

Tanggung Jawab Hukum Siber Terhadap Pelanggaran Hak Cipta oleh Output Generative Artificial Intelligence (AI)

Erik Prasetya Sutrianto¹ Parlaungan Gabriel Siahaan² Chyka Olyvia Saragih³ Diego Martahan Rumahorbo⁴ Bastian Armada Hutajulu⁵

Progrm Studi Hukum Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: erikpra.3253540004@mhs.unimed.ac.id¹ parlaungansiahaan@unimed.ac.id²
chyka.325224003@mhs.unimed.ac.id³ diegorh.3252540006@mhs.unimed.ac.id⁴
bastian.3253240019@mhs.unimed.ac.id⁵

Abstrak

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan generatif (Generative Artificial Intelligence) telah menimbulkan persoalan hukum baru yang kompleks, khususnya menyangkut pelanggaran hak cipta atas konten yang dihasilkan secara otomatis oleh sistem AI. Penelitian ini dilatar belakangi oleh ketidakjelasan kerangka hukum yang berlaku di Indonesia dalam menjawab pertanyaan mengenai siapa yang bertanggung jawab secara hukum ketika output dari sistem Generative AI terbukti melanggar hak cipta pihak lain. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan konseptual (conceptual approach). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum mengakomodasi secara eksplisit persoalan tanggung jawab hukum atas karya yang dihasilkan oleh AI, sehingga menimbulkan kekosongan hukum (rechtsvacuum). Tanggung jawab hukum dapat dibebankan kepada pengembang, pengguna, maupun penyedia platform AI berdasarkan doktrin vicarious liability dan contributory infringement yang diadaptasi ke dalam sistem hukum Indonesia. Penelitian ini merekomendasikan pembaruan regulasi hak cipta yang secara tegas mengatur status karya AI serta mekanisme pertanggungjawaban berbasis risiko dalam lingkungan digital.

Kata Kunci: Generative AI, Hak Cipta, Tanggung Jawab Hukum Siber, Kecerdasan Buatan, Hukum Siber Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Revolusi teknologi kecerdasan buatan telah melahirkan kategori sistem baru yang dikenal sebagai *Generative Artificial Intelligence* (Generative AI), yakni sistem komputasional yang mampu menghasilkan konten orisinal berupa teks, gambar, musik, kode program, hingga video secara otomatis berdasarkan data pelatihan yang telah diproses sebelumnya.¹ Kehadiran sistem seperti ChatGPT, DALL-E, Midjourney, dan Stable Diffusion telah mengubah lanskap penciptaan karya secara fundamental, di mana batas antara kreasi manusia dan mesin menjadi semakin kabur.² Pergeseran paradigma ini tidak hanya menimbulkan pertanyaan filosofis mengenai hakikat kreativitas, tetapi juga memunculkan tantangan hukum yang serius, terutama dalam ranah perlindungan hak kekayaan intelektual.³ Di Indonesia, perlindungan hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menggantikan undang-undang sebelumnya dan dimaksudkan untuk merespons perkembangan teknologi digital.⁴ Namun demikian, undang-undang tersebut disusun jauh

¹ Ryan Abbott, *The Reasonable Robot: Artificial Intelligence and the Law* (Cambridge: Cambridge University Press, 2020), hlm. 3–5.

² Pamela Samuelson, "Generative AI Meets Copyright," *Science* 381, No. 6654 (2023): 158.

³ Nafi' Atqiya dan Ahmad Fauzi, "Perlindungan Hak Cipta atas Karya yang Dihasilkan Kecerdasan Buatan," *Jurnal Hukum Bisnis Bonum Commune* 6, No. 1 (2023): 72.

⁴ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Konsiderans Menimbang huruf a.

