalam proses penciptaan.

Apabila seseorang memberikan prompt yang sangat generik seperti "cat" dan langsung menggunakan output pertama yang dihasilkan AI tanpa modifikasi apapun, maka sulit untuk mengargumentasikan bahwa terdapat kontribusi kreatif yang memadai dari manusia tersebut. Sebaliknya, apabila seseorang merancang prompt yang sangat detail dan spesifik, melakukan ratusan iterasi dengan berbagai variasi prompt, memilih secara selektif hasil-hasil tertentu, kemudian menggabungkan dan memodifikasi hasil-hasil tersebut menggunakan software editing, maka dapat diargumentasikan bahwa karya akhir tersebut mencerminkan pilihan-pilihan kreatif dan kontribusi intelektual dari manusia tersebut sehingga memenuhi standar orisinalitas. Dalam kasus seperti ini, manusia tersebut dapat dikualifikasikan sebagai pencipta, dan AI hanyalah merupakan alat atau medium yang digunakan dalam proses kreatif.

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep kepemilikan hak cipta

terhadap karya yang dihasilkan oleh teknologi AI menurut UUHC 2014 dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, UUHC 2014 tidak memberikan perlindungan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan sepenuhnya secara autonomous oleh AI tanpa kontribusi kreatif manusia yang signifikan, karena tidak memenuhi syarat adanya "pencipta" sebagaimana didefinisikan dalam Pasal 1 angka 2 UUHC 2014. Kedua, apabila terdapat kontribusi kreatif manusia yang signifikan dalam proses penciptaan menggunakan AI—baik dalam bentuk perancangan prompt yang kompleks, kurasi yang selektif, modifikasi hasil AI, atau kombinasi berbagai elemen—maka manusia tersebut dapat dikualifikasikan sebagai pencipta dan karya yang dihasilkan dapat dilindungi hak cipta, dengan AI dipandang sebagai alat bantu dalam proses kreatif. Ketiga, penentuan apakah suatu karya yang menggunakan AI memenuhi syarat perlindungan hak cipta harus dilakukan secara kasuistis dengan mempertimbangkan fakta-fakta konkret mengenai tingkat dan sifat kontribusi kreatif manusia dalam proses penciptaan. Keempat, mengingat ketidakpastian hukum yang masih ada dan perkembangan teknologi AI yang sangat pesat, diperlukan pembaruan atau penyesuaian regulasi untuk memberikan kepastian hukum yang lebih baik, baik melalui revisi UUHC maupun melalui peraturan pelaksana atau panduan yang lebih spesifik mengatur mengenai AI-generated works.

2. Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Karya Original yang Digunakan sebagai Data Training AI Tanpa Izin

Permasalahan kedua yang dianalisis dalam penelitian ini adalah bagaimana perlindungan hukum bagi pencipta karya original yang digunakan sebagai data training AI tanpa izin. Persoalan ini muncul karena AI art generator seperti Stable Diffusion, Midjourney, dan DALL-E bekerja dengan cara melatih model machine learning menggunakan dataset yang berisi jutaan bahkan miliaran gambar yang dikumpulkan dari internet, termasuk karya-karya yang dilindungi hak cipta (Zahra & Sudarwanto, 2025). Praktik ini telah memunculkan kontroversi dan gugatan hukum di berbagai negara, dengan para seniman dan pemegang hak cipta menuduh bahwa penggunaan karya mereka sebagai data training tanpa izin merupakan pelanggaran hak cipta.

Untuk menganalisis persoalan ini, pertama-tama perlu dipahami secara teknis bagaimana proses training AI art generator bekerja. Sistem AI generatif seperti Stable Diffusion menggunakan teknik deep learning, khususnya arsitektur neural network yang disebut diffusion model (Rustiyana et al., 2025). Dalam proses training, sistem AI "mempelajari" pola-pola visual dari jutaan gambar dalam dataset training. Proses ini melibatkan analisis statistik terhadap fitur-fitur visual seperti bentuk, warna, tekstur, komposisi, dan berbagai elemen visual lainnya dari gambar-gambar dalam dataset. Sistem AI kemudian "menyimpan" representasi matematis dari pola-pola tersebut dalam bentuk parameter-parameter dalam model neural network. Ketika kemudian diminta untuk menghasilkan gambar baru, AI tidak "menyalin" atau "mengkombinasikan" gambar-gambar dari dataset training secara langsung, melainkan menggunakan pengetahuan tentang pola-pola visual yang telah dipelajarinya untuk mensintesis gambar baru berdasarkan prompt yang diberikan.

