

## Penggunaan Karya Seni Tanpa Izin pada Sistem Pembelajaran AI dalam Prespektif Hak Cipta di Indonesia

Kausalya Ayu Vedanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pelita Harapan, E-mail: [kausalyaayurvedanti@gmail.com](mailto:kausalyaayurvedanti@gmail.com)

| Info Artikel  | Abstrak  |
|---|--|
| <b>Kata Kunci:</b> Artificial Intelligence, Art Generator, Hak Cipta. | Perkembangan teknologi yang begitu signifikan memunculkan banyak teknologi baru yang memberi kemudahan dalam berbagai bidang pekerjaan manusia, salah satunya kemunculan teknologi <i>Artificial Intelligence Art Generator</i> sebagai inovasi dalam dunia seni. AI Art akan membuat gambar sesuai dengan permintaan pengguna yang dimasukan dalam kolom deskripsi, tanpa perlu mempunyai bakat menggambar seseorang sudah bisa menghasilkan karya seni. Dibalik kemudahan ini terdapat pelanggaran yang dilakukan atas hak cipta karya seni karena penggunaan karya sebagai data masukan tanpa izin dengan tujuan komersial yang dilakukan oleh perusahaan AI Art. |

**Abstract:** *The significant development of technology has given rise to many new technologies that provide convenience in various fields of human work, one of which is the emergence of Artificial Intelligence Art Generator technology as an innovation in the world of art. AI Art will create images according to user requests entered in the description column, without the need to have a talent for drawing, someone can produce works of art. Behind this convenience, there are violations of the copyright of works of art due to the use of works as input data without permission for commercial purposes carried out by the AI Art company.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Art Generator, Copyright*

### PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi yang semakin signifikan, muncul banyak teknologi baru yang bertujuan memberi kemudahan dalam kehidupan manusia, dari zaman prasejarah hingga saat ini teknologi selalu berkembang dengan begitu pesat, teknologi terus berevolusi membuka pintu penemuan-penemuan baru yang berharga bagi kehidupan manusia, salah satunya kemunculan *Artificial Intelligence/AI*. Dalam perkembangannya AI memberikan banyak bantuan dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan, kesehatan, hingga ekonomi. Menurut Browen & Morosan, AI menjadi serangkaian teknologi yang memungkinkan suatu perangkat elektronik menghasilkan kecerdasan manusia, seperti persepsi, pengindraan, interpretasi, bahkan pembelajaran (Mahendra, 2024:222). AI merupakan cabang ilmu komputer yang memiliki tujuan untuk mengembangkan mesin serta sistem yang bisa melakukan tugas dengan kecerdasan manusia (Eriana, 2023:1). AI bermula di tahun 1950 ketika para ilmuwan mulai memikirkan cara agar mesin bisa melakukan pekerjaan manusia. Alan Turing sebagai matematikawan yang berasal dari Inggris mengusulkan pengujian kecerdasan mesin, hasil dari pengujian ini dikenal sebagai Turing test (Raditya). Istilah AI dimunculkan oleh Jhon McCarty yang merupakan professor Massachusetts Institute of Technology, dalam konferensi Dartmouth di tahun 1956, dari konferensi ini muncul tujuan utama AI yakni mendesain agar mesin bisa



menirukan kecerdasan manusia (Raditya). Saat ini AI dibagi menjadi tiga klasifikasi yaitu (Wijayati, 2024:153):

1. ANI (*Artificial Narrow Intelligence*), di tingkat ini AI masih berada ditingkat sempit, contohnya seperti mesin pencarian google, Alexa dalam perusahaan Amazon serta Siri pada perusahaan Apple.
2. AGI (*Artificial General Intelligence*), dianggap memiliki kecerdasan buatan yang setara layaknya manusia, sehingga bisa digunakan untuk melakukan pekerjaan manusia, contoh pekerjaan manusia yang bisa dilakukan seperti insinyur dan akuntan.
3. ASI (*Artificial Super Intelligence*), berupa hipotesis yang masih berdasar fiksi ilmiah, ilmuwan masih dalam tahapan pengembangan agar AI bisa pada tingkatan ini, karena dianggap tingkat kecerdasan yang bisa melampaui manusia.