sebelum fenomena Generative AI mencapai skala dan kapabilitas seperti saat ini, sehingga tidak secara eksplisit mengatur status hukum karya yang dihasilkan oleh mesin maupun mekanisme pertanggungjawaban atas pelanggaran yang timbul darinya.⁵ Kondisi ini menciptakan suatu kekosongan norma (*rechtsvacuum*) yang berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum bagi para pemangku kepentingan, baik pengembang teknologi, pengguna, maupun pemegang hak cipta yang dirugikan.⁶ Beberapa penelitian terdahulu telah menyoroti dimensi tertentu dari persoalan ini. Suyud Margono membahas perlindungan hak cipta dalam lingkungan digital secara umum, namun belum menyentuh persoalan AI generatif secara spesifik.⁷ Pada tataran internasional, Ryan Abbott mengkaji problema paten dan hak cipta atas karya yang dihasilkan AI dalam konteks hukum Anglo-Amerika, tetapi tidak dapat diterapkan begitu saja pada sistem hukum Indonesia yang berbeda karakternya.⁸ Lebih jauh, kajian mengenai tanggung jawab hukum siber di Indonesia yang dikaitkan secara spesifik dengan output Generative AI masih sangat terbatas dalam literatur hukum domestik, sehingga terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang signifikan.⁹ Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta yang dapat ditimbulkan oleh output Generative AI, mengkaji kerangka hukum siber Indonesia dalam merespons persoalan tersebut, serta merumuskan konstruksi pertanggungjawaban hukum yang paling tepat diterapkan dalam konteks sistem hukum Indonesia.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Suyud Margono (2010)	Hukum Hak Cipta Indonesia	Mengkaji perlindungan hak cipta dalam era digital	Yuridis Normatif	UU Hak Cipta belum memadai untuk lingkungan digital	Memberikan landasan konseptual perlindungan hak cipta digital di Indonesia
2	Wahyu Sasongko (2012)	Ketentuan-Ketentuan Pokok Hukum Perlindungan Konsumen	Menganalisis tanggung jawab pelaku usaha digital	Yuridis Normatif	Perlunya perluasan konsep tanggung jawab dalam transaksi digital	Relevan untuk konstruksi vicarious liability dalam konteks Indonesia
3	Ryan Abbott (2020)	The Reasonable Robot: Artificial Intelligence and the Law	Mengkaji implikasi hukum AI terhadap HKI	Komparatif	Sistem hukum perlu adaptasi mendasar untuk mengakomodasi AI	Perspektif komparatif hukum AI yang relevan dengan kajian ini
4	Edmon Makarim (2003)	Kompilasi Hukum Telematika	Mengkaji kerangka hukum telematika Indonesia	Yuridis Normatif	Hukum telematika Indonesia memerlukan pembaruan berkelanjutan	Fondasi hukum siber yang relevan sebagai kerangka analisis
5	Nafi' Atqiya & Ahmad Fauzi (2023)	Perlindungan Hak Cipta atas Karya yang Dihasilkan Kecerdasan Buatan", <i>Jurnal Hukum Bisnis Bonum Commune</i>	Mengkaji status hukum karya AI di Indonesia	Yuridis Normatif	Karya AI belum memiliki perlindungan eksplisit dalam hukum Indonesia	Langsung relevan dan kontemporer dengan topik penelitian ini

⁵ Atqiya dan Fauzi, "Perlindungan Hak Cipta," 73.

⁶ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia* (Bandung: PT Refika Aditama, 2004), hlm. 47.

⁷ Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia: Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization/TRIPS-Agreement* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 12.

⁸ Abbott, *The Reasonable Robot*, hlm. 87-102.

⁹ Atqiya dan Fauzi, "Perlindungan Hak Cipta," 74.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum yuridis normatif, yakni metode penelitian yang mengkaji hukum sebagai norma atau kaidah dengan menelaah bahan hukum yang bersifat kepustakaan.¹⁰ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji mendefinisikan penelitian hukum normatif sebagai penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder belaka.¹¹ Pendekatan ini dipilih karena persoalan yang dikaji bersifat normatif, yakni mengenai ada atau tidaknya norma hukum yang mengatur tanggung jawab hukum atas pelanggaran hak cipta oleh output Generative AI dalam sistem hukum Indonesia yang berlaku.¹² Penelitian ini menggunakan dua pendekatan secara simultan. Pertama, pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) yang dilakukan dengan menelaah seluruh peraturan perundang-undangan yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani.¹³ Kedua, pendekatan konseptual (*conceptual approach*) yang beranjak dari pandangan dan doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum, guna menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian hukum, konsep hukum, dan asas hukum yang relevan.¹⁴ Bahan hukum yang digunakan mencakup tiga kategori. Bahan hukum primer meliputi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.¹⁵ Bahan hukum sekunder mencakup buku-buku hukum, jurnal ilmiah, dan karya akademis yang relevan. Bahan hukum tersier meliputi kamus hukum dan ensiklopedia. Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), dan analisis dilakukan secara kualitatif dengan metode preskriptif untuk merumuskan jawaban atas permasalahan hukum yang diidentifikasi.¹⁶

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Mekanisme Kerja Generative AI dan Potensi Pelanggaran Hak Cipta