Pertanyaan hukum yang krusial adalah: apakah proses penggunaan karya berhak cipta sebagai data training AI merupakan pelanggaran hak cipta? Untuk menjawab pertanyaan ini, perlu dianalisis hak-hak eksklusif pencipta yang diatur dalam UUHC 2014 dan apakah proses training AI melanggar hak-hak tersebut. Pasal 9 ayat (1) UUHC 2014 memberikan hak ekonomi eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk melakukan: (a) penerbitan ciptaan; (b) penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; (c) penerjemahan ciptaan; (d) pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; (e) pendistribusian ciptaan atau salinannya; (f) pertunjukan ciptaan; (g) pengumuman ciptaan;

(h) komunikasi ciptaan; dan (i) penyewaan ciptaan. Dari berbagai hak ekonomi ini, yang paling relevan dalam konteks penggunaan karya sebagai data training AI adalah hak penggandaan (reproduction right) dan kemungkinan hak pengadaptasian atau pentransformasian (adaptation/transformation right).

Menurut Pasal 1 angka 12 UUHC 2014, "penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara". Definisi ini mencakup berbagai bentuk penggandaan, termasuk penggandaan dalam bentuk digital. Pertanyaan yang muncul adalah: apakah proses mengunduh dan menyimpan jutaan gambar dari internet untuk dijadikan dataset training AI termasuk dalam kategori "penggandaan"? Secara literal dan gramatikal, aktivitas mengunduh dan menyimpan gambar-gambar tersebut jelas merupakan bentuk penggandaan karena menciptakan salinan digital dari karya-karya original. Oleh karena itu, apabila dilakukan tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, maka secara prima facie praktik ini dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak penggandaan sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf b UUHC 2014.

Selain isu penggandaan, terdapat juga pertanyaan mengenai apakah proses training AI dapat dikategorikan sebagai "pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan" sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf d UUHC 2014. Pasal 1 angka 11 UUHC 2014 mendefinisikan "pengadaptasian adalah pengubahan ciptaan menjadi bentuk atau fungsi yang berbeda". Dalam proses training AI, karya-karya original tidak secara langsung "diubah" menjadi bentuk lain, melainkan dianalisis untuk mengekstraksi pola-pola yang kemudian disimpan dalam bentuk parameter matematis dalam model AI. Output yang dihasilkan oleh AI nantinya adalah gambar-gambar baru yang secara teknis berbeda dari gambar-gambar dalam dataset training. Namun, dapat diargumentasikan bahwa proses ekstraksi dan transformasi karya-karya original menjadi representasi matematis dalam model AI merupakan bentuk transformasi yang memerlukan izin dari pencipta. Di sisi lain, ada juga argumen bahwa transformasi yang dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf d adalah transformasi yang menghasilkan karya turunan yang masih mempertahankan karakteristik substantif dari karya original, sedangkan model AI yang dihasilkan dari proses training adalah entitas yang secara fundamental berbeda dari karya-karya original dan tidak dapat dikategorikan sebagai karya turunan.

Mengingat adanya argumen bahwa penggunaan karya sebagai data training AI dapat dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak penggandaan dan/atau transformasi, maka perlu dianalisis apakah terdapat pembatasan atau pengecualian dalam UUHC 2014 yang dapat membenarkan praktik ini. Konsep yang paling relevan untuk dianalisis adalah doktrin penggunaan yang wajar (fair use atau fair dealing) (Habibi & Sujadmiko, 2025). Dalam sistem hukum Indonesia, pembatasan terhadap hak cipta diatur dalam Pasal 43 sampai dengan Pasal 51 UUHC 2014. Pasal 43 UUHC 2014 menyatakan bahwa perbuatan tertentu tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, termasuk penggunaan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, pemberitaan, kritik atau tinjauan, dan berbagai kepentingan lainnya. Namun, setiap pengecualian ini memiliki syarat-syarat spesifik yang harus dipenuhi.

