

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hak Kekayaan Intelektual hadir dan disepakati sebagai konstruksi hukum untuk melindungi beragam bentuk karya hasil penuangan ide dan gagasan yang dituangkan dalam bentuk karya nyata. Perlindungannya bukan diberikan kepada benda hasil perwujudan kreativitas, tetapi ide dan gagasan yang ada di baliknya.¹ Hak Kekayaan Intelektual memiliki beberapa tujuan, yang utamanya adalah sebagai insentif untuk berkreasi, Undang-Undang Hak Kekayaan Intelektual berupaya untuk memastikan akses publik terhadap penciptaan HKI, dan Undang-Undang tersebut memastikan keseimbangan antara hak pencipta dan akses publik dengan membentuk hak yang diberikan kepada pencipta sedemikian rupa sehingga memberikan insentif yang cukup untuk berkreasi sambil menjaga akses publik terhadap penciptaan.²

Revolusi Industri 5.0 saat ini mendorong produktivitas manusia menjadi bergantung pada teknologi. Teknologi yang telah diintegrasikan dengan keahlian manusia mengharuskan masyarakat untuk lebih adaptif dan responsif terhadap perubahan. Dampak perubahan tersebut terlihat dengan digunakannya berbagai teknologi canggih dalam mempermudah pekerjaan manusia seperti Robot,

¹ Darwance, Yokotani, dan Anggita. W, *Dasar-Dasar Pemikiran Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, Progresif Jurnal Hukum, Volume 15, Nomer (2), 2020, h. 193.

² Kariodimedjo. D.W. et.al., *Business Law in Indonesia*, Setara Press, Malang, 2024, h. 218.

Internet of Things (IoT), dan *Artificial Intelligence (AI)*.³ *Artificial Intelligence (AI)* merupakan bidang ilmu komputer tertua dan terluas terkait semua aspek yang meniru fungsi kognitif dalam pemecahan masalah dan membangun sistem belajar serta berpikir seperti manusia.⁴ *Artificial Intelligence* dengan cepat diadopsi di banyak industri untuk meningkatkan kinerja, presisi, efisiensi waktu serta mengurangi biaya.⁵

Istilah *Artificial Intelligence* diciptakan oleh John McCarthy pada Konferensi Dartmouth pada pertengahan abad ke-20 dan merupakan cabang eksperimental ilmu komputer dengan tujuan untuk menciptakan mesin cerdas yang dapat melakukan berbagai tugas melalui kecerdasannya.⁶ Perkembangan ini membuat beberapa orang menyatakan bahwa manusia memasuki revolusi industri kelima di mana teknologi mengaburkan batas antara bidang fisik, digital, dan biologis.⁷

Salah satu contoh teknologi yang menggunakan *Artificial Intelligence* adalah penggunaan ChatGPT untuk mencari tahu dan mengerjakan banyak hal. Namun, ChatGPT tidak akan dapat berfungsi dengan optimal tanpa dukungan kecerdasan manusia dalam memberikan perintah yang tepat. Contoh lainnya adalah penggunaan software HRIS dengan teknologi *Cloud*. Teknologi ini dapat

³ Hendra Fridolin Ananda Sudater Siagian, *Mengenal Revolusi Industri 5.0*, Artikel KPKNL Lahat (Online), 30 Maret 2023, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/16023/Mengenal-Revolusi-Industri-50.html>, diakses pada tanggal 01 Desember 2025.

⁴ Andreas Holzinger dkk., *Causability and Explainability of Artificial Intelligence in Medicine*, Wiley Interdisciplinary Reviews. Data Mining and Knowledge Discovery Vol. 9, No.4 2019, h. 1.

⁵ Yoav Mintz dan Ronit Brodie, *Introduction to Artificial Intelligence in Medicine, Minimally Invasive Therapy and Allied Technologies*, Vol.28, No.2, 2019, h. 73.

⁶ Ashish Yadav, et.al., *Artificial Intelligence New Era*, International Journal of New Technology and Research, Vol.3, No.3, Maret 2017, h. 263.

⁷ Klaus Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, Crown Publishing Group, New York, 2017, h. 42.

mengefisiensi pekerjaan *Human Resources* (HR) dan bahkan di fitur-fitur tertentu berorientasi pada kesejahteraan karyawan dengan bantuan manusia.⁸

Seringnya penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* dalam kehidupan manusia mengakibatkan permasalahan hukum dalam hak cipta. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menegaskan bahwa *Artificial Intelligence* dan hak cipta merupakan dua hal yang bertolak belakang. Berkembangnya teknologi *Artificial Intelligence* dapat mempermudah kehidupan manusia. Untuk itu perlu diatur dengan jelas seberapa besar keterlibatan seseorang yang memakai aplikasi AI untuk menghasilkan sebuah karya dalam merancang, membuat, memimpin dan mengawasi, pembuatan karya tersebut sehingga dapat dikategorikan sebagai pencipta karya tersebut menurut Undang-Undang Hak Cipta.⁹

Hak Cipta adalah bagian dari kekayaan intelektual yang pada dasarnya hanya dapat melindungi produk dari intelek manusia. Hal tersebut tercermin dalam definisi dari *Intellectual Property* itu sendiri. Menurut *The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Perjanjian TRIPs) Pasal 1 ayat (2), kekayaan intelektual merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada kreator, inventor, desainer, dan pencipta terkait dengan hasil kreasi dari pemikiran, seperti penemuan baru, karya sastra, karya seni, simbol, nama, dan gambar yang digunakan dalam perdagangan. Perjanjian TRIPs sendiri adalah

⁸ Hari Sutra Disemadi, *Urgensi Regulasi Khusus dan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Mewujudkan Perlindungan Data Pribadi di Indonesia*, Jurnal Wawasan Yuridika, Volume 5, Nomor 2, 2021, h. 177.

⁹ Hilda Ansariah Sabri, *Pengambil Kebijakan dan Pelaku Ekonomi Kreatif didorong Antisipasi Cepatnya Perkembangan Artificial Intelligence (AI)*, Bisnis Wisata.Co.Id (Online), 01 Juli 2020, <https://bisniswisata.co.id/pengambil-kebijakan-dan-pelaku-ekonomi-kreatif-didorong-antisipasi-cepatnya-perkembangan-artificial-intelligence-ai/>, diakses pada tanggal 01 Desember 2025.

perjanjian yang merupakan bagian dari *World Trade Organization Agreement* yang mewajibkan negara-negara anggotanya untuk membuat aturan-aturan mengenai hak kekayaan intelektual di negara masing-masing. Dengan demikian, perjanjian TRIPs tidak melindungi hak kekayaan intelektual secara internasional, tetapi mendorong negara-negara anggotanya untuk membuat aturan-aturan mengenai hak kekayaan intelektual di tingkat nasional.