Generative AI bekerja dengan memanfaatkan model pembelajaran mesin (*machine learning*), khususnya arsitektur *Large Language Model* (LLM) dan *Diffusion Model*, yang dilatih menggunakan dataset masif yang bersumber dari internet, karya-karya yang telah dipublikasikan, serta berbagai bentuk konten digital lainnya.¹⁷ Dalam proses pelatihan ini, sistem AI menyerap pola, gaya, struktur, dan informasi dari jutaan karya yang sebagian besar dilindungi hak cipta tanpa selalu disertai izin eksplisit dari pemegang hak.¹⁸ Dari perspektif hukum hak cipta, terdapat setidaknya dua titik kritis yang menimbulkan potensi pelanggaran. Pertama, pada tahap pelatihan (*training phase*), di mana penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan tanpa lisensi dapat dikualifikasikan sebagai reproduksi yang tidak sah.¹⁹ Kedua, pada tahap generasi output (*generation phase*), di mana output yang dihasilkan oleh sistem AI dapat secara substansial menyerupai atau bahkan mereproduksi karya berhak cipta yang menjadi bagian dari data pelatihan.²⁰ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif pencipta yang timbul

¹⁰ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 13.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 14.

¹² Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Edisi Revisi (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), hlm. 55.

¹³ *Ibid.*, hlm. 133.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 177–178.

¹⁵ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta; Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

¹⁶ Marzuki, *Penelitian Hukum*, hlm. 60.

¹⁷ Yoshua Bengio, et al., "Managing AI Risks in an Era of Rapid Progress," *arXiv preprint arXiv:2310.17688* (2023): 2.

¹⁸ Samuelson, "Generative AI Meets Copyright," 159.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ Abbott, *The Reasonable Robot*, hlm. 103.

secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata.²¹ Definisi ini secara implisit mensyaratkan adanya unsur manusia (*human authorship*) sebagai pencipta, suatu persyaratan yang menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai status karya yang dihasilkan semata-mata oleh sistem AI tanpa campur tangan kreatif manusia.²² Kondisi serupa juga terjadi di yurisdiksi lain. Di Amerika Serikat, *United States Copyright Office* secara konsisten menolak permohonan perlindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan murni oleh AI, dengan menegaskan bahwa hak cipta hanya melindungi ekspresi intelektual orisinal yang merupakan produk kreatif pikiran manusia.²³ Prinsip ini relevan untuk dijadikan komparasi dalam menafsirkan ketentuan UU Hak Cipta Indonesia, meskipun Indonesia tidak terikat dengan yurisprudensi tersebut.²⁴

Kerangka Hukum Siber Indonesia dalam Konteks Pelanggaran Hak Cipta oleh AI

Hukum siber (*cyber law*) di Indonesia bertumpu pada beberapa pilar regulasi utama. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 memberikan kerangka umum mengenai tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik.²⁵ Pasal 15 ayat (1) UU ITE menegaskan bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik wajib menyelenggarakan sistem elektronik secara andal, aman, serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya.²⁶ Dalam konteks ini, pengembang dan penyedia platform Generative AI dapat dikategorikan sebagai penyelenggara sistem elektronik sebagaimana dimaksud oleh UU ITE. Edmon Makarim mengemukakan bahwa tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik bersifat objektif dalam kerangka hukum Indonesia, artinya tanggung jawab tersebut melekat pada penyelenggara sebagai konsekuensi dari kegiatan penyelenggaraan sistem elektronik itu sendiri, tanpa perlu membuktikan adanya kesalahan (*fault*).²⁷ Lebih lanjut, Pasal 45 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik mengatur bahwa penyelenggara sistem elektronik wajib menjaga kerahasiaan, keutuhan, dan ketersediaan data pribadi yang dikelolanya.²⁸ Meskipun ketentuan ini lebih berfokus pada perlindungan data pribadi, prinsip tanggung jawab yang dikandungnya dapat diekstensikan secara analogis untuk merumuskan tanggung jawab atas pelanggaran hak kekayaan intelektual yang timbul dari operasional sistem elektronik.²⁹ Di sisi lain, UU Hak Cipta sendiri telah mengatur mekanisme tanggung jawab bagi penyedia layanan teknologi informasi. Pasal 10 UU Hak Cipta menegaskan bahwa pengelola tempat perdagangan tidak bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta oleh pengguna sarana yang dikelolanya, sepanjang pengelola tersebut tidak mengetahui adanya pelanggaran.³⁰ Konstruksi norma ini secara tidak langsung mengakui adanya pembedaan antara tanggung jawab langsung (*direct liability*) dan tanggung jawab tidak langsung (*indirect liability*) dalam ekosistem digital.³¹

²¹ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

²² Atqiya dan Fauzi, "Perlindungan Hak Cipta," 77.

²³ Samuelson, "Generative AI Meets Copyright," 158-159.

²⁴ Ramli, *Cyber Law dan HAKI*, hlm. 52.