Saat ini AI juga merambah pada dunia seni melalui AI *Art Generator* yang selanjutnya disebut sebagai *AI Art*, Jens Schroter mendefinisikan *AI Art* sebagai suatu seni yang dibuat AI sesuai algoritma, karyanya disesuaikan dengan keinginan pemberi perintah dengan memberi deskripsi dalam bentuk tulisan (Kumparan, 2024). *AI Art* bermula dari kemunculan *Dall-e* yang bisa melakukan *generate text* ke *image*. (Kumparan, 2024), dengan AI ini pengguna bisa membuat gambar/ilustrasi dengan memasukan *prompt*/deskripsi tulisan mengenai gambar yang diinginkan. *AI Art* menggunakan proses *deep learning* guna menghasilkan gambar, dimana program akan menebak yang dimaksud dalam deskripsi yang dituliskan pengguna, kemudian menampilkan gambar yang sesuai dengan deskripsi, walaupun sederhana AI memerlukan data yang begitu banyak untuk menghasilkan suatu gambar (*AI Art: 2024*). Beberapa *AI Art* dilengkapi dengan fitur yang beraneka ragam, seperti bisa bebas memilih gaya seni dari seniman tertentu, terdapat detail seperti warna, dan lainnya yang bisa disesuaikan dengan keinginan pengguna. Inovasi ini tentunya memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan *AI Art* seseorang tidak memerlukan bakat khusus untuk menciptakan ilustrasi maupun lukisan secara digital, hal ini memudahkan seseorang yang membutuhkan ilustrasi dalam kepentingannya, seperti pembuatan merek usaha, iklan bergambar pada bisnisnya, ilustrasi sampul buku, dan sebagainya.

Dibalik kemudahan yang didapatkan muncul permasalahan terkait hak cipta atas karya yang digunakan pada sistem pembelajarannya. Untuk menghasilkan suatu gambar yang sesuai dengan keinginan pengguna, *AI Art* telah menggunakan data dari banyak gambar yang sudah ada di internet, kemudian memprosesnya menjadi suatu matriks dan mengolahnya menjadi gambar sesuai dengan deskripsi yang diinginkan. Hal ini memberikan dampak pada pencipta gambar yang karyanya digunakan tanpa persetujuan ataupun izin, pencipta merasa dirugikan karena hak-haknya terlanggar. Gugatan mengenai pelanggaran ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa seniman, diantaranya Sarah Anderson, Kelly McKernan, Karla Ortiz, Gerald Brom, Adam Ellis, Jingna Zhang, Gregory Manchess, Julia Kaye, dan Grzegorz Rutkowski, para seniman tersebut menggugat beberapa perusahaan *AI Art* karena melakukan pelanggaran akibat menggunakan karya penggugat yang dilindungi hak cipta tanpa izin untuk menghasilkan karya yang memiliki kemiripan dengan karya asli penggugat (7 Center for Art Law, 2024).

Berdasarkan permasalahan ini penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai bagaimana pengaturan hukum hak cipta di Indonesia dalam menghadapi perkembangan AI khususnya AI *Art*, sehingga penulis mengangkat penelitian berjudul “Penggunaan Karya Seni Tanpa Izin pada Sistem Pembelajaran AI dalam Prespektif Hak Cipta di Indonesia”.