Pasal 44 UUHC 2014 mengatur mengenai penggunaan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ayat (1) huruf c menyebutkan bahwa "pengambilan ciptaan dan/atau produk hak terkait untuk kepentingan 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" tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Berdasarkan ketentuan ini, dapat diargumentasikan bahwa penggunaan karya sebagai data training untuk

mengembangkan teknologi AI dapat dikategorikan sebagai "penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi" atau "penyusunan laporan" sehingga termasuk dalam pengecualian hak cipta. Namun, terdapat dua syarat krusial yang harus dipenuhi: pertama, penggunaan tersebut harus dilakukan "dengan menyebutkan atau mencantumkan sumber secara lengkap"; dan kedua, penggunaan tersebut "tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta".

Syarat pertama mengenai pencantuman sumber menghadapi kendala praktis dalam konteks AI training. Dataset yang digunakan untuk melatih AI art generator seperti Stable Diffusion berisi miliaran gambar yang dikumpulkan dari internet, seringkali tanpa metadata yang lengkap mengenai pencipta atau sumber original. Model AI yang telah dilatih tidak "menyimpan" informasi mengenai gambar-gambar spesifik yang digunakan dalam training, melainkan hanya menyimpan pola-pola abstrak yang dipelajari dari dataset secara keseluruhan. Ketika AI menghasilkan gambar baru, tidak ada cara praktis untuk mencantumkan sumber dari jutaan gambar yang berkontribusi pada pembelajaran model tersebut. Oleh karena itu, syarat pencantuman sumber sebagaimana diatur dalam Pasal 44 ayat (1) UUHC 2014 sulit untuk dipenuhi dalam konteks AI training, yang mengindikasikan bahwa pengecualian ini tidak dapat diterapkan.

Syarat kedua mengenai "tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta" juga menimbulkan persoalan. Frasa "kepentingan yang wajar" merujuk pada konsep "normal exploitation" dan "legitimate interests" sebagaimana dikenal dalam three-step test yang diatur dalam Article 9(2) Berne Convention dan Article 13 TRIPS Agreement. Dalam doktrin hukum hak cipta internasional, penggunaan suatu karya dianggap merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta apabila penggunaan tersebut: (a) bersaing dengan atau menggantikan pasar normal dari karya original (market substitution); atau (b) mengurangi nilai ekonomi atau potensi eksploitasi komersial dari karya original. Dalam konteks AI art generator, terdapat argumen kuat bahwa output yang dihasilkan AI dapat bersaing dengan dan menggantikan karya-karya seniman original, khususnya untuk keperluan komersial seperti ilustrasi, desain grafis, atau seni digital. Ketika klien yang sebelumnya membayar seniman untuk membuat ilustrasi kini dapat menggunakan AI art generator secara gratis atau dengan biaya yang sangat rendah untuk mendapatkan hasil yang serupa, hal ini jelas merugikan kepentingan ekonomi dan pasar normal dari seniman original. Oleh karena itu, dapat diargumentasikan bahwa penggunaan karya sebagai data training AI—khususnya ketika AI tersebut kemudian digunakan untuk tujuan komersial—dapat "merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta" sehingga tidak memenuhi syarat pengecualian dalam Pasal 44 UUHC 2014.

Selain Pasal 44, terdapat juga Pasal 43 huruf e UUHC 2014 yang menyatakan bahwa "penggunaan ciptaan untuk kepentingan penyiaran dan komunikasi dengan sarana teknik tertentu yang tidak bersifat komersial dan/atau menguntungkan pencipta" tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Namun, ketentuan ini juga sulit diterapkan dalam konteks AI training karena sebagian besar perusahaan yang mengembangkan AI art generator adalah entitas komersial yang menggunakan atau berencana mengkomersialkan teknologi tersebut untuk mendapatkan keuntungan. Meskipun beberapa model AI seperti Stable Diffusion dirilis sebagai open source, perusahaan pengembangnya (Stability AI) tetap merupakan entitas komersial yang memperoleh pendanaan investasi dan berpotensi mendapatkan keuntungan dari ekosistem yang dibangun di sekitar teknologi tersebut. Oleh karena itu, argumen bahwa penggunaan karya sebagai data training adalah "tidak bersifat komersial" sulit untuk dipertahankan.