²⁵ Pasal 1 angka 6 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

²⁶ Pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

²⁷ Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), hlm. 196.

²⁸ Pasal 45 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

²⁹ Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, hlm. 198.

³⁰ Pasal 10 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³¹ Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, hlm. 156.

Konstruksi Pertanggungjawaban Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta oleh Output Generative AI

Persoalan paling krusial dalam penelitian ini adalah menentukan siapa yang menanggung beban tanggung jawab hukum ketika output Generative AI terbukti melanggar hak cipta pihak lain. Dalam sistem hukum Indonesia, tanggung jawab hukum dapat bersumber dari dua landasan utama, yakni tanggung jawab berdasarkan perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dan tanggung jawab berdasarkan ketentuan undang-undang khusus.³² Pertama, tanggung jawab pengembang AI (*developer liability*). Pengembang sistem Generative AI memiliki tanggung jawab paling fundamental karena keputusan mengenai data pelatihan, arsitektur model, dan filter output ada di tangan mereka.³³ Apabila pengembang menggunakan karya berhak cipta sebagai data pelatihan tanpa izin dan sistem tersebut kemudian menghasilkan output yang melanggar hak cipta, maka pengembang dapat dimintai pertanggungjawaban berdasarkan prinsip *contributory infringement* — yaitu kondisi di mana seseorang secara substansial berkontribusi pada terjadinya pelanggaran yang dilakukan pihak lain.³⁴ Doktrin ini, meskipun berasal dari tradisi hukum *common law*, dapat diadaptasi ke dalam kerangka perbuatan melawan hukum dalam hukum perdata Indonesia.³⁵

Kedua, tanggung jawab pengguna (*user liability*). Pengguna yang secara aktif menggunakan output AI yang melanggar hak cipta — misalnya dengan mempublikasikan, mendistribusikan, atau mengkomersialisasikannya — dapat secara langsung dimintai pertanggungjawaban berdasarkan Pasal 113 UU Hak Cipta.³⁶ Pasal tersebut mengatur sanksi bagi setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta, dengan ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00.³⁷ Beban pertanggungjawaban pengguna ini bersifat langsung dan tidak bergantung pada itikad baik, mengingat UU Hak Cipta menganut prinsip bahwa ketidaktahuan bukanlah alasan pembenar.³⁸ Ketiga, tanggung jawab platform (*platform liability*). Penyedia platform yang menyediakan akses kepada sistem Generative AI kepada publik dapat dimintai pertanggungjawaban berdasarkan doktrin *vicarious liability*, yakni tanggung jawab yang muncul ketika suatu pihak memiliki kemampuan untuk mengendalikan (*right and ability to supervise*) tindakan pelanggar dan memperoleh manfaat finansial langsung dari pelanggaran tersebut.³⁹ Dalam konteks platform berbasis langganan yang memonetisasi akses ke sistem Generative AI, kedua elemen tersebut secara argumentatif terpenuhi.⁴⁰ Ahmad M. Ramli menegaskan bahwa dalam konteks hukum siber Indonesia, perluasan konsep tanggung jawab terhadap penyedia layanan berbasis teknologi merupakan kebutuhan yang mendesak, mengingat perkembangan teknologi digital yang jauh melampaui kemampuan adaptasi regulasi yang ada.⁴¹

Kekosongan Hukum dan Rekomendasi Pembaruan Regulasi

Analisis terhadap kerangka hukum yang berlaku menunjukkan adanya setidaknya tiga kekosongan normatif yang krusial. Pertama, tidak adanya definisi legal mengenai status karya yang dihasilkan AI, apakah dikategorikan sebagai ciptaan, program komputer, atau bukan objek

³² Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

³³ Bengio, et al., "Managing AI Risks," 4.

³⁴ Abbott, *The Reasonable Robot*, hlm. 109–110.

³⁵ Ramli, *Cyber Law dan HAKI*, hlm. 58.

³⁶ Pasal 113 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³⁷ Pasal 113 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³⁸ Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, hlm. 162.

³⁹ Abbott, *The Reasonable Robot*, hlm. 111.

⁴⁰ Samuelson, "Generative AI Meets Copyright," 160.