Menurut *Black's Law Dictionary*, kekayaan intelektual merupakan “A category of intangible rights protecting commercially valuable products of the human intellect” atau seperangkat hak yang melindungi produk dari intelek manusia. Sementara itu, *the World Intellectual Property Organization* (WIPO) mendefinisikan kekayaan intelektual sebagai “creations of the mind.” Sehingga, esensi dari kekayaan intelektual itu sendiri merupakan produk yang merupakan hasil olah pikir manusia; bukan hewan, mesin, atau lain sebagainya. Undang-Undang Hak Cipta juga tidak memuat adanya pengaturan terkait suatu program dan algoritma komputer yang dikategorikan sebagai subjek dan menciptakan suatu karya untuk dilindungi oleh hukum.¹⁰

Kemajuan teknologi *Artificial Intelligence* tidak hanya membawa potensi besar dalam inovasi dan kreativitas, namun juga menimbulkan tantangan baru dalam perlindungan hak cipta. Di Indonesia, isu ini menjadi semakin relevan seiring dengan meningkatnya penggunaan *Artificial Intelligence* dalam menciptakan karya-karya yang memiliki nilai intelektual. Mengingat, Undang-Undang hak cipta saat ini belum secara eksplisit mengatur perlindungan hukum atas karya-karya yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence*.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pemegang hak cipta adalah pencipta, yang didefinisikan sebagai seorang atau

¹⁰ Qur'ani Dewi Kusumawardani, *Hukum Progresif dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan*, Jurnal Veritas et Justitia, Volume 15, Nomor 1, 2019, h. 166.

beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

Permasalahan muncul karena sistem *Artificial Intelligence* tidak dapat dikategorikan sebagai “seorang atau beberapa orang” yang dapat disebut sebagai pencipta, karena *Artificial Intelligence* bukanlah manusia dan tidak memiliki kepribadian hukum seperti manusia, dan tidak ada pula memiliki pengecualian seperti halnya badan hukum. Oleh karena itu tidak ditemukan adanya mekanisme pengakuan kepada suatu program dan algoritma komputer yang dapat diklasifikasikan sebagai subjek dan menciptakan suatu karya untuk kemudian diberikan perlindungan hukum. Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia hingga saat ini hanya memberikan dan mengatur perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh manusia.¹¹

Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum mengenai kepemilikan hak cipta atas karya-karya yang dihasilkan oleh dan atau menggunakan sistem *Artificial Intelligence*. Apakah hak cipta tersebut dimiliki oleh pengembang program *Artificial Intelligence*, pengguna program *Artificial Intelligence*, atau malah tidak ada pihak yang dapat mengklaim kepemilikannya (*Public domain*). Sedangkan menurut Ahmad Ramli pemanfaatan teknologi yang digunakan oleh masyarakat haruslah berdasar pada beberapa asas di antaranya asas kepastian hukum.

Asas kepastian hukum memberikan dasar hukum yang jelas bagi masyarakat; prinsip kemanfaatan menekankan bahwa teknologi digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan; prinsip kehati-hatian mengharuskan setiap individu mempertimbangkan dampak potensial bagi diri sendiri dan

¹¹ *Ibid.*

orang lain; prinsip itikad baik memastikan tidak ada tujuan yang sengaja merugikan pihak lain; serta prinsip netralitas teknologi menegaskan bahwa penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik harus dapat mengikuti perkembangan zaman.¹²

Salah satu contoh kasus nyata yang menyoroti pentingnya pengaturan *Artificial Intelligence* sebagai Hak Kekayaan Intelektual adalah sengketa terkait karya yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence* DABUS. “*Device for Autonomous Bootstrapping of Unified Sentience*” atau akrab dikenal sebagai “DABUS”.¹³ DABUS, sebuah AI yang dibuat oleh Stephen Thaler, ilmuwan komputer asal Amerika Serikat. Penciptan DABUS diklaim oleh Thaler bertujuan untuk menghasilkan berbagai invensi. Invenisi pertama yang diciptakan oleh DABUS adalah sebuah *food container*.¹⁴ Namun, saat Thaler berusaha mendaftarkan paten atas invensi buatan DABUS tersebut kepada beberapa kantor paten di beberapa negara, hasilnya justru penolakan. Beberapa negara seperti Amerika Serikat, Uni Eropa, Inggris Raya, hingga Korea Selatan menolak untuk menganggap DABUS sebagai inventor dan berhak atas invensinya.¹⁵

Kasus tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* mampu menghasilkan inovasi yang menyerupai hasil kerja manusia, namun kerangka hukum Hak Kekayaan Intelektual di berbagai negara, termasuk Indonesia, belum mengakomodasi status hukum *Artificial Intelligence*, kedudukan pencipta, serta pihak yang berhak atas perlindungan. Perbedaan perlakuan hukum

¹² Ahmad Ramli, *Cyber Law dan HAKI*, Refika Aditama, Bandung, 2010, h. 128.

¹³ Sanditya Ibnu Hapinra, et.al., *DABUS: Meninjau Kedudukan Artificial Intelligence Sebagai Inventor Dari Hukum Indonesia*, Hukum Online.Com (Online), 7 November 2023, <https://www.hukumonline.com/berita/a/dabus--meninjau-kedudukan-artificial-intelligence-sebagai-inventor-dari-hukum-indonesia-lt6549ec6c4140c>, diakses pada tanggal 12 Juni 2026.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ *Ibid.*

antarnegara ini mempertegas urgensi bagi Indonesia untuk merumuskan regulasi yang jelas dan komprehensif terkait perlindungan Hak Kekayaan Intelektual bagi karya yang diciptakan atau melibatkan kecerdasan buatan.

Isu hukum normatif terkait pengaturan hukum *Artificial Intelligence* sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia berangkat dari kekosongan norma dalam sistem hukum positif yang belum secara tegas mengatur status *Artificial Intelligence* sebagai pencipta, pemegang hak, maupun objek perlindungan. Perkembangan *Artificial Intelligence* yang mampu menghasilkan karya secara otonom menimbulkan pertanyaan fundamental mengenai subjek hukum dalam rezim Hak Kekayaan Intelektual, karena Undang-Undang Hak Cipta maupun Hak Kekayaan Industri masih menempatkan manusia atau badan hukum sebagai satu-satunya pencipta atau pemilik hak.

Selain itu, ketiadaan standar regulasi menimbulkan ketidakpastian hukum terkait kepemilikan hasil karya *Artificial Intelligence*, potensi sengketa hak cipta, serta risiko penyalahgunaan teknologi tanpa adanya batasan yuridis yang jelas. Oleh karena itu, secara normatif, terdapat kebutuhan mendesak untuk membentuk kerangka hukum yang mampu mengakomodasi karakteristik unik *Artificial Intelligence*, baik melalui revisi Undang-Undang Hak Kekayaan Intelektual maupun pembentukan regulasi khusus, agar kepastian hukum, keadilan, dan perlindungan terhadap inovasi dapat terjamin di Indonesia.

Dari uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul : Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Atas Karya Yang Dihasilkan Oleh Penggunaan *Artificial Intelligence*.

1.2. Rumusan Masalah

Dari rangkaian latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas dapat di rumuskan masalah yang hendak dikaji adalah :

1. Bagaimana pengaturan terhadap pencipta karya yang dihasilkan dari penggunaan *Artificial Intelligence* menurut Hak Kekayaan Intelektual ?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pencipta atas karya yang dihasilkan dari penggunaan *Artificial Intelligence* ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun dalam penelitian ini merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan memahami mengenai pengaturan terhadap pencipta karya yang dihasilkan dari penggunaan *Artificial Intelligence* menurut Hak Kekayaan Intelektual
2. Untuk mengetahui dan memahami mengenai perlindungan hukum terhadap pencipta atas karya yang dihasilkan dari penggunaan *Artificial Intelligence*.