Analisis mengenai apakah penggunaan karya sebagai data training AI dapat dibenarkan berdasarkan doktrin fair use juga perlu mempertimbangkan praktik dan

yurisprudensi dari yurisdiksi lain, khususnya Amerika Serikat yang memiliki doktrin fair use yang lebih fleksibel. Di Amerika Serikat, fair use diatur dalam Section 107 Copyright Act yang menetapkan empat faktor yang harus dipertimbangkan: (1) tujuan dan karakter penggunaan, termasuk apakah penggunaan bersifat komersial atau untuk tujuan nonprofiter pendidikan; (2) sifat dari karya yang dilindungi hak cipta; (3) jumlah dan substansialitas dari porsi yang digunakan dalam hubungannya dengan karya secara keseluruhan; dan (4) efek penggunaan terhadap pasar potensial atau nilai dari karya yang dilindungi hak cipta. Dalam beberapa kasus terkait teknologi seperti *Authors Guild v. Google, Inc.* (Google Books case) dan *Authors Guild v. HathiTrust*, pengadilan Amerika Serikat memutuskan bahwa penggunaan buku-buku berhak cipta untuk membuat database yang dapat dicari (searchable database) dan untuk keperluan text mining merupakan fair use karena bersifat "transformative"—yaitu menggunakan karya untuk tujuan yang secara fundamental berbeda dari tujuan original karya tersebut. Menggunakan analogi ini, ada argumen bahwa penggunaan karya visual sebagai data training AI juga bersifat transformative karena tujuannya bukan untuk menikmati atau mereproduksi karya original, melainkan untuk mengekstraksi pola-pola statistik guna mengembangkan sistem AI yang dapat menciptakan karya-karya baru.

Namun, terdapat perbedaan penting antara kasus Google Books dengan AI art training yang membuat analogi tersebut bermasalah. Dalam Google Books, output yang dihasilkan (snippet text dari hasil pencarian) tidak bersaing dengan atau menggantikan buku original—justru sebaliknya, Google Books dapat meningkatkan penjualan buku dengan membuat buku-buku lebih mudah ditemukan. Sebaliknya, dalam kasus AI art generator, output yang dihasilkan (gambar-gambar baru) dapat langsung bersaing dengan dan berpotensi menggantikan karya-karya seniman original dalam pasar. Faktor keempat dalam four-factor test—efek terhadap pasar—menunjukkan bahwa AI art generator dapat merugikan pasar dan nilai ekonomi dari karya-karya original, yang merupakan faktor kuat melawan fair use. Hal ini tercermin dalam beberapa gugatan yang sedang berjalan di Amerika Serikat, seperti *Andersen et al. v. Stability AI Ltd. et al.*, di mana para seniman menggugat perusahaan AI dengan argumen bahwa penggunaan karya mereka sebagai data training bukan merupakan fair use karena merugikan pasar dan nilai ekonomi karya mereka.

Berdasarkan analisis terhadap ketentuan UUHC 2014 dan praktik di yurisdiksi lain, dapat disimpulkan bahwa penggunaan karya berhak cipta sebagai data training AI tanpa izin dari pencipta secara umum dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta, khususnya pelanggaran terhadap hak penggandaan sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf b UUHC 2014. Pengecualian atau pembatasan hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 43-51 UUHC 2014 sulit untuk diterapkan karena: (1) syarat pencantuman sumber tidak dapat dipenuhi secara praktis dalam konteks training menggunakan jutaan gambar; (2) penggunaan karya untuk mengembangkan produk komersial (AI art generator) tidak memenuhi syarat "tidak bersifat komersial"; dan (3) output AI art generator dapat bersaing dengan dan merugikan pasar normal dari karya-karya original sehingga "merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta".