⁴¹ Ramli, *Cyber Law dan HAKI*, hlm. 63.

perlindungan sama sekali.⁴² Kedua, tidak adanya mekanisme penyelesaian sengketa yang secara spesifik dirancang untuk menangani pelanggaran hak cipta berbasis AI.⁴³ Ketiga, ketidakjelasan mengenai distribusi beban pembuktian (*burden of proof*) dalam sengketa yang melibatkan sistem AI sebagai aktor antara.⁴⁴ Perbandingan dengan regulasi di Uni Eropa memberikan pandangan yang relevan. *EU AI Act* yang mulai berlaku pada tahun 2024 mengklasifikasikan sistem AI berdasarkan tingkat risikonya dan mewajibkan pengembang sistem AI generatif untuk mengungkapkan data pelatihan yang digunakan serta memastikan bahwa sistem tidak menghasilkan konten yang melanggar hak cipta.⁴⁵ Pendekatan berbasis risiko ini dapat menjadi model yang diadaptasi dalam pembaruan regulasi Indonesia.⁴⁶ Dalam konteks hukum nasional, Pasal 48 UU Hak Cipta mengamanatkan pemerintah untuk melakukan pembinaan terhadap pengelolaan dan pemanfaatan teknologi informasi yang berkaitan dengan hak cipta.⁴⁷ Amanat ini dapat dijadikan pijakan konstitusional bagi pemerintah untuk segera menerbitkan peraturan pelaksana yang secara spesifik mengatur tanggung jawab hukum dalam ekosistem AI generatif.⁴⁸

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut. Pertama, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum mengatur secara eksplisit persoalan tanggung jawab hukum atas pelanggaran hak cipta yang ditimbulkan oleh output Generative AI, sehingga menciptakan kekosongan hukum yang berpotensi menimbulkan ketidakpastian bagi seluruh pemangku kepentingan. Kedua, konstruksi pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran tersebut dapat dibangun melalui tiga lapisan: tanggung jawab pengembang berbasis doktrin *contributory infringement* yang diadaptasi ke dalam kerangka perbuatan melawan hukum Pasal 1365 KUHPerdata, tanggung jawab pengguna berdasarkan Pasal 113 UU Hak Cipta, serta tanggung jawab platform berdasarkan doktrin *vicarious liability* yang dapat diintegrasikan dengan ketentuan Pasal 15 UU ITE. Ketiga, pembaruan regulasi yang komprehensif mutlak diperlukan, dengan memasukkan definisi legal karya AI, kewajiban transparansi data pelatihan, dan mekanisme pertanggungjawaban berbasis risiko sebagaimana diadopsi oleh *EU AI Act* ke dalam sistem hukum hak cipta Indonesia. Penelitian ini merekomendasikan kepada pembentuk undang-undang untuk segera merevisi atau melengkapi UU Hak Cipta dengan ketentuan khusus mengenai AI, serta mendorong Kementerian Hukum dan HAM untuk menerbitkan peraturan teknis sebagai langkah antara (*bridging regulation*) sambil menunggu revisi undang-undang yang lebih komprehensif. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada belum tersedianya yurisprudensi pengadilan Indonesia yang secara langsung menangani sengketa hak cipta berbasis AI, sehingga analisis masih bertumpu pada konstruksi normatif. Penelitian lanjutan dengan pendekatan empiris sangat dibutuhkan seiring dengan semakin luasnya adopsi Generative AI di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbott, Ryan. *The Reasonable Robot: Artificial Intelligence and the Law*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.
- Atqiya, Nafi' dan Ahmad Fauzi. "Perlindungan Hak Cipta atas Karya yang Dihasilkan Kecerdasan

⁴² Atqiya dan Fauzi, "Perlindungan Hak Cipta," 80.

⁴³ *Ibid.*, 81.

⁴⁴ Marzuki, *Penelitian Hukum*, hlm. 90.

⁴⁵ European Parliament and Council, *Regulation (EU) 2024/1689 (Artificial Intelligence Act)*, Article 53.

⁴⁶ Bengio, et al., "Managing AI Risks," 6.

⁴⁷ Pasal 48 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁴⁸ Ramli, *Cyber Law dan HAKI*, hlm. 71.



- Buatan." *Jurnal Hukum Bisnis Bonum Commune* 6, No. 1 (2023): 72–84.
- Bengio, Yoshua, et al. "Managing AI Risks in an Era of Rapid Progress." *arXiv preprint arXiv:2310.17688* (2023).
- European Parliament and Council. *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 Laying Down Harmonised Rules on Artificial Intelligence (Artificial Intelligence Act)*. Official Journal of the European Union, 2024.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*).
- Makarim, Edmon. *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003.
- Margono, Suyud. *Hukum Hak Cipta Indonesia: Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization/TRIPS-Agreement*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Edisi Revisi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- Ramli, Ahmad M. *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama, 2004.
- Samuelson, Pamela. "Generative AI Meets Copyright." *Science* 381, No. 6654 (2023): 158–161.
- Sasongko, Wahyu. *Ketentuan-Ketentuan Pokok Hukum Perlindungan Konsumen*. Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2012.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.