## **METODE PENELITIAN**

Peter Mahmud Marzuki mengungkapkan penelitian ilmu hukum dilakukan guna mencari penyelesaian permasalahan atas isu hukum yang timbul (Suryanto, 2024:47). Sementara F. Sugeng Susanto berpendapat jika penelitian hukum adalah penelitian yang diterapkan khusus pada hukum (Suryanto, 2024:49). Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu secara normatif, dimana penelitian dilakukan dengan mengkaji bahan hukum berupa perundang-undangan, teori hukum, hingga pendapat para ahli, yang dijadikan landasan dalam menghasilkan argumentasi guna menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Bambang Sunggono berpendapat bahwa penelitian hukum secara normatif mengkaji asas, taraf sinkronasi, sistematika, perbandingan hukum dan sejarah hukum, kegiatan pengkajiannya meliputi pemaparan, penginventarisan, penginterpretasian, mensistemasi serta mengevaluasi hukum positif yang berlaku di dalam masyarakat maupun negara tertentu menggunakan konsep, teori, kategori, metode, serta klasifikasi yang dibentuk secara khusus (Suryanto, 2024:87). Pada metode penelitian normatif digunakan pendekatan secara deduktif yangawali dengan menetapkan permasalahan yang ingin dipecahkan atau hipotesis, selanjutnya dilakukan analisis guna menguji hipotesis tersebut, analisis bisa dilakukan dengan memahami norma.

## **PEMBAHASAN**

Indonesia telah mengatur perlindungan hak cipta melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang selanjutnya disebut sebagai Undang-Undang Hak Cipta. Pada pasal 2 Undang-Undang Hak Cipta disebutkan mengenai keberlakuan aturan ini, diantaranya untuk :

- a. Semua ciptaan, penduduk, badan hukum, serta warga negara Indonesia
- b. Ciptaan bukan milik penduduk, badan hukum, serta warga negara Indonesia tetapi pengumuman pertamakalinya dilakukan di Indonesia
- c. Ciptaan yang bukan milik warga negara, penduduk, atau badan hukum Indonesia tetapi negaranya terikat pada perjanjian bilateral bersama Indonesia tentang hak cipta

Pada suatu ciptaan, Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan bersifat deklaratif, seperti yang dituangkan pada angka 1 pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta, dimana ciptaan akan langsung dilindungi setelah diwujudkan begitu pula yang berlaku dengan karya seni. Seni rupa merupakan cabang ilmu seni yang memiliki focus pada penciptaan karya yang bisa dirasakan dan dilihat secara visual serta sentuhan, seni rupa terbagi menjadi dua kategori yang didasari dengan dimensi fisiknya, diantaranya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi (Universitas Negeri Surabaya, 2024). Seni rupa 2 dimensi merupakan karya seni yang terdapat dua unsur dimensi panjang dan lebar, yang hanya bisa dilihat satu arah yakni dari depan, contohnya seperti foto, lukisan, gambar (Universitas Negeri Surabaya, 2024). Sementara karya seni rupa 3 dimensi fisiknya terdapat tiga sisi

diantaranya panjang, lebar, dan tinggi kemudian secara fisik memiliki ruang/volume di dalamnya (CNN Indonesia, 2023).

Bila ditinjau berdasarkan pengertian yang ada tersebut, maka karya seni lukisan maupun ilustrasi digital termasuk sebagai karya seni yang bentuknya 2 dimensi, dan merupakan bagian dari jenis seni rupa itu sendiri. Sebagai bagian dari karya seni rupa, seorang pencipta lukisan maupun ilustrasi digital diakui dalam Undang-Undang Hak Cipta memiliki hak ekonomi dan hak moral ini sudah ditegaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta, pada pasal 40 huruf f suatu karya seni ditetapkan sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi, karya seni yang dimaksud merupakan karya seni rupa, dalam penjelasan pasal 38 ayat (1) huruf e disebutkan pengertian seni rupa yang dimaksud yakni baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi dengan berbagai macam bahan. Hak moral merupakan hak pencipta yang tidak mepemiliki batas waktu berakhir, sehingga dianggap sebagai hak yang melekat dalam diri pencipta selamanya. Hak moral diatur pada pasal 5 Undang-Undang Hak Cipta, dijabarkan pula mengenai hak moral seperti apa yang seharusnya didapatkan seorang pencipta termasuk pencipta karya seni, seperti :

- a. Pencipta memiliki hak dalam mencantumkan ataupun tidak mengenai informasi namanya pada pemakaian atau salinan karyanya.
- b. Pencipta biisa mengubah ciptaannya sesuai dengan hal yang dianggap patut dalam masyarakat.
- c. Mempertahankan ciptaannya bila ada mutilasi, distorsi, modifikasi dan hal lain yang dianggap merugikan reputasi yang ia miliki.