Dengan demikian, pencipta karya original yang digunakan sebagai data training AI tanpa izin memiliki dasar hukum untuk menuntut perlindungan hak ciptanya berdasarkan UUHC 2014. Perlindungan hukum yang dapat ditempuh oleh pencipta meliputi: pertama, upaya hukum perdata sebagaimana diatur dalam Pasal 99 UUHC 2014, yaitu mengajukan gugatan ganti rugi terhadap pihak yang melakukan pelanggaran. Pasal 99 ayat (1) menyatakan bahwa "pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait". Ganti rugi yang dapat dituntut mencakup kerugian materiil maupun

imateriil yang diderita sebagai akibat pelanggaran, sebagaimana diatur dalam Pasal 99 ayat (3) yang menyatakan bahwa ganti rugi dapat meliputi "kehilangan keuntungan yang seharusnya diperoleh, serta dampak negatif terhadap reputasi pencipta atau pemegang hak cipta".

Kedua, pencipta dapat meminta penetapan sementara dari pengadilan untuk menghentikan kegiatan yang diduga melanggar hak cipta, sebagaimana diatur dalam Pasal 100 UUHC 2014. Penetapan sementara ini dapat berupa perintah untuk: (a) menghentikan kegiatan penggandaan, penerbitan, pendistribusian, dan/atau penjualan ciptaan; (b) menarik dari peredaran ciptaan hasil pelanggaran hak cipta; dan (c) penyitaan terhadap ciptaan yang dilakukan penggandaan, pendistribusian, dan/atau penjualan. Dalam konteks AI training, penetapan sementara dapat berupa perintah untuk menghentikan penggunaan dataset yang berisi karya-karya yang diperoleh tanpa izin, menghentikan distribusi atau komersialisasi model AI yang dilatih menggunakan dataset tersebut, atau bahkan perintah untuk menghancurkan model AI yang telah dilatih menggunakan karya-karya yang melanggar hak cipta.

Ketiga, selain upaya perdata, pencipta juga dapat menempuh upaya hukum pidana terhadap pelanggaran hak cipta yang dilakukan secara komersial dan merugikan. Pasal 113 UUHC 2014 mengatur ketentuan pidana bagi pelanggaran hak ekonomi pencipta, dengan ancaman pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) bagi pelanggaran yang dilakukan untuk kepentingan komersial. Lebih lanjut, Pasal 113 ayat (4) menyatakan bahwa pidana dapat diperberat menjadi penjara paling lama 10 (sepuluh tahun) dan/atau denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah) apabila pelanggaran dilakukan untuk kepentingan komersial dengan merugikan pencipta atau pemegang hak cipta. Ketentuan pidana ini dapat diterapkan terhadap perusahaan atau individu yang mengumpulkan dan menggunakan karya berhak cipta untuk melatih AI secara komersial tanpa izin dari pencipta, khususnya apabila dapat dibuktikan bahwa perbuatan tersebut dilakukan untuk kepentingan komersial dan merugikan pencipta.

Namun, dalam praktiknya, penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta dalam konteks AI training menghadapi berbagai kendala dan tantangan. Pertama, terdapat kendala yurisdiksi dan penegakan hukum lintas negara. Sebagian besar perusahaan yang mengembangkan AI art generator seperti Stability AI (Stable Diffusion), OpenAI (DALL-E), dan Midjourney berkedudukan di luar Indonesia, khususnya di Amerika Serikat dan Inggris. Dataset yang digunakan untuk training juga dikumpulkan dari berbagai sumber di internet secara global. Hal ini menimbulkan persoalan mengenai yurisdiksi pengadilan Indonesia untuk mengadili pelanggaran yang dilakukan oleh entitas asing, serta kesulitan dalam eksekusi putusan pengadilan Indonesia terhadap perusahaan-perusahaan tersebut. Meskipun secara teoritis dapat digunakan prinsip yurisdiksi berbasis efek (effects-based jurisdiction) atau dapat dilakukan kerja sama hukum internasional, namun dalam praktiknya hal ini sangat kompleks dan memerlukan waktu serta biaya yang besar.