1.4. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam ilmu pengetahuan hukum, baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam rangka pengembangan khasanah ilmu pengetahuan khususnya dibidang hukum mengenai urgensi perlindungan terhadap pencipta atas karya yang di hasilkan oleh penggunaan *Artificial Intelligence*.

2. Secara praktis penelitian ini dapat menjadi salah satu landasan hukum, rujukan dan/atau referensi sesuai ketentuan hukum mengenai urgensi perlindungan terhadap pencipta atas karya yang di hasilkan oleh penggunaan *Artificial Intelligence*.

1.5. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti menggali informasi dari pendapat para ahli hukum, teori-teori, asas-asas hukum dan beberapa peraturan yang menjadi konstruksi berfikir dalam menjawab pokok permasalahan.

1.5.1. Landasan Konseptual

Landasan konseptual merupakan suatu pengarah, atau pedoman yang lebih konkrit berisikan konsep-konsep umum atau tinjauan umum ketentuan dan pengertian serta hal hal yang berhubungan dengan pokok penelitian, adapun landasan konseptual dalam penelitian ini yaitu: a) Kategori Hak Kekayaan Intelektual; b) Hak Cipta; c) Ruang Lingkup Hak Cipta; d) Perlindungan Hak Cipta; dan e) Esensi *Artificial Intelligence* (AI).

1.5.1.1. Kategori Hak Kekayaan Intelektual

Berdasarkan *Convention Establishing the World Intellectual Property Organization*, Hak Kekayaan Intelektual (HKI) secara tradisional dibagi menjadi 2 (dua) kategori utama, yaitu:¹⁶

- a. Kekayaan Industrial (*industrial property*) terdiri atas:
 - a) Invensi;
 - b) Merek;
 - c) Desain Industri;
 - d) Desain tata letak sirkuit terpadu;

¹⁶ Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, Deepublish, Yogyakarta, 2009, h. 2.

- e) Rahasia Dagang; dan
- f) Varietas tanaman.
- b. Hak Cipta (*Copyright*) dan Hak Terkait (*Neighboring Right*) terdiri dari hak-hak yang dipunyai:
 - a) Pelaku pertunjukan (*Performer*);
 - b) Produser Rekaman Suara; dan
 - c) Lembaga penyiaran.

1.5.1.2. Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif yang secara otomatis diberikan kepada pencipta begitu karyanya diwujudkan dalam bentuk nyata, dengan mengacu pada prinsip deklaratif. Hak ini berlaku tanpa perlu melalui proses pendaftaran resmi, namun tetap dibatasi oleh ketentuan (*legal provisions*) yang diatur dalam peraturan perundang-undangan. Sementara itu, pemilik hak cipta disebut sebagai pencipta, sesuai Pasal 1 ayat (2), yang mendefinisikan pencipta sebagai individu atau kelompok yang menciptakan karya yang unik dan mencerminkan kepribadian mereka.

Hak Cipta, juga dikenal sebagai *Copyright Law* atau *Auteurswet*, merupakan bentuk pengakuan terhadap karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hal ini memberikan perlindungan hukum terhadap hasil karya yang dihasilkan oleh seorang pencipta atau kelompok orang yang bekerja bersama-sama.¹⁷

Sejarah berlakunya hak cipta, yang dalam bahasa Belanda dikenal sebagai *auteursrecht*, dimulai dari *Auteurswet* 1912. Pada saat itu,

¹⁷ Sophar Maria Hutagalung, *Hak Cipta: Kedudukan dan Peranannya Dalam Pembangunan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2012, h. 126.

Indonesia masih merupakan bagian dari Hindia Belanda dan diikutsertakan sebagai jajahan Belanda dalam Konvensi Bern yang diberlakukan pada 1 April 1913. Konvensi Bern bertujuan untuk melindungi hak pengarang (hak cipta) di bidang karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, negara-negara yang menjadi anggota konvensi ini memiliki kewajiban saling mendukung untuk mencegah pelanggaran atau tindakan kriminal terkait dengan hak cipta.¹⁸

Pada tahun 1958, melalui pernyataan dari Kabinet Karya, Indonesia secara resmi memutuskan untuk tidak bergabung dalam Konvensi Bern. Keputusan ini didasarkan pada fakta bahwa Indonesia baru saja merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945, dan negara masih fokus pada upaya membangun kembali setelah masa penjajahan Belanda. Pemerintah Indonesia khawatir bahwa keanggotaan dalam Konvensi Bern dapat memperlambat proses pembangunan, terutama terkait dengan masalah hak cipta. Hal ini karena memperoleh izin, mengalokasikan waktu, biaya, dan membayar royalti kepada pencipta asing adalah hal yang sulit diwujudkan pada saat itu karena kondisi ekonomi Indonesia yang masih belum stabil. Selain itu, tidak ada jaminan bahwa pihak luar negeri akan memberikan izin untuk memanfaatkan hak cipta mereka.¹⁹

Indonesia telah meratifikasi konvensi-konvensi internasional tentang hak cipta, antara lain yaitu:

¹⁸ *Ibid*, h. 137

¹⁹ *Ibid*, h. 138.

- a. *Agreement Establishing the World Trade Organization and Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*, disahkan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994;
- b. *Bernen Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, disahkan melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 khususnya Hak Cipta; dan
- c. *World Intellectual Property Organization (WIPO) Copyrights Treaty*, yang disahkan melalui Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997 khusus Hak Cipta.

Undang-Undang Hak Cipta telah mengalami beberapa kali perubahan. Awalnya, regulasi hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Kemudian, terjadi beberapa perubahan yang menghasilkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997, serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002. Saat ini, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 menjadi hukum yang mengatur hak cipta di Indonesia.

1.5.1.3. Ruang Lingkup Hak Cipta

Ciri-ciri hak cipta terdapat dalam Pasal 16 ayat (1) dan ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berbunyi:

- 1) Hak Cipta merupakan Benda bergerak tidak berwujud.
- 2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
 - a. Pewarisan;

- b. Hibah;
- c. Wakaf;
- d. Wasiat;
- e. Perjanjian tertulis; atau
- f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Menurut Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, ciptaan merujuk pada setiap hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Karya tersebut haruslah muncul dari inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian, dan diekspresikan dalam bentuk yang nyata.

Karya cipta yang berhak mendapatkan perlindungan hak cipta adalah sebagai berikut, yaitu:²⁰

- a. Karya yang muncul melalui proses penciptaan yang didorong oleh inspirasi, gagasan, atau ide, dengan memanfaatkan kemampuan, kreativitas, imajinasi, keterampilan, atau keahlian dari Pencipta; dan
- b. Karya tersebut harus diwujudkan dalam bentuk yang unik dan mencerminkan orisinalitas sebagai hasil penciptaan yang bersifat pribadi. Dengan kata lain, karya itu harus sudah dapat direalisasikan dalam bentuk yang bisa dilihat, didengar, atau dibaca, termasuk dalam bentuk huruf braille. Hak cipta tidak melindungi hanya ide semata, karena ide belum berada dalam bentuk yang bisa dilihat, didengar, atau dibaca.

Sedangkan berdasarkan ketentuan Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta, Objek perlindungan hak cipta mencakup diantaranya yaitu:

²⁰ Rachmadi Usman, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia (Intellectual Property Rights Law in Indonesia)*, Deepublish, Yogyakarta, 2019, h. 121.

1. Karya tulis, termasuk buku, pamflet, perwajahan, dan semua bentuk tulisan yang diterbitkan. Perwajahan karya tulis, yang dikenal sebagai *typological arrangement*, mencakup aspek seni dalam penyusunan teks, seperti format, dekorasi, komposisi warna, serta tata letak huruf yang menghasilkan tampilan khas;
2. Karya lisan, seperti ceramah, kuliah, pidato, dan karya sejenis lainnya;
3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
4. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
5. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantonim;
6. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
7. Karya seni terapan;
8. Karya arsitektur;
9. Peta;
10. Karya seni batik atau seni motif lain;
11. Karya potografi;
12. Potret;
13. Karya sinematografi; dan
14. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.

Selain ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta juga mengatur tentang ciptaan yang tidak mendapatkan perlindungan hak cipta, yaitu:

- a. Karya yang belum difiksasi, sehingga gagasan atau ide yang masih ada dalam pikiran tidak dapat dilindungi karena belum memiliki bentuk konkret;
- b. Ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan, atau data, meskipun telah dijelaskan, diilustrasikan, atau dimasukkan dalam suatu ciptaan, tetap tidak termasuk dalam objek perlindungan hak cipta; dan
- c. Alat, benda, atau produk yang dibuat semata-mata untuk menyelesaikan masalah teknis, di mana bentuknya hanya berfungsi untuk keperluan praktis. Kategori ini mencakup benda atau produk yang dirancang berdasarkan kegunaan dan fungsinya dalam memenuhi kebutuhan manusia.

1.5.1.4. Perlindungan Hak Cipta

Perlindungan hak cipta merupakan bentuk perlindungan hukum yang diberikan oleh negara kepada pencipta atas karya intelektual yang dihasilkannya sebagai wujud penghargaan terhadap kemampuan, kreativitas, dan pengorbanan yang telah dicurahkan dalam proses penciptaan. Perlindungan tersebut memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengumumkan, memperbanyak, menggunakan, serta memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaannya, sekaligus melindungi hak moral yang melekat

secara pribadi pada diri pencipta. 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.²¹

Dalam sistem hukum Indonesia, perlindungan hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang bertujuan menjamin kepastian hukum, mencegah terjadinya pelanggaran, serta mendorong perkembangan ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan teknologi. Dengan adanya perlindungan hak cipta, pencipta memperoleh jaminan atas pengakuan dan pemanfaatan hasil karyanya sehingga dapat menciptakan iklim yang kondusif bagi lahirnya kreativitas dan inovasi yang berkelanjutan.

Sedangkan mengenai pelanggaran hak cipta pada dasarnya ada dua, yaitu pelanggaran terhadap hak moral dan pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta. Pelanggaran hak moral diatur dalam Pasal 98 Undang-Undang Hak Cipta, dan dapat dilakukan dengan gugatan perdata dan ganti rugi melalui pengadilan niaga. Pelanggaran atas hak ekonomi secara perdata diatur dalam Pasal 96 Undang-Undang Hak Cipta.²²

1.5.1.5. Esensi *Artificial Intelligence* (AI)

Di era perkembangan teknologi, kecerdasan buatan dengan istilah *Artificial Intelligence* (AI) sudah tidak asing. AI atau kecerdasan buatan

²¹ Shopar Maru Hutagalung, *Hak Cipta Kedudukan dan Perannya Dalam Pembangunan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2012, h. 179.

²² Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Setara Press, Malang, 2017, h. 29.

adalah terobosan manusia yang memiliki sistem dengan kemampuan membantu manusia dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan.²³

Menurut John McCarthy, AI adalah bidang ilmu pengetahuan dan teknik mesin yang memiliki kecerdasan di bidang program kecerdasan komputer. Menurut K.R. Chowdhary, *Artificial Intelligence* (AI) merupakan bidang keilmuan komputer yang mengfokuskan kepada tindakan yang cerdas.²⁴ AI atau di kenal dengan kecerdasan buatan, memiliki tujuan dengan sistem bekerja dan berpikir seperti manusia dan dapat menyelesaikan pekerjaan manusia diantara lain, pembelajaran, pengenalan sebuah pola, pemecahan sebuah permasalahan, sampai dengan pemahaman bahasa.²⁵

Adapun kecerdasan buatan memiliki beberapa tujuan, diantaranya adalah, yaitu:²⁶

1. Meningkatkan produktivitas kinerja dan efisiensi. Kemampuan yang dimiliki AI mampu membantu menyelesaikan tugas agar lebih cepat dan mengurangi adanya kesalahan yang terjadi akibat kelalaian manusia sehingga produktivitas lebih meningkat dan efisiensi;
2. Membantu pengambilan sebuah keputusan yang lebih baik karena dengan sistem analisis yang cerdas mampu membantu manusia dalam menganalisis data kompleks sehingga keputusan akan lebih akurat; dan
3. Pemahaman dan simulasi kecerdasan manusia yaitu dengan pemahaman sebuah bahasa, penalaran yang logis dan pengenalan objek.

²³ Darwin Dkk, *Artificial Intelligence Tools Populer (Penerapan & Implementasi AI Pada Dunia Kerja Dan Industri)*, PT Sonpedia Publishing Indonesia, Ja,bi, 2023, h. 1.

²⁴ *Ibid*, h. 13.

²⁵ Ruang Saintek, *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) : Dari Teori hingga Penerapan*, Tiram Media, Jakarta, 2023, h. 1.

²⁶ *Ibid*, h. 2.

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan kemampuan, fungsi, dan teknologi yang digunakan. Adapun jenis-jenis *Artificial Intelligence* (AI) berdasarkan kemampuan yaitu:²⁷

1. *Artificial Narrow Intelligence* (ANI);
Tipe *artificial intelligence* yang paling banyak ditemui. ANI adalah AI yang punya karakter reaktif, memorinya terbatas, dan orientasinya lebih objektif. Tugasnya menyiapkan hasil yang maksimal dalam satu kali operasi. Didalam kategori ini ada beberapa produk *virtual assistant*, seperti Alexa atau Siri yang memakai sistem otonomi. Termasuk *spam filter* dari *e-mail* atau rekomendasi iklan sesuai riwayat pencarian. Singkatnya, AI Narrow memanfaatkan aksi dan arahan dari mesin untuk menampilkan opsi dalam bentuk skenario yang bermacam-macam.
2. *Artificial General Intelligence* (AGI); dan
Makin naik kelas, jenis AI ini bisa mengerjakan tugas selayaknya manusia biologis. Hasil kerjanya juga termasuk efektif. Dengan kata lain, AGI termasuk *cognitive AI* yang punya kepribadian walau masih dalam masa pertumbuhan terlalu dini. Artinya, AGI lebih peka dan punya kemampuan mengevaluasi kebutuhan atau proses yang berbeda. Bahkan, perlahan AGI bisa memahami pertimbangan berdasarkan emosi. Contohnya, ketika kamu tanya-tanya suatu strategi untuk melakukan pekerjaan. Hasilnya muncul pilihan interaksi, *behaviour*, pertimbangan, dan kebutuhan sesuai *platform* milik *user*.
3. *Artificial Super Intelligence* (ASI).
Sesuai namanya, super AI bisa menjalankan aktivitas lebih baik ketimbang manusia, tanpa harus *copy paste* kelakuan manusia. Di beberapa sistem yang berbeda, AI ini punya kemampuan untuk berpikir, berargumen, sampai menerapkan *judgement* sendiri untuk mengatasi masalah kompleks. Mesin akan bekerja secara sadar dan otomatis. Lebih jauh lagi, ternyata ASI bisa mengerjakan *planning* berdasarkan pengalaman, belajar, dan berkomunikasi secara mandiri. Tentu masuk akal untuk mencapai teknologi ini karena otak punya sistem mekanis dan bisa mengurai hal-hal kompleks secara beruntun.