Pencipta juga berhak untuk memiliki informasi manajemen maupun informasi elektronik mengenai hak cipta sebagai suatu hak moral, hal ini diatur pada pasal 6 dan 7 Undang-Undang Hak Cipta. Selain hak moral, dikenal pula hak ekonomi yang didefinisikan dalam pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta, hak ekonomi dianggap eksklusif karena membuat pencipta mendapatkan manfaat ekonomi. Dalam pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan lebih rinci mengenai hak ekonomi seperti apa saja yang bisa didapat oleh pencipta, seperti menerbitkan ciptaannya, hak dalam menggandakan ciptaannya, melakukan transformasi pada ciptaan dan lainnya. Pada ayat (2) pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta diatur bahwa bagi siapapun yang melaksanakan hak ekonomi milik pencipta wajib untuk mendapatkan izin terlebih dahulu, serta pada ayat (3) ditegaskan bahwa seseorang dilarang untuk menggunakan tanpa izin hak ekonomi tersebut dengan kepentingan komersial. Undang-Undang Hak Cipta juga mengatur mengenai penggunaan seperti apa yang dianggap tidak melanggar hak pencipta, yaitu dijelaskan pada pasal 44 Undang-Undang Hak Cipta, contohnya seperti penggunaan untuk kepentingan pendidikan, pengetahuan, keamanan negara dan lain sebagainya.

Tidak seperti hak moral, hak ekonomi memiliki jangka waktu yang terbatas, pengaturannya dimuat dalam ayat (1) pasal 58 Undang-Undang Hak Cipta, dimana perlindungan akan diberikan selama pencipta hidup dan 70 tahun setelah kematiannya. Dalam ayat (2) pasal yang sama, jika pencipta terdiri lebih dari satu orang maka akan diberikan perlindungan hingga pencipta yang meninggal paling terakhir, kemudian 70 tahun setelah kematian seluruh penciptanya. Berdasarkan pasal 58 ini, apabila karya yang sudah tidak mendapatkan perlindungan, akan berkedudukan sebagai *public domain*. Karya

yang sudah masuk sebagai *public domain* bisa digunakan sebagai dasar untuk kreatifitas karya baru sehingga bisa dikutip atau didistribusikan secara luas (University of California, 2024).

Walaupun perlindungan hak cipta bersifat deklaratif setelah karya diwujudkan, pencipta juga bisa melakukan pencatatan untuk ciptaannya, hal ini telah diatur pula dalam Undang-Undang Hak Cipta dalam pasal 66 sampai 73 Undang-Undang Hak Cipta, walaupun tidak diwajibkan sehingga memiliki pengaruh khusus dalam proses gugatan bila terjadi sengketa, pencatatan akan menjadi bukti penguat sehingga bisa memberikan keuntungan tambahan bagi pencipta. Pencatatan ciptaan juga akan memberikan keuntungan bagi pemasaran dan penjualan karya seni karena dengan terdaftar atau dicatatkan hak cipta, suatu karya seni bisa dijual dengan nilai yang lebih tinggi karena dianggap memiliki nilai lebih dimata konsumen selaku pembeli karya seni, pencatatan hak cipta juga memungkinkan para seniman selaku pencipta lukisan maupun ilustrasi digital untuk melisensikan karya seni nya kepada pihak lain dengan lebih mudah sehingga mengamankan hak *royalty* yang layak dari pengguna karya seni. Pencatatan ciptaan juga memberikan kekuatan bagi posisi seniman dalam suatu negosiasi dengan pihak lain terkait karya seninya seperti penerbit, galeri seni, maupun produsen yang ingin menggunakan maupun mendistribusikan karya seninya, selain itu dengan pencatatan hak cipta seniman bisa meningkatkan kepercayaan diri dan reputasinya dalam industry seni, karena karya yang ia buat diakui dan dihormati sebagai suatu karya yang sah dan asli, sehingga membatu seniman untuk meningkatkan reputasi pada profesinya yang memberikan peningkatan nilai jual karya nya di pasar seni.

Apabila didasarkan dengan ketentuan yang sudah diatur pada Undang-Undang Hak Cipta, tentunya penggunaan ciptaan tanpa izin dengan tujuan komersial telah melanggar hak ekonomi dan moral dari pencipta, terlebih dalam sistem pembelajaran mesin untuk AI *Art*, data digunakan tanpa adanya penyaringan karena Indonesia belum mengatur regulasi penggunaan data guna pembelajaran AI. Perusahaan pengedia jasa AI *Art* pada Undang-Undang Hak Cipta dipandang sebagai subjek hukum yang setara dengan manusia, hal ini bisa ditinjau dari bunyi pasal yang menjelaskan mengenai pengertian “orang” dalam angka 27 pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta yang menganggap badan hukum termasuk sebagai “orang”.

Apabila dilihat dari bentuknya, perusahaan penyedia jasa AI *Art* bisa dikategorikan sebagai subjek hukum. Subjek hukum merupakan segala hal yang memiliki hak dan kewajiban, hak sebagai kekuasaan dan kewenangan yang diberikan kepada subjek hukum sementara kewajiban merupakan beban yang diberikan kepada subjek hukum (Syaefa, 2024:3051-3061). Subjek hukum memiliki beberapa sifat yakni (Hukum Online, 2024):

1. Memiliki kemampuan untuk bersikap tindak/mandiri
2. Terlindung karena dianggap tidak mampu bersikap tindak
3. Perantara yang walau kemampuannya penuh tetapi sikap tindaknya dibatasi.

Subjek hukum terbagi menjadi dua kategori, diantaranya (SInaga, 2024:20):

1. Natuurlijk person/manusia, karena memiliki hak subyektif serta kewenangan hukum sebagai pendukung kewajiban dan hak

2. Rechtspersoon/badan hukum, karena badan hukum bisa melakukan perbuatan hukum layaknya manusia.

Sebagai subjek hukum rechtspersoon perusahaan AI *Art* yang mengembangkan teknologi kecerdasan yang menciptakan karya seni memiliki hak dan kewajiban yang harus dipatuhi sesuai dengan aturan hukum yang berlaku, perusahaan AI *Art* dianggap memiliki kedudukan yang jelas, perusahaan berhak melakukan transaksi bisnis, memiliki asset dan kewajiban hukum, termasuk bertanggung jawab untuk tindakan yang dilakukannya sebagai badan hukum. Sebagai subjek hukum perusahaan AI *Art* juga memiliki hak untuk melindungi kepentingan serta hak nya melalui jalur hukum, termasuk ketika terjadi pelanggaran hak cipta dalam proses penciptaan karya seni yang dilakukan AI. Perusahaan AI *Art* memiliki kepentingan ekonomi dengan menghasilkan karya seni yang bisa memberikan kontribusi keuntungan bagi perusahaan.