Kedua, terdapat kendala teknis dalam pembuktian. Untuk membuktikan bahwa karya tertentu telah digunakan sebagai data training AI, diperlukan akses kepada dataset yang digunakan oleh perusahaan AI, yang seringkali tidak dipublikasikan secara terbuka atau dianggap sebagai rahasia dagang (trade secret). Meskipun beberapa dataset seperti LAION-5B (yang digunakan untuk melatih Stable Diffusion) tersedia secara publik dan dapat dianalisis, namun banyak perusahaan AI yang tidak mengungkapkan detail mengenai dataset yang mereka gunakan. Bahkan ketika dataset dapat diakses, menganalisis miliaran gambar untuk membuktikan bahwa karya spesifik tertentu termasuk di dalamnya memerlukan sumber daya teknis dan finansial yang signifikan. Lebih lanjut, bahkan ketika

dapat dibuktikan bahwa karya tertentu termasuk dalam dataset training, masih harus dibuktikan bahwa penggunaan tersebut "merugikan" pencipta atau melanggar hak-hak eksklusifnya, yang juga merupakan isu yang kompleks dan masih diperdebatkan.

Ketiga, terdapat ketidakpastian hukum mengenai interpretasi ketentuan hak cipta dalam konteks teknologi baru seperti AI. Sebagaimana telah dianalisis sebelumnya, terdapat perdebatan mengenai apakah penggunaan karya sebagai data training dapat dikualifikasikan sebagai fair use atau penggunaan yang wajar, apakah proses training merupakan "penggandaan" dalam pengertian hukum, dan berbagai isu hukum lainnya yang belum mendapat klarifikasi melalui yurisprudensi atau regulasi yang spesifik. Ketidakpastian hukum ini dapat menjadi hambatan bagi pencipta yang ingin menegakkan haknya, karena terdapat risiko bahwa gugatan mereka akan ditolak berdasarkan interpretasi hukum yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perlindungan hukum hak cipta terhadap penggunaan teknologi Artificial Intelligence dalam pembuatan konten digital, dapat disimpulkan bahwa UUHC 2014 belum mengatur secara eksplisit mengenai kepemilikan hak cipta atas karya yang dihasilkan AI. Melalui interpretasi sistematis terhadap Pasal 1 angka 2 dan Penjelasan Pasal 1 angka 3 UUHC 2014, hukum Indonesia menganut prinsip human authorship requirement yang mensyaratkan bahwa hanya manusia yang dapat menjadi pencipta. Oleh karena itu, karya yang dihasilkan sepenuhnya secara autonomous oleh AI tanpa kontribusi kreatif manusia yang signifikan tidak dapat dilindungi hak cipta. Namun, apabila terdapat kontribusi kreatif manusia yang signifikan—seperti perancangan prompt yang kompleks, kurasi selektif, atau modifikasi substansial—maka manusia tersebut dapat dikualifikasikan sebagai pencipta dengan AI sebagai alat bantu. Terkait perlindungan hukum bagi pencipta karya original yang digunakan sebagai data training AI tanpa izin, penelitian menemukan bahwa praktik tersebut merupakan pelanggaran hak penggandaan sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf b UUHC 2014. Pengecualian dalam Pasal 43-51 UUHC 2014 sulit diterapkan karena tidak memenuhi syarat pencantuman sumber dan berpotensi merugikan kepentingan wajar pencipta. Pencipta memiliki upaya hukum melalui gugatan ganti rugi (Pasal 99), penetapan sementara (Pasal 100), dan pelaporan pidana (Pasal 113), namun penegakan hukum menghadapi kendala yurisdiksi, pembuktian teknis, dan ketidakpastian hukum karena belum ada regulasi spesifik atau yurisprudensi terkait AI di Indonesia.

Mengingat perkembangan teknologi AI yang pesat dan ketidakpastian hukum yang masih ada, diperlukan beberapa langkah strategis untuk memberikan kepastian hukum dan perlindungan efektif bagi pencipta. Pertama, perlu dilakukan revisi UUHC 2014 untuk mengatur secara eksplisit mengenai status hak cipta atas karya yang dihasilkan menggunakan AI dengan kriteria jelas mengenai tingkat kontribusi kreatif manusia yang diperlukan, serta pengaturan khusus tentang penggunaan karya berhak cipta untuk AI training termasuk mekanisme perizinan dan kompensasi. Kedua, perlu dikembangkan mekanisme lisensi kolektif melalui LMKN untuk memfasilitasi perizinan skala besar sambil memberikan kompensasi adil kepada pencipta. Ketiga, diperlukan regulasi yang mewajibkan transparansi perusahaan AI mengenai dataset yang digunakan dan menyediakan mekanisme opt-out bagi pencipta. Keempat, perlu peningkatan kapasitas aparat penegak hukum dan lembaga peradilan dalam menangani kasus teknologi AI melalui pelatihan khusus dan pembentukan unit khusus. Kelima, pemerintah perlu mendorong kerja sama internasional dalam penegakan hukum lintas negara dan berpartisipasi aktif dalam harmonisasi regulasi global terkait AI dan hak cipta. Langkah-langkah tersebut diharapkan