Jenis-jenis *Artificial Intelligence* (AI) berdasarkan fungsi diantaranya yaitu:²⁸

²⁷ Ayu Novia, *Jenis-Jenis AI: Kemampuan, Fungsi, dan Teknologi*, Belajar Lagi (Online), 9 Oktober 2024, <https://www.belajarlagi.id/post/jenis-jenis-ai>, diakses pada tanggal 12 Juni 2026.

²⁸ *Ibid.*

1. *Reactive Machine*;

Satu dari sekian jenis-jenis *AI basic* yang menghasilkan respons berdasarkan *request* spesifik. *Reactive machine* hanya punya satu peran respons. Contohnya, reaksi yang dihasilkan berasal dari *action* di masa kini. Ciri lainnya adalah kemampuan untuk mengambil data dari pengalaman sebelumnya untuk membuat keputusan secara basic. Kemampuannya memang terbatas pada *database* internal.

2. *Limited Memory Machine*; dan

Dalam kasusnya, mesin AI ini memang reaktif. Kelebihannya adalah menyimpan *database* sebelumnya, belajar dari data terbaru dalam jangka waktu relatif pendek. Lewat *database* dan pengalaman yang ada, *limited memory machine* akan meng-*generate* hasil atau konsep berdasarkan informasi yang terkumpul. Dilanjutkan dengan pembentukan *pattern behaviour* baru dan respons yang tidak terlalu menyimpang dari kebutuhan. Masih sama seperti *reactive machine*, tidak ada *learning* yang dihasilkan lewat pengalaman. Kalau kamu melakukan *extension memory*, hasilnya akan lebih mantap lagi. Contoh pengaplikasiannya adalah *facial recognition systems* dan *chatbot*.

3. *Theory of Mind*.

Di dunia psikologi, ada yang namanya “*theory of mind*”. Artinya, manusia mencerna pemikiran dan emosi yang berpengaruh pada perlakuan serta interaksi sosial. Tipe AI yang satu ini punya pemahaman tentang pikiran dan perasaan manusia. Mereka juga menganalisis ekspektasi dan keinginan manusiawi yang biasa terjadi.

Jenis-jenis *Artificial Intelligence* (AI) berdasarkan teknologi diantaranya yaitu:²⁹

1. *Natural Language Generation*;

Termasuk teknologi yang mengubah data terstruktur menjadi *native language*. Mesin diprogram dengan algoritma untuk mengubah data menjadi format yang diinginkan *user*. Sebagai subset AI, *natural language* membantu developer menghasilkan konten secara otomatis dan menyusunnya dalam format tertentu.

2. *Speech Recognition*;

Tipe AI ini mengubah bahasa manusia menjadi bahasa yang mudah dimengerti oleh komputer. AI ini perannya sebagai jembatan antara manusia dengan interaksi komputer. Teknologi *speech recognition* mengenai suara manusia dan meng-*convert* menjadi beberapa bahasa. Zaman sekarang, *speech recognition* sudah banyak dipakai di berbagai

²⁹ *Ibid*.

perangkat, seperti *smartphone*, *speakers*, produk otomotif, dan layanan kesehatan.

3. *Virtual Agent*;

Salah satu aplikasi komputer yang berinteraksi dengan manusia. *Website* atau aplikasi mobile biasanya menyediakan *chatbot* sebagai *customer service* yang punya banyak fasilitas. Contohnya, *Google Assistant* membantu kamu mengatur jadwal *meeting* dan *Alexia* dari *Amazon* bikin pengalaman belanja penggunanya lebih mudah.

4. *Decision Management*;

Satu dari jenis-jenis AI berikutnya adalah teknologi decision management untuk keperluan konversi data dan pemahaman menuju *predictive model*. Suatu aplikasi *enterprise* biasanya butuh sistem *decision management* untuk menerima informasi *ter-update* dan memproses *data analysis*. Tujuannya meminimalisir risiko dan menjaga hasilnya tetap otomatis.

5. *Machine Learning*;

Divisi *artificial intelligence* yang mendukung mesin untuk memproses data menjadi sesuatu yang masuk akal tanpa diprogram. Cara kerjanya membantu bisnis mengambil keputusan lewat pertimbangan algoritma dan model statistik. Sektor perbankan dan finansial butuh *machine learning* untuk menganalisis data pelanggan dan menyarankan opsi investasi rendah risiko, jauh dari kemungkinan *fraud*. Di lini *retailer*, *machine learning* bakal memprediksi preferensi *customer* dan *consumer behavior*.

6. *Deep Learning*; dan

Cabang berikutnya dari *artificial intelligence* yang berfungsi karena ada pemakaian *artificial neural networks*. Kenapa ada kata “*deep*”. Karena *neural network* teknologi ini punya dua sampai tiga *hidden layers*, maksimum 150 *layers*. *Deep learning* adalah teknologi yang lebih efektif dipakai pada data ukuran besar untuk *model training* dan *graphic processing unit*.

7. *AL-Optimized Hardware*.

Active learning atau *AL-based hardware* termasuk CPU untuk *handle load* kerja yang sudah terukur. Bahkan, AMD sudah membuat *chips* yang bisa mengerjakan hitung-hitungan AI. Generasi *hardware* ini memang sengaja dikembangkan untuk keperluan *neural networks*, *deep learning*, dan *computer vision*.

Artificial Intelligence (AI) bekerja dengan cara belajar (*learning*).

Sebagaimana dijelaskan oleh Jordan (2023), “*AI learns iteratively, where predictions are tested against feedback, enabling systems to refine their*

accuracy over time.” Artinya, cara kerja AI sebenarnya mirip dengan manusia yang terus belajar dari kesalahan. Setiap kali sistem membuat prediksi, ia langsung membandingkannya dengan hasil nyata. Dari proses ini, AI mendapatkan masukan (*feedback*) untuk memperbaiki diri, sehingga lama-kelamaan akurasi semakin tajam.³⁰ Secara teknis, *Artificial Intelligence* (AI) bekerja melalui urutan berikut, yaitu:³¹

1. *Input Data*: Sistem menerima data dalam jumlah besar;
2. *Pattern Recognition*: AI menganalisis pola dalam data tersebut;
3. *Processing & Prediction*: Sistem membuat perkiraan jawaban atau tindakan berdasarkan pola yang ditemukan;
4. *Feedback*: Hasilnya dievaluasi dan digunakan untuk perbaikan; dan
5. *Learning*: AI menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu.

1.5.2. Landasan Yuridis

Landasan yuridis merupakan dasar hukum yang mengatur dan berhubungan dengan objek penelitian. Landasan yuridis yang dapat digunakan untuk menjelaskan isu yang akan dibahas diantaranya yaitu:

1. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.
Undang-Undang ini mensyaratkan pencipta desain sebagai “setiap orang”. Hasil desain yang dibuat sepenuhnya oleh AI tidak memiliki dasar pengaturan.
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) beserta perubahannya. Menjadi dasar umum bagi penggunaan sistem elektronik, termasuk *Artificial*

³⁰ Ghamal Thabroni, *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence): Definisi, Cara Kerja, Teknologi, Ciri Dan Sebagainya*, Aerupa.id (Online), 25 September 2025, <https://serupa.id/kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-definisi-cara-kerja-teknologi-ciri-dsb/>, diakses pada tanggal 12 Juni 2026.

³¹ *Ibid.*

Intelligence. Namun tidak mengatur secara spesifik *Artificial Intelligence* sebagai pencipta atau pemilik hak.

3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-Undang Hak Cipta menjadi rujukan utama terkait karya kreatif. Relevansinya dalam Pasal 1 angka 2 menegaskan pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan suatu ciptaan, sehingga *Artificial Intelligence* belum diakui sebagai pencipta. Hal ini menimbulkan kekosongan norma ketika karya dihasilkan tanpa keterlibatan manusia secara langsung.
4. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan (*E-Commerce*). Meliputi aktivitas perdagangan berbasis sistem elektronik, termasuk produk *Artificial Intelligence* yang dipasarkan dan memiliki nilai ekonomi serta berpotensi Hak Kekayaan Intelektual.
5. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten. Undang-Undang Paten mendefinisikan inventor sebagai orang yang menemukan invensi. Relevansinya menegaskan bahwa *Artificial Intelligence* tidak dapat menjadi inventor. Hal ini menimbulkan isu normatif dalam penentuan inventor atas invensi yang berasal dari proses otomatis *Artificial Intelligence (machine-generated invention)*.
6. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis. Merek yang dihasilkan melalui *Artificial Intelligence* masih membutuhkan pemohon manusia/pihak hukum. Dalam hal ini

menghadirkan isu bagaimana menentukan *goodwill* jika merek diciptakan oleh *Artificial Intelligence*.

7. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (PDP). Bahwa AI dilatih menggunakan data pribadi sehingga menimbulkan pertanyaan legalitas dataset dalam konteks Hak Kekayaan Intelektual serta menjadi dasar harmonisasi antara Hak Kekayaan Intelektual dan etika pemanfaatan data.
8. Peraturan Menteri Hukum dan HAM serta Kebijakan DJKI terkait Hak Kekayaan Intelektual. Walaupun belum mengatur *Artificial Intelligence* secara khusus, regulasi teknis DJKI menjadi dasar bagi pencatatan dan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual yang memerlukan revisi untuk mengakomodasi karya atau invensi berbasis *Artificial Intelligence*.

Berdasarkan landasan yuridis yang berlaku, perlindungan hukum terhadap pencipta atas karya yang dihasilkan melalui penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada dasarnya tetap berorientasi pada perlindungan hak cipta bagi manusia sebagai subjek hukum yang berperan dalam proses penciptaan karya. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dan penyesuaian regulasi yang mampu memberikan kepastian hukum, perlindungan yang adil bagi pencipta, serta mengakomodasi perkembangan teknologi kecerdasan buatan secara proporsional.

1.5.3. Landasan Teori

Landasan teori merupakan teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar atau pedoman berpikir dalam penelitian. Adapun landasan teori dalam penelitian ini yakni: a) Teori Kepastian Hukum; dan b) Teori Perlindungan Hukum.

1.5.3.1. Teori Kepastian Hukum

Kepastian hukum merupakan suatu hal yang pasti, yang wajib diberikan kepada seseorang yang tengah mencari keadilan dalam bidang hukum. Kepastian Hukum secara normatif adalah ketika suatu peraturan dibuat dan diundangkan secara pasti karena mengatur secara jelas dan logis. Kepastian hukum merujuk kepada pemberlakuan hukum yang jelas, tetap, dan konsisten yang pelaksanaannya tidak dapat dipengaruhi oleh keadaan-keadaan yang sifatnya subjektif, karena kepastian hukum adalah tujuan utama dari hukum.

“Gustav Radbruch berpendapat bahwa kepastian hukum merupakan bagian-bagian yang tetap dari hukum, bahwa keadilan dan kepastian hukum harus diperhatikan, kepastian hukum harus dijaga demi keamanan dan ketertiban dunia”.³² Kepastian hukum merupakan jaminan mengenai hukum yang berisi keadilan. Norma-norma yang memajukan keadilan harus sungguh-sungguh berfungsi sebagai peraturan yang ditaati. “Gustav Rdrbruch berpendapat bahwa kepastian dan keadilan hukum adalah bagian-bagian yang tetap dari hukum, kepastian hukum harus diperhatikan,

³² Achmad Ali, *Menguak Tabir Hukum (Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis)*, Cetakan Kedua, Toko Gunung Agung, Jakarta, 2002, h. 95.

kepastian hukum harus dijaga demi keamanan dan ketertiban suatu negara”.³³

Kepastian hukum adalah kepastian aturan hukum mengenai tindakan-tindakan yang dapat dilakukan terhadap seseorang yang bersalah sesuai dengan aturan hukum yang sudah ada dan berlaku. Adanya kepastian hukum dapat memberikan perlindungan hukum bagi seseorang yang tengah mencari keadilan hukum. kepastian hukum merupakan pertanyaan yang hanya bisa dijawab secara normatif, bukan sosiologi. Kepastian hukum secara normatif adalah ketika suatu peraturan dibuat dan diundangkan secara pasti karena mengatur secara jelas dan logis. Kepastian hukum bukanlah sekedar tuntutan moral, melainkan secara faktual mencirikan hukum. Suatu hukum yang tidak pasti dan tidak mau adil bukan sekedar hukum yang buruk.

1.5.3.2. Teori Perlindungan Hukum

Menurut Fitzgerald sebagaimana dikutip Satjipto Raharjo awal mula dari munculnya teori perlindungan hukum ini bersumber dari teori hukum alam atau aliran hukum alam. Aliran ini dipelopori oleh Plato, Aristoteles (murid Plato), dan Zeno (pendiri aliran Stoic). Menurut aliran hukum alam menyebutkan bahwa hukum itu bersumber dari Tuhan yang bersifat universal dan abadi, serta antara hukum dan moral tidak boleh dipisahkan. Para penganut aliran ini memandang bahwa hukum dan moral adalah

³³ *Ibid.*, h. 95.

cerminan dan aturan secara internal dan eksternal dari kehidupan manusia yang diwujudkan melalui hukum dan moral.³⁴

Perlindungan hukum lahir dari suatu ketentuan hukum dan segala peraturan hukum yang diberikan oleh masyarakat yang pada dasarnya merupakan kesepakatan masyarakat tersebut untuk mengatur hubungan perilaku antara anggota-anggota masyarakat dan antara perseorangan dengan pemerintah yang dianggap mewakili kepentingan masyarakat.³⁵

Dengan hadirnya hukum dalam kehidupan bermasyarakat, berguna untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang biasa bertentangan antara satu sama lain. Maka dari itu, hukum harus bisa mengintegrasikannya sehinggabenturan-benturan kepentingan itu dapat ditekan seminimal mungkin. Pengertian terminologi hukum dalam Bahasa Indonesia.

Menurut KBBI Hukum adalah peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa ataupun pemerintah, Undang-Undang, peraturan, dan sebagainya untuk mengatur pergaulan hidup masyarakat, patokan atau kaidah tentang peristiwa alam tertentu, keputusan atau pertimbangan yang ditetapkan oleh hakim dalam pengadilan, atau vonis.³⁶

Pendapat mengenai pengertian untuk memahami arti hukum yang dinyatakan oleh “Dr. O. Notohamidjojo, SH bahwa hukum ialah keseluruhan peraturan yang tertulis dan tidak tertulis yang biasanya bersifat memaksa untuk kelakuan manusia dalam masyarakat negara serta antara

³⁴ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, h. 53.

³⁵ *Ibid*, h. 54.

³⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi kedua, Cet.1, Balai Pustaka, Jakarta, 1991, h. 595.

negara yang berorientasi pada dua asas, yaitu keadilan dan daya guna, demi tata dan damai dalam masyarakat”.³⁷

Menurut Prof. Mahadi, S.H. pengertian hukum seperangkat norma yang mengatur laku manusia dalam masyarakat. Menurut Soedjono Dirdjosisworo bahwa pengertian hukum dapat dilihat dari delapan arti, yaitu hukum dalam arti penguasa, hukum dalam arti para petugas, hukum dalam arti sikap tindakan, hukum dalam arti sistem kaidah, hukum dalam arti jalinan nilai, hukum dalam arti tata hukum, hukum dalam arti ilmu hukum, hukum dalam arti disiplin hukum.³⁸

Berbagai definisi yang telah di kemukakan dan di tulis oleh para ahli hukum, yang pada dasarnya memberikan suatu batasan yang hampir bersamaan, yaitu bahwa hukum itu memuat peraturan tingkah laku manusia.³⁹

Secara umum, perlindungan berarti mengayomi sesuatu dari hal-hal yang berbahaya, sesuatu itu bisa saja berupa kepentingan maupun benda atau barang. Selain itu perlindungan juga mengandung makna pengayoman yang diberikan oleh seseorang terhadap orang yang lebih lemah. Dengan demikian, perlindungan hukum dapat diartikan Perlindungan oleh hukum atau perlindungan dengan menggunakan pranata dan sarana hukum.

Namun dalam hukum Pengertian perlindungan hukum adalah Segala daya upaya yang di lakukan secara sadar oleh setiap orang maupun lembaga pemerintah, swasta yang bertujuan mengusahakan pengamanan, penguasaan dan pemenuhan kesejahteraan hidup sesuai dengan hak-hak asasi yang ada

³⁷ Syamsul Arifin, *Pengantar Hukum Indonesia*, Medan Area University Press, Medan, 2012, h. 15.

³⁸ *Ibid*, h. 6.

³⁹ *Ibid*.

sebagaimana di atur dalam Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia.

1.6. Penelitian Terdahulu

Dalam Penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema yang sama, namun memiliki fokus pembahasan yang berbeda, dan tentu saja penelitian yang sedang ditulis saat ini memiliki fokus pembahasan yang berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu dan belum pernah ditulis sebelumnya. Sehingga, terlihat jelas bahwa penelitian yang dilakukan saat ini bukan pengulangan atau duplikasi dari kajian atau penelitian yang telah ada. Hal tersebut dapat ditelaah dari judul maupun isu pembahasan dari penelitian sebelumnya yang disajikan dalam bentuk tabel, sehingga agar lebih memudahkan untuk mengetahui perbedaannya, serta dapat memperlihatkan keaslian dari penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu:

No	Keterangan	Uraian
1	Nama / Jenis Penelitian	Muhammad Febriyan Saputra / Tesis, Fakultas Hukum Universitas Lampung Bandar Lampung 2024
	Judul	Konstruksi Pengaturan Produk <i>Artificial Intelligence</i> Sebagai Hasil Karya Intelektual Berdasarkan Rezim TRIPs
	Perbedaan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedudukan hasil karya artificial intelligence berdasarkan rezim TRIPs bukanlah sebagai subjek hukum, melainkan hanya objek. Namun, kedudukan AI dapat disamakan dengan badan hukum dikarenakan kemampuannya untuk melakukan perbuatan hukum.
2	Nama / Jenis Penelitian	Bayu Pratama / Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Lampung Bandar Lampung 2025
	Judul	Urgensi Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Karya Yang Dihasilkan Oleh <i>Artificial Intelligence</i> Di

		Indonesia
	Perbedaan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat urgensi bagi pemerintah Indonesia untuk segera memperbarui regulasi hak cipta, karena hukum yang ada saat ini belum mengakomodir karya yang dihasilkan oleh AI.
3	Nama / Jenis Penelitian	Namira Romaito Siregar / Tesis, Program Studi Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara Medan 2024
	Judul	Urgensi Pelindungan Hukum Atas Karya Kreatif Yang Lahir Dari Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> Di Indonesia Dan Relevansinya Dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
	Perbedaan	Hasil dari penelitian ini menegaskan pentingnya dilakukan peninjauan hukum untuk memberikan pelindungan hukum sebagai suatu urgensi pembentukan regulasi baru pada pengguna <i>Artificial Intelligence</i> dalam penciptaan karya kreatif di Indonesia.
4	Nama / Jenis Penelitian	Marcelina Sutanto / Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar 2021
	Judul	Perlindungan Hukum Atas Ciptaan Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan
	Perbedaan	Adapun hasil penelitian ini, yaitu 1) bahwa ciptaan yang diciptakan oleh AI tidak memenuhi konsep subjektif dari suatu ciptaan, namun memenuhi konsep objektif dari suatu ciptaan yang karenanya bisa jadi akan memperoleh perlindungan hak cipta. 2) Doktrin <i>Works Made For Hire</i> dapat digunakan sebagai solusi, sistem AI akan dianggap sebagai karyawan.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga memiliki kesamaan secara garis besar dalam hal penggunaan pendekatan normatif, yakni dengan mengkaji ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta, Paten, Desain Industri, dan Merek untuk menunjukkan bahwa kerangka regulasi yang ada belum mampu mengakomodasi karya atau invensi yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*. Selain itu,

mayoritas penelitian sejalan dalam mengidentifikasi bahwa perkembangan teknologi digital menuntut adanya pembaruan hukum (*law reform*) guna memberikan kepastian hukum terhadap kepemilikan dan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual berbasis *Artificial Intelligence*.

Dalam kajian penelitian ini juga terdapat perbedaan secara garis besar diantaranya dari sisi fokus kajian, ruang lingkup, dan pendekatan analisis. Beberapa penelitian lebih menitikberatkan pada aspek perlindungan hak cipta terhadap karya digital yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, sementara penelitian lain berfokus pada paten dan isu mengenai siapa yang berhak dianggap sebagai inventor dari invensi berbasis kecerdasan buatan. Ada pula penelitian yang menelaah *Artificial Intelligence* dalam konteks desain industri atau merek, sehingga menghasilkan analisis yang berbeda-beda tergantung jenis Hak Kekayaan Intelektual yang dikaji. Dari sisi metodologi, sebagian penelitian menggunakan pendekatan komparatif dengan membandingkan praktik di negara lain, sedangkan penelitian lain hanya melakukan kajian normatif murni berdasarkan hukum positif Indonesia.

1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data serta memperoleh jawaban yang akurat atas rumusan masalah diatas dengan mencari dan mengelola data dalam suatu penelitian.

1.7.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif, penelitian hukum untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum maupun

doktrin-doktrin hukum. “Penelitian hukum normatif adalah proses penelitian untuk meneliti dan mengkaji tentang hukum sebagai norma, aturan, asas hukum, prinsip hukum, doktrin hukum, teori hukum dan kepustakaan lainnya untuk menjawab permasalahan hukum yang diteliti”.⁴⁰

Hasil dari penelitian ini memberikan diskripsi mengenai rumusan masalah yang diajukan, penelitian normatif hanya meneliti norma hukum, tanpa melihat praktek hukum di lapangan (*law in action*) mengenai penelitian terkait perlindungan hukum terhadap pencipta atas karya yang di hasilkan oleh penggunaan *Artificial Intelligence*.

1.7.2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan merupakan salah satu tahapan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan bahan-bahan hukum dalam berbagai aspek untuk mencari jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini. Adapaun dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga metode pendekatan antara lain pendekatan konseptual (*conceptual approach*), pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), dan pendekatan historis (*historical approach*).

a. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*).

Pendekatan konseptual beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum. Dengan mempelajari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin di dalam ilmu hukum, peneliti akan menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian-

⁴⁰ Suyanto, *Metode Penelitian Hukum Pengantar Penelitian Normatif Empiris dan Gabungan*, Cetakan Pertama, Unigres Press, Gresik, 2022, h. 88.

pengertian hukum. Pendekatan konseptual dilakukan guna dijadikan sebagai acuan untuk membangun argumentasi hukum yang berkaitan dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini yakni mengenai perlindungan hukum terhadap pencipta atas karya yang di hasilkan oleh penggunaan *Artificial Intelligence*.

b. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*).

Pendekatan Perundang-Undangan dilakukan dengan menelaah semua Undang-Undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu karena yang akan diteliti adalah berbagai aturan hukum yang menjadi fokus sekaligus tema sentral suatu penelitian. Dilakukan dengan cara menelaah dan mengkaji semua peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini. Pendekatan perundang-undangan ini digunakan untuk mendapatkan ketentuan-ketentuan hukum guna untuk mempelajari konsistensi dan kesesuaian antara Undang-Undang yang satu dengan Undang-Undang lainnya. Adapun pendekatan perundang-undangan dalam penelitian ini yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta; Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten; dan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

c. Pendekatan Historis (*Historical Approach*).

Pendekatan historis merupakan metode analisis yang menelusuri perkembangan suatu norma, lembaga, atau konsep hukum dari waktu

ke waktu untuk memahami konteks kemunculannya serta alasan dibalik pembentukannya. Melalui pendekatan ini, peneliti menelaah sejarah perkembangan peraturan perundang-undangan, dinamika sosial, politik, ekonomi, serta kebutuhan masyarakat yang melatarbelakangi lahirnya sebuah ketentuan hukum tertentu. Dalam konteks pengaturan *Artificial Intelligence* sebagai Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia.

1.7.3. Sumber Bahan Hukum (*Legal Sources*)

Bahan hukum yang dikumpulkan dalam penulisan untuk menjawab isu hukum penulisan ini yaitu: bahan hukum primer; bahan hukum sekunder; dan bahan hukum tersier.

1. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer adalah bahan-bahan hukum yang mengikat seperti Norma dan Kaidah Dasar, Peraturan Dasar, Peraturan Perundang-Undangan. Bahan hukum primer yang digunakan adalah :

- a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri;
- c) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- d) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
- e) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten;
- f) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis;

- g) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- h) Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (PDP)
- i) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer seperti : buku-buku hukum, hasil-hasil penelitian, pendapat pakar hukum. Dalam penelitian ini penulis menggunakan buku, makalah, hasil penelitian dalam bidang hukum, internet yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan-bahan yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti : Ensiklopedia hukum, kamus bahasa Indonesia, kamus hukum, internet, hal ini dilakukan untuk mendukung dan menunjang penelitian penulis.

1.7.4. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Bahan Hukum

Berisi uraian logis prosedur pengumpulan bahan-bahan hukum primer, skunder, serta bahan hukum tersebut diinventarisasi dan diklarifikasi dengan menyesuaikan masalah yang dibahas. Dalam penelitian hukum normatif, teknik pengumpulan bahan hukum sebagai berikut:

Bahan hukum primer berupa perundang-undangan dikumpulkan dengan metode inventarisasi dan kategorisasi. Bahan hukum sekunder dikumpulkan dengan sistem kartu catatan (*card system*), baik dengan kartu ikhtiar (memuat ringkasan tulisan sesuai aslinya, secara garis besar dan pokok gagasan yang memuat pendapat asli penulis), maupun kartu ulasan (berupa analisis dan catatan khusus penulis).

Dalam penelitian hukum normatif yuridis, teknik pengumpulan bahan hukum sebagai berikut:

- 1) Bahan hukum priemer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan;
- 2) Bahan hukum sekunder berupa publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan media daring.

1.7.5. Teknik Analisa Bahan Hukum

Analisis bahan hukum dalam penelitian ini berdasarkan data yang ada dilakukan secara yuridis kualitatif, yaitu tidak hanya mengungkapkan kebenaran belaka tetapi juga memahami kebenaran tersebut menurut aturan perundang-undangan. Dengan memberikan gambaran permasalahan tentang perlindungan hukum terhadap pencipta atas karya yang di hasilkan oleh penggunaan *Artificial Intelligence* dianalisis berdasarkan aturan hukum

yang berlaku di Indonesia dan fakta di lapangan untuk kemudian diperoleh kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang diajukan.

1.8. Sistematika Penulisan

Untuk lebih mengetahui dan mempermudah dalam melakukan pembahasan, penganalisaan, dan penjabaran isi dari penelitian ini, maka dalam penulisan skripsi ini penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I menerangkan Pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, kajian pustaka, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, kajian pustaka yang terdiri dari landasan teori dan penjelasan konsep, metode penelitian terdiri atas jenis penelitian, pendekatan masalah, sumber bahan hukum, teknik pengumpulan dan pengolahan bahan hukum, analisis bahan hukum, dan diakhiri dengan pertanggung jawaban sistematika.

Bab II membahas Pengaturan pencipta karya yang dihasilkan dari penggunaan *artificial intelligence* menurut hak kekayaan intelektual. Dengan sub bab diantaranya: Hak kekayaan intelektual dan klasifikasinya; Prinsip hak kekayaan intelektual; Konsep pencipta dalam rezim hak kekayaan intelektual; Pengaturan terhadap pencipta karya yang dihasilkan dari penggunaan *artificial intelligence* menurut hak kekayaan intelektual; Kekosongan hukum mengenai pengaturan pencipta karya yang dihasilkan dari penggunaan *artificial intelligence* menurut hak kekayaan intelektual.

Bab III membahas Perlindungan hukum terhadap pencipta atas karya yang dihasilkan dari penggunaan *artificial intelligence*. Dengan sub bab diantaranya:

Perlindungan hak kekayaan intelektual di era digital; Konsep dasar hak cipta dan karya digital; dan Bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta atas karya yang dihasilkan dari penggunaan *artificial intelligence*.

Bab IV sebagai Penutup berisikan kesimpulan dan juga saran dalam sebuah penelitian.