Perusahaan AI bisa dimintai pertanggungjawaban hukum karena telah melakukan tindakan melawan hukum karena melanggar hak pencipta yang dilindungi Undang-Undang Hak Cipta. Seorang ahli hukum Rosa Agustina berpendapat mengenai beberapa unsur suatu perbuatan dianggap melanggar hukum berdasar pasal 1365 KUHPerdara diantaranya (Scolarhub UI, 2024):

1. Terdapat perbuatan
2. Perbuatan tersebut melawan hukum
3. Ada kesalahan
4. Ada kerugian yang timbul
5. Terdapat sebab akibat antara perbuatan dan kerugian

Pertanggungjawaban yang bisa dilakukan karena melakukan pelanggaran tersebut dapat berupa ganti kerugian sesuai dengan yang diatur dalam pasl 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dimana subjek hukum wajib mengganti kerugian atas perbuatan melanggar hukum yang dilakukannya, serta menyebabkan kerugian bagi orang lain. Undang-Undang Hak Cipta juga mengatur mengenai sanksi terhadap pelanggaran hak ekonomi dan moral pencipta, pada pasal 113 ayat (3) disebutkan apabila seseorang melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Hak Cipta guna kepentingan komersial, maka bisa dipidana hingga empat tahun penjara, dengan denda paling banyak satu miliar rupiah.

Saat ini banyak negara berlomba-lomba mengatur aturan khusus terkait penggunaan AI, karena AI dianggap memiliki prospek jangka panjang yang akan bersinggungan dengan aturan hukum khususnya permasalahan hak cipta. Terdapat beberapa alasan yang mendorong mengapa banyak negara yang ingin mengatur AI khususnya terkait hak cipta. Alasan pertama ialah dengan adanya regulasi AI yang berkaitan dengan hak cipta akan menciptakan perlindungan hukum bagi pencipta serta pemilik hak cipta, mengingat semakin banyaj nya karya seni yang dibuat AI dengan tujuan komersial tentunya akan sangat penting bila ada regulasi yang jelas. Kedua, regulasi mengenai AI diharapkan bisa mendorong kreativitas dan inovasi karena terdapat perlindungan hukum bagi karya intelektual, para pencipta dan pemilik karya bisa termotivasi untuk menciptakan karya baru yang memberikan manfaat bagi perkembangan seni. Ketiga, kemunculan regulasi mengenai AI akan membantu mengatasi isu etika yang marak muncul seiring

perkembangan AI, dengan adanya regulasi yang mengatur AI khususnya dalam menciptakan karya seni, akan lebih mudah untuk memastikan jika penggunaan AI dilakukan dengan etis sehingga tidak melanggar hak moral dan ekonomi. Keempat, adanya regulasi AI dapat membantu membangun kepercayaan masyarakat terhadap penggunaan teknologi AI, karena dengan regulasi yang mengatur AI akan ada aturan yang jelas yang mengarahkan penggunaan AI agar dilakukan dengan tanggung jawab penuh sehingga menghormati hak dari para pencipta serta pemilik karya, sehingga akan terbentuk kepercayaan masyarakat terhadap teknologi AI yang mendorong adopsi serta perkembangan teknologi AI secara lebih luas.

Bulan juni 2023 Parlemen Eropa telah menyetujui E.U. *AI Act* yang merupakan paket aturan yang melindungi konsumen dari aplikasi berbahaya AI, Amerika Serikat juga telah mengeluarkan aturan penggunaan AI di instansi pemerintah yakni melalui *Blueprint for a AI Bill of Rights*, yang rancangannya telah dipublikasikan pada bulan oktober 2022, aturan ini mengusahakan agar AI tidak memberikan dampak negatif dalam masyarakat (Kompas.com, 2024). Pemerintah Indonesia juga sudah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Kominfo Nomor 9 Tahun 2023 yang membahas mengenai Etika Kecerdasan AI, tetapi Surat Edaran tersebut masih belum memberikan perlindungan hukum bagi pencipta yang karyanya digunakan dalam proses pembelajaran AI. Indonesia masih memerlukan suatu aturan hukum yang memberikan kepastian hukum dengan mengatur regulasi penggunaan data pembelajaran AI, tetapi aturan tersebut juga dibuat dengan mempertimbangkan aspek inovasi agar perkembangan AI di Indonesia tidak terhambat. Adanya regulasi khusus terkait AI bisa memberikan kepastian hukum, sehingga pihak pengguna maupun pencipta bisa merasa aman, selain hak cipta pengaturan AI juga bisa memperkuat posisi Indonesia di bidang teknologi, karena dengan adanya regulasi yang jelas, Indonesia bisa mendukung penggunaan teknologi dengan meningkatkan produktivitas, efisiensi, dalam hal perkembangan teknologi.

Kerjasama secara internasional dalam pembentukan aturan terkait AI dan hak cipta menjadi hal yang penting bagi perkembangan teknologi serta ekonomi global, sehingga kerja sama antar negara harus selalu terjaga. Perlu diterapkan standar regulasi yang adil guna pengembangan AI agar setiap negara bisa memanfaatkan keuntungan AI sembari menghormati dan melindungi hak cipta, sehingga keuntungan AI bisa dirasakan secara luas, guna mendorong kemajuan inovasi. Adanya kerja sama internasional dalam mengatur AI juga membantu menciptakan standar etika dalam penggunaan AI, ini diperlukan mengingat permasalahan etika yang muncul beriringan dengan berkembangnya AI ditengah masyarakat luas, seperti permasalahan keamanan *cyber*, bias algoritma, hingga privasi data. Kerjasama internasional dalam regulasi kecerdasan buatan (AI) sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi ini dapat dikembangkan dan diterapkan secara etis dan aman di seluruh dunia. Melalui kerja sama antar negara, organisasi internasional, dan perusahaan teknologi, standar dan peraturan dapat disepakati untuk memastikan bahwa AI tidak digunakan untuk merugikan atau melanggar hak asasi manusia. Dengan kerjasama secara internasional negara-negara akan terfasilitasi dalam pertukaran informasi serta pengalangan antar negara yang memiliki kepentingan sama, karena bisa saling berbagi pengetahuan yang bisa menguntungkan dalam proses pembuatan kebijakan, pertemuan

akan menjadi forum diskusi mengenai isu relevan sehingga bisa digunakan untuk mencari solusi dalam menghadapi tantangan perlindungan hak cipta di era digital.

## **KESIMPULAN**

Hak cipta yang merupakan hak eksklusif perlindungannya timbul dengan otomatis karena menganut prinsip deklaratif (pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta) sehingga suatu ciptaan akan mendapatkan perlindungan saat ciptaannya telah diwujudkan, ini juga berlaku bagi karya seni. karya seni lukisan maupun ilustrasi digital termasuk sebagai karya seni yang bentuknya 2 dimensi, dan merupakan bagian dari jenis seni rupa itu sendiri. Sebagai bagian dari karya seni rupa, seorang pencipta lukisan maupun ilustrasi digital diakui dalam Undang-Undang Hak Cipta memiliki hak ekonomi dan hak moral ini sudah ditegaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta, pada pasal 40 huruf f suatu karya seni ditetapkan sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi, karya seni yang dimaksud merupakan karya seni rupa, dalam penjelasan pasal 38 ayat (1) huruf e disebutkan pengertian seni rupa yang dimaksud yakni baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi dengan berbagai macam bahan. Penggunaan karya seni yang tidak sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Hak Cipta merupakan pelanggaran hak dari pencipta. Karya lukisan maupun ilustrasi yang dipakai sebagai data pembelajaran AI tanpa izin pencipta bisa dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta, karena AI menggunakan data ciptaan dengan tujuan komersial. Pada ayat (2) pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta diatur bahwa bagi siapapun yang melaksanakan hak ekonomi milik pencipta wajib untuk mendapatkan izin terlebih dahulu, serta pada ayat (3) ditegaskan bahwa seseorang dilarang untuk menggunakan tanpa izin hak ekonomi tersebut dengan kepentingan komersial. Penggunaan karya seni tanpa izin dalam sistem pembelajaran AI di Indonesia merupakan isu yang kompleks dan memerlukan pendekatan multidisiplin. Solusi yang komprehensif membutuhkan kolaborasi antara pembuat kebijakan, pengembang AI, lembaga pendidikan, dan pemilik hak cipta untuk menciptakan keseimbangan antara inovasi teknologi dan perlindungan hak cipta. Tanpa upaya yang konsisten dan berkelanjutan, isu ini akan terus menjadi tantangan di masa depan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- 7 Center for Art Law, *“AI and Artist’IP: Exploring Copyrigt Infringement Allegations in Andersen.*
- AI Art: Berkah atau Bencana Bagi Dunia Seni. diakses 2024 <https://ftmm.unair.ac.id/ai-art-berkah-atau-bencana-bagi-dunia-seni/>
- CNN Indonesia. Pengertian Seni Rupa Tiga Dimensi. diakses 2024, <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230724165205-569-977215/jenis-karya-seni-rupa-tiga-dimensi-dan-contohnya>
- Emi SInta Eriana, *et.all.* 2023. *Artificial Intelligence (AI)*, Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Gede Surya Mahendra, *et.all.*, 2024. *Tren Teknologi AI Pengantar, Teori dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang.* Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasna Wijayati, *et.all.* 2024. *Metode Pemasaran Digital.* Bantul: Anak Hebat Indonesia.
- Hukum Online “Subjek Hukum: Pengertian, Kategori, dan Contohnya”, diakses 2024, <https://www.hukumonline.com/berita/a/subjek-hukum-lt62ece10f037ce/?page=all>



- Kompas.com. *Peta Regulasi AI: Bagaimana Negara-negara Mengatur Kecerdasan Buatan*. diakses 2024. <https://tekno.kompas.com/read/2023/07/07/07000017/peta-regulasi-ai--bagaimana-negara-negara-mengatur-kecerdasan-buatan?page=all>
- Kumparan. *A.I. Art Serta Pro dan Kontranya dalam Dunia Seni*. diakses 2024 <https://kumparan.com/dkv-a-jihan-fithriyah/a-i-art-serta-pro-dan-kontranya-dalam-dunia-seni-1zQk09JpzaM/1>
- Putra, I. Gede Raditya. *Sejarah Artificial Intelligence (Ai) Dan Fungsi Dalam Kehidupan Sehari Hari*.
- Roulinta Y Sinaga, et.all. 2024. *Tindak Pidana Korporasi*. Jakarta: Gita Lentera.
- Solarhub UI, *Buy Spear From Side ir Bear It : Kajian Komparatif Pengaturan Perbuatan Melawan Hukum di Indonesia dan Belanda*. diakses 2024. <https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=dharmasiswa>,
- Suryanto. 2022. *Metode Penelitian Hukum Pengantar Penelitian Normatif, Empiris dan Gabungan*. Gresik: Unigres Press.
- Universitas Negeri Surabaya. *Belajar di Seni Rupa Murni UNESA: Seni Rupa 2 Dimensi dan Seni Rupa 3 Dimensi (part 1)*. Diakses 2024. <https://s1srm.fbs.unesa.ac.id/post/belajar-di-seni-rupa-murni-unesa-seni-rupa-2-dimensi-dan-seni-rupa-3-dimensi-part-1>
- University of California. *Copyright*. diakses 2024. [https://copyright-universityofcalifornia-edu.translate.goog/use/public-domain.html?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://copyright-universityofcalifornia-edu.translate.goog/use/public-domain.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- V. *Stability AI Ltd*". diakses pada 2024. [https://itsartlaw-org.translate.goog/2024/02/26/artificial-intelligence-and-artists-intellectual-property-unpacking-copyright-infringement-allegations-in-andersen-v-stability-ai-ltd/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://itsartlaw-org.translate.goog/2024/02/26/artificial-intelligence-and-artists-intellectual-property-unpacking-copyright-infringement-allegations-in-andersen-v-stability-ai-ltd/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- Wahyuni, Syaefa. 2024. Makna Korporasi sebagai Subjek Hukum dalam Pembaharuan KUHP Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4(3).3051-3061.