dapat menciptakan keseimbangan antara mendorong inovasi teknologi dengan melindungi hak pencipta secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. A. A. (2023). Menilik Status Kepemilikan Ciptaan Yang Dibuat Oleh Artificial Intelligence. Hukum Online. <https://www.hukumonline.com/berita/a/menilik-status-kepemilikan-ciptaan-yang-dibuat-oleh-artificial-intelligence-lt64ce33e741d98>
- Arifuddin, Q., Riswan, R., HR, M. A., Bulkis, B., Latif, A., Salma, S., Hasnawati, H., Hidayat, A. A., & Indah, N. (2025). Metodologi Penelitian Hukum. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bangsawan, G. (2023). Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital Di Indonesia: Peluang Dan Tantangan Untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.27-40>
- Benuf, K., & Azhar, M. (2020). Metodologi Penelitian Hukum Sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer. *Gema Keadilan*, 7(1), 20–33. <https://doi.org/10.14710/gk.2020.7504>
- Carter, N. S. And A. (2025). Getty Images' Copyright Not Infringed By Stability AI Making Its Stable Diffusion Model Available To Users In The UK. Browne Jacobson. <https://www.brownejacobson.com/insights/getty-images-stability-ai-judgment-uk-copyright-law-analysis>
- Fauzy, E. (2023). Rekonsentrasi Perlindungan Hukum Atas Hak Cipta Terhadap Artificial Intelligence Di Indonesia. <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/44491>
- Ginastiar, A. (2025). Pengadilan Amerika Serikat Tutup Jalan Kepemilikan Hak Cipta Bagi Karya AI. *Warta Ekonomi*. <https://wartaekonomi.co.id/read561512/pengadilan-amerika-serikat-tutup-jalan-kepemilikan-hak-cipta-bagi-karya-ai>
- Habibi, M., & Sujadmiko, B. (2025). Tinjauan Yuridis Tentang Doktrin Fair Use Dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Software. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 6(4). <https://doi.org/10.56370/jhlg.v6i4.860>
- Kretschmer, M., Margoni, T., & Oruç, P. (2024). Copyright Law And The Lifecycle Of Machine Learning Models. *IIC-International Review Of Intellectual Property And Competition Law*, 55(1), 110–138. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40319-023-01419-3>
- Madigan, K. (2024). Top Takeaways From Order In The Andersen V. Stability AI Copyright Case. Copyright Alliance. <https://copyrightalliance.org/andersen-v-stability-ai-copyright-case/>
- Rustiyana, R., Abdurrohman, I., Hendriyana, H., Slamet, I., Supartha, I. K. D. G., Alimin, A., Burhan, M. I., & Judijanto, L. (2025). Artificial Intelligence: Teori Dan Penerapan AI Di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Senftleben, M. (2023). Generative AI And Author Remuneration. *IIC-International Review Of Intellectual Property And Competition Law*, 54(10), 1535–1560. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40319-023-01399-4>
- Siburian, S. M. P., & Hendra, M. (2022). Transaksi Perdagangan Hak Cipta (Copyrights) Dalam Kerangka Lisensi Sebagai Bagian Hak Kekayaan Intelektual (Haki) Yang Dilindungi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. *Jurnal Darma Agung*, 30(1), 201–217. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i1.1554>
- Wiraguna, S. A. (2024). Metode Normatif Dan Empiris Dalam Penelitian Hukum: Studi Eksploratif Di Indonesia. *Public Sphere: Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan Dan Hukum*, 3(3). <https://doi.org/10.59818/jps.v3i3.1390>
- Zahra, A. A. M., & Sudarwanto, A. S. (2025). Ilustrasi Digital Di Tengah Ancaman Pelanggaran Hak Cipta Oleh AI. *Indonesian Journal Of Social Sciences And Humanities*, 5(1), 83–91. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijssh/article/view/1